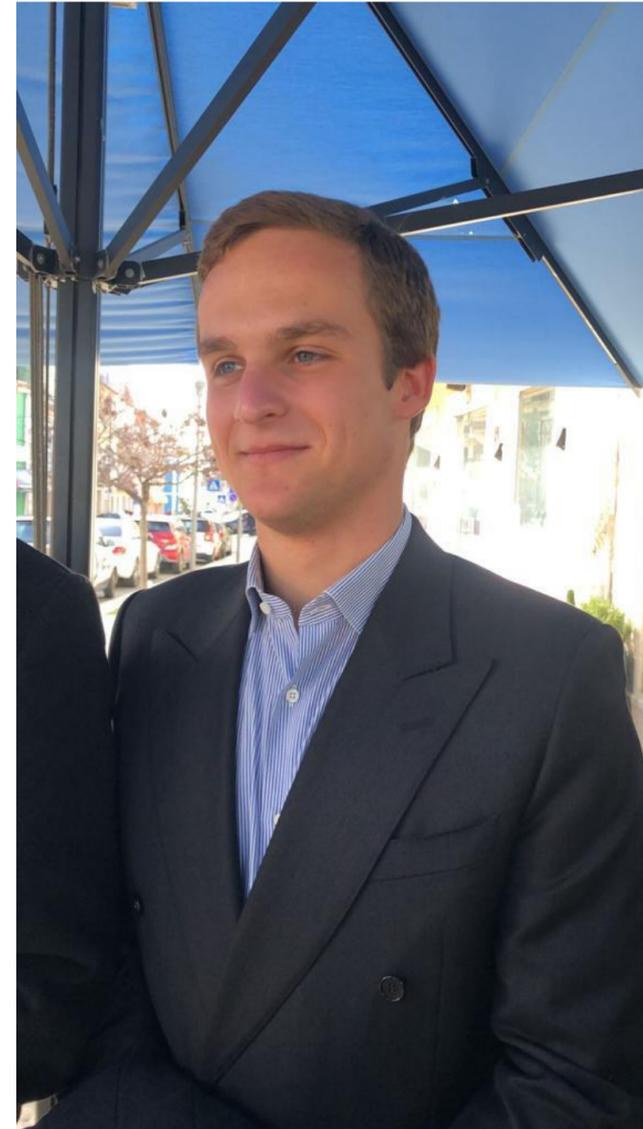


Modelação e Visualização Tridimensional em Arquitectura

20191458

José Francisco Coutinho



ÍNDICE

- Exercício 1 – superfície parabólica
 - 1.1 - Construção da base da parábola 2D
 - 1.2 - Construção da 1ª parábola 3d
 - 1.3 - Construção da 2ª parábola 3d
 - 1.4 - Construção da 3ª parábola 3d
 - 1.5 - Resultado final
- Exercício 2 – polígonos
 - 2.1 - Cubo – ferramentas box e extrude
 - 2.2 - Cubo ferramenta 3D Rotate
 - 2.3 - Pirâmide triangular ferramenta 3D Rotate / ARRAY
 - 2.4 - Octaedro- ferramenta 3D Rotate

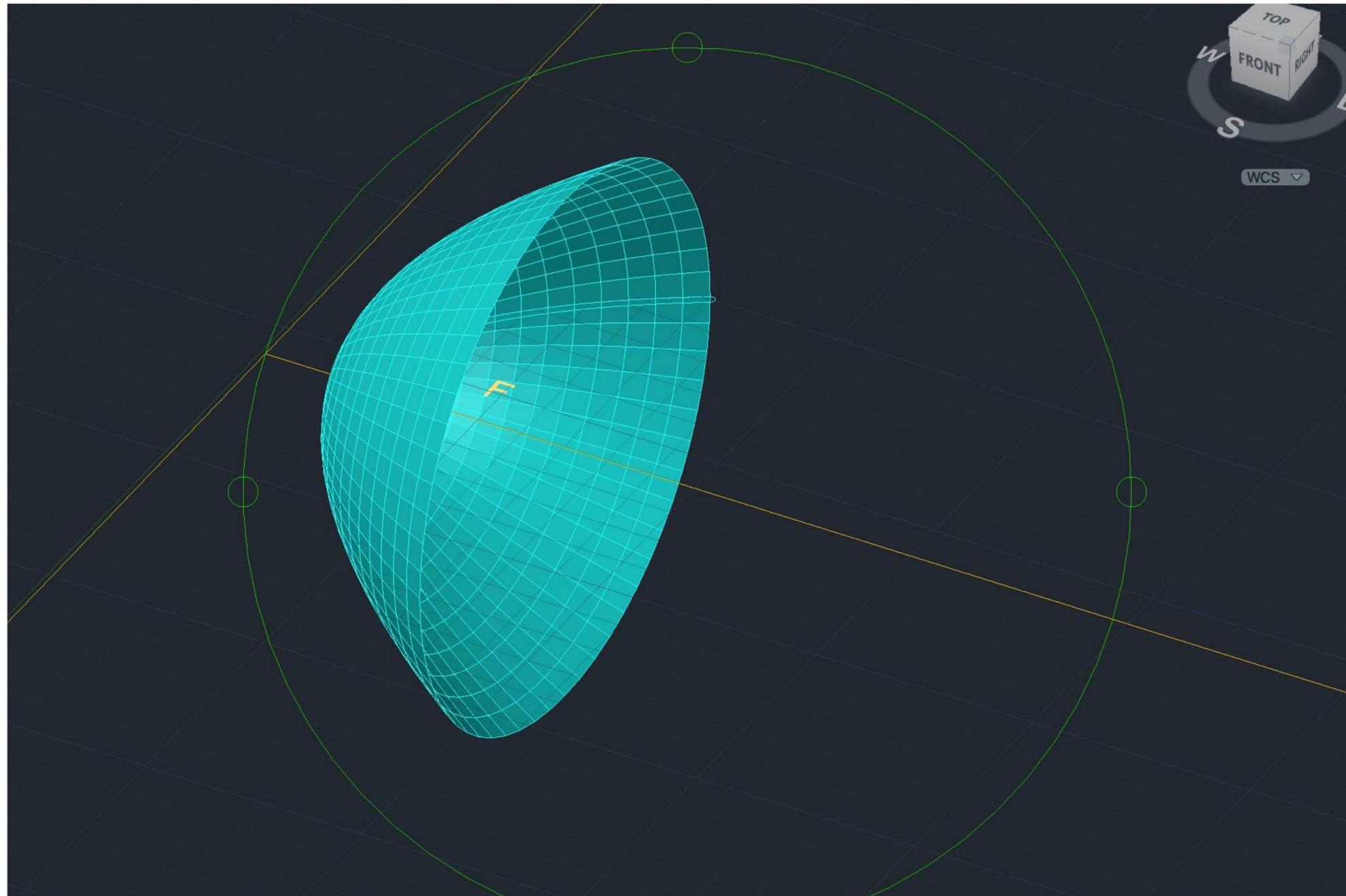
ÍNDICE

- Exercício 3 – figuras geométricas duais
 - **3.1** - Construção das figuras geométricas duais
 - **3.2** - Resultado final
- Exercício 4 – cone, secções
 - **4.1** – Construção do cone e secções
 - **4.2** – Resolução do T.P.C.
- Exercício 5 - xadrez
 - **5.1** – Construção do xadrez
- Exercício 6 – hiperboloides
 - **6.1** – Construção das hiperboloides

ÍNDICE

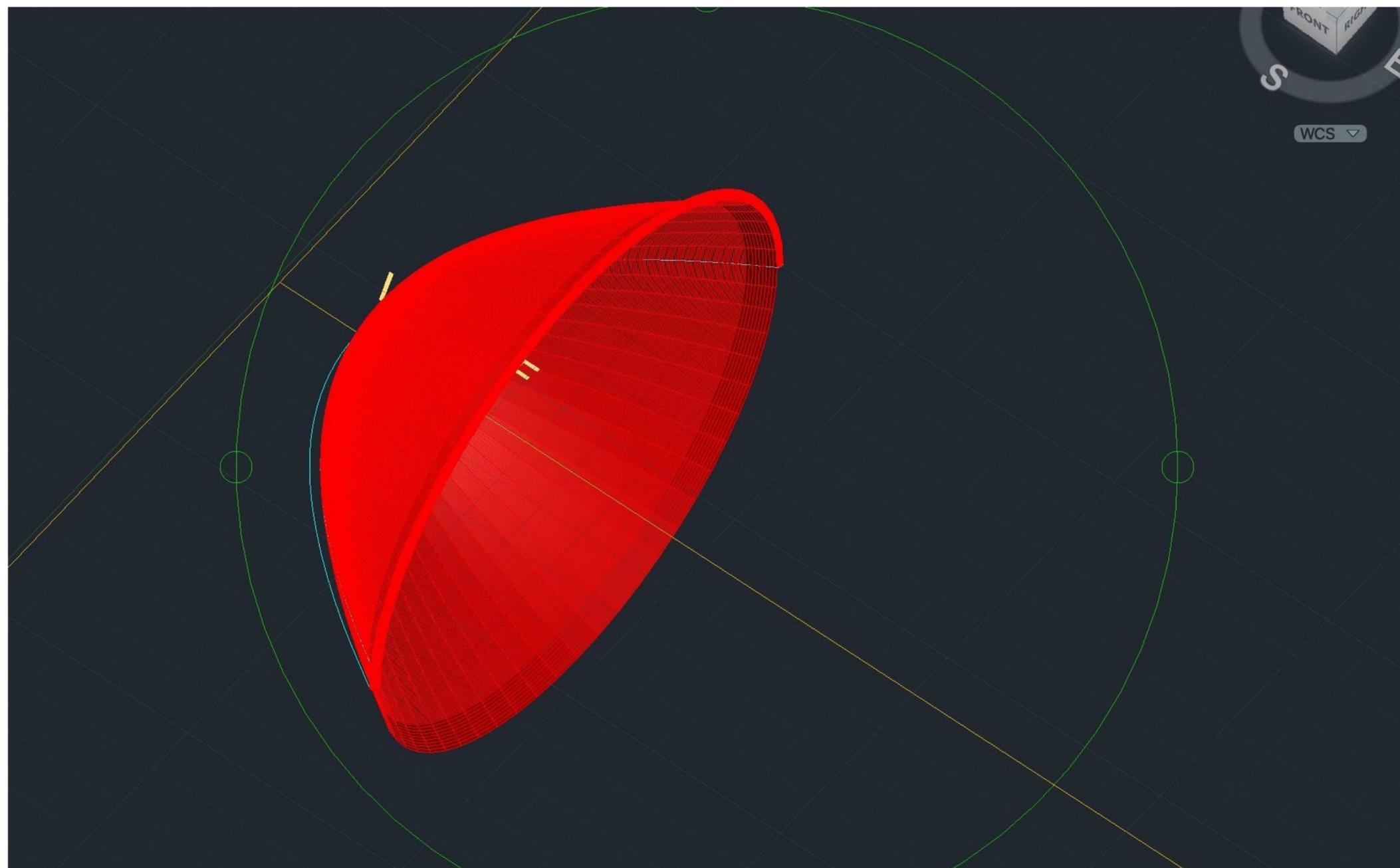
- Exercício 7 –paraboloide hiperbólica
- **7.1** - Construção da paraboloide hiperbólica1
- **7.2** - Construção da paraboloide hiperbólica2

- Exercício 8 – museu de Guggenheim
- **8.1** – Construção da estrutura em espiral de Guggenheim
- **8.2** – Resultado final



- CONSTRUÇÃO DE UMA PARÁBOLA + BORDA 3D
1. Após atrasar as linhas da base ,utilizar o comando (REVSURF) para fazer a projeção da (Spline) em 3D.
 2. Em seguida utilizar o os comados (SURFTAB1) e
 3. (~~SURTAB~~) para que a projeção fique mais arredondada.
 4. Dar cor a parábola.

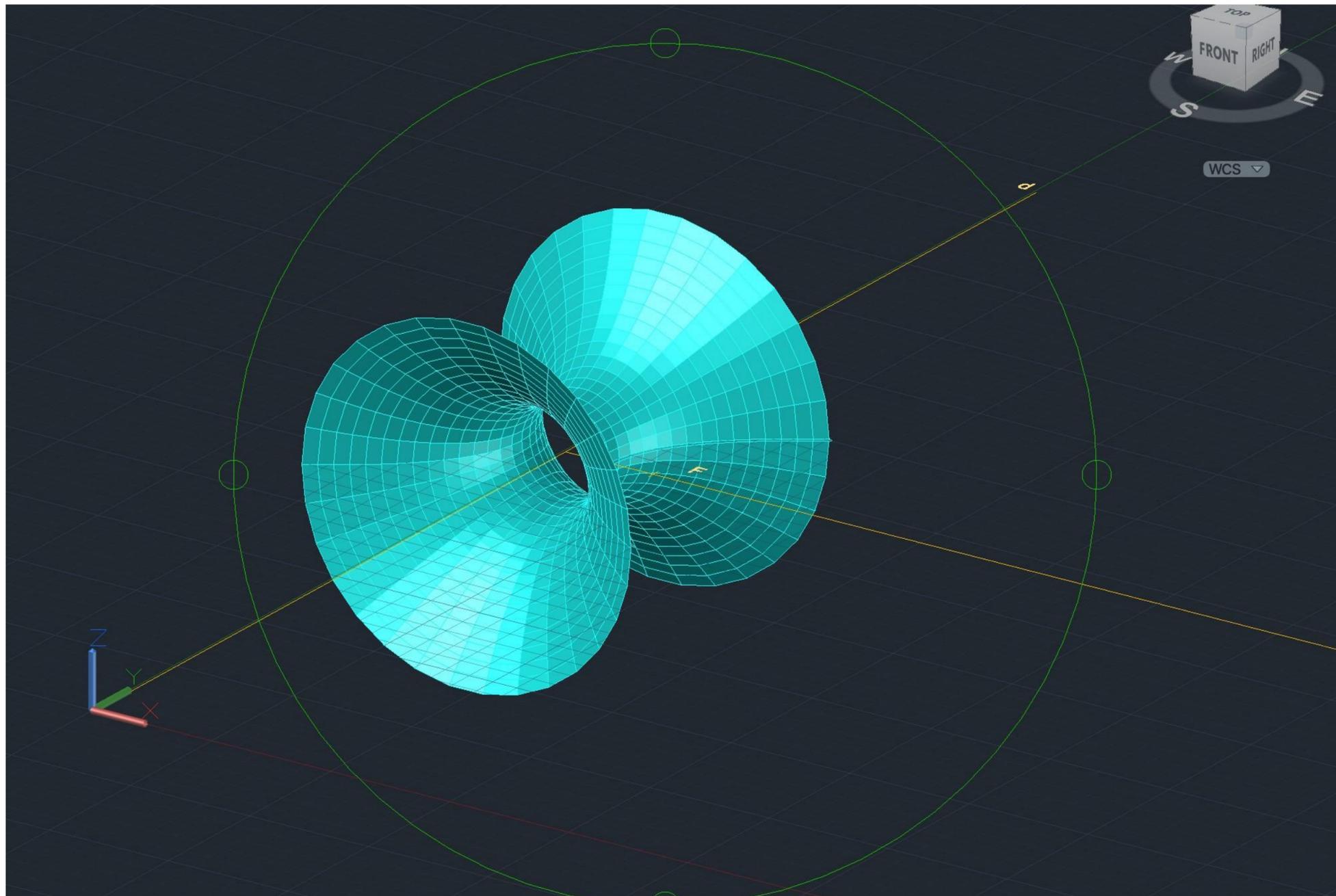
Exerc. 1.2 - Construção da 1ª parábola 3D



CONSTRUÇÃO DE UMA PARÁBOLA + BORDA 3D

1. Utilizar o comando OFSSET para fazer uma copia da linha SPLINE a (2mm).
2. Utilizar o CIRCLE para fazer a união entre as duas linhas.
3. ~~SPLINE~~, assim como utilizar o PEDIT para juntar as bordas e a segunda linha SPLINE.
3. Dar cores diferentes às parábolas para que estas se
4. ~~distin~~
5. Utilizar o comando REFSURF para fazer a projeção da parábola e os comandos SURFTAB1 e SURFTAB2 ~~pa~~ ~~para~~ ser mais arredondada.

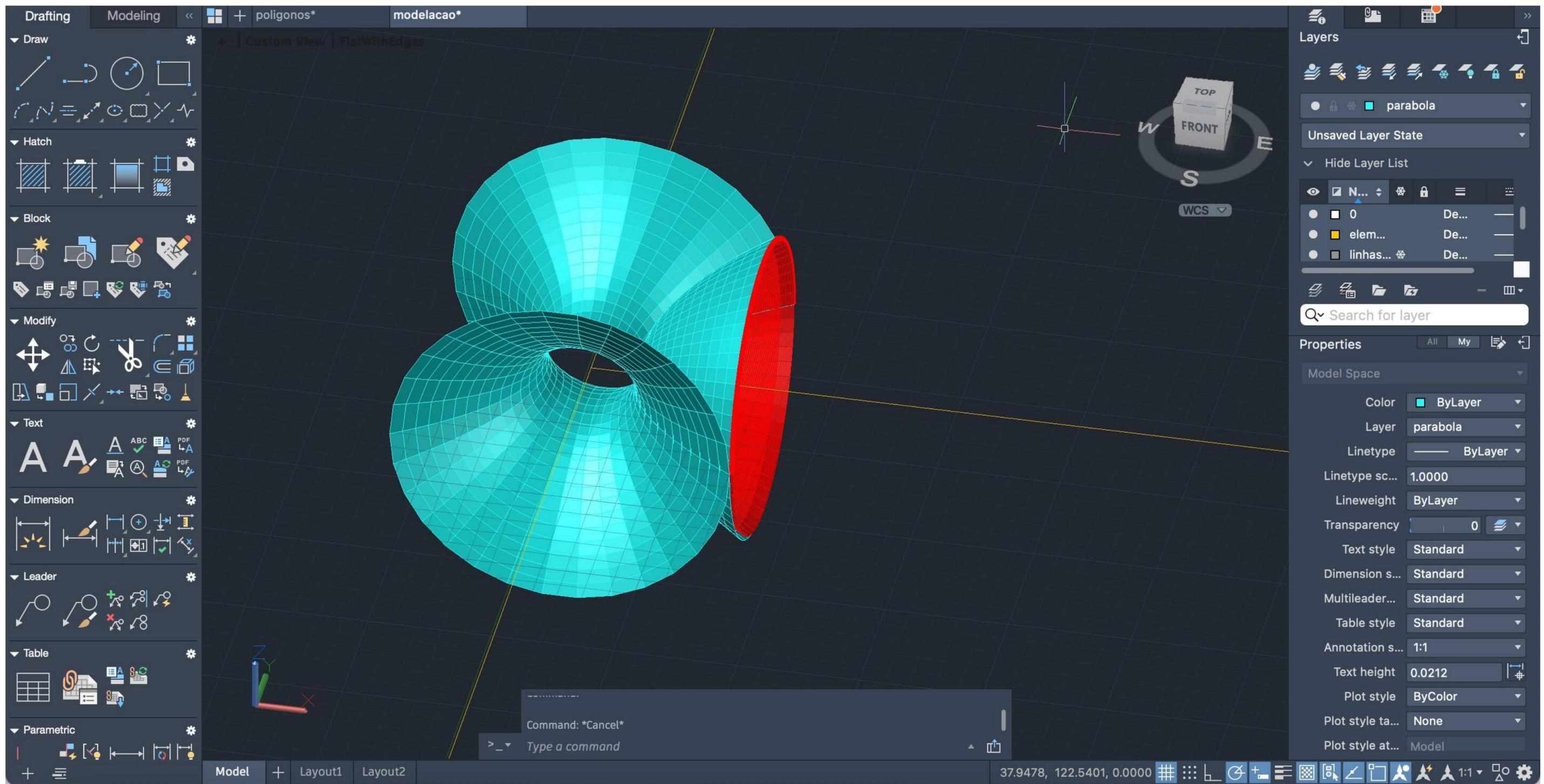
Exerc. 1.3 - Construção da 2ª parábola 3D



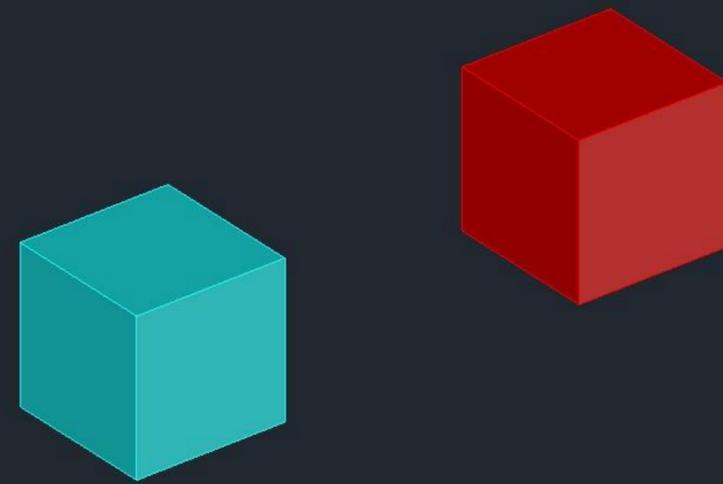
CONSTRUÇÃO DE UMA PARÁBOLA COM REFERÊNCIA EM Y

1. Utilizar o comando (REFSURF para fazer a projeção ~~a~~
2. ~~na~~ e os comandos SURFTAB1 e SURFTAB2 para a
3. parábola ser mais arredondada.
4. Neste caso, em vez de utilizar-se 180 graus como referência para desenhar a parábola, utiliza-se 360 graus
3. A parábola é feita com referência no eixo y

Exerc. 1.4 - Construção da 2ª parábola 3D

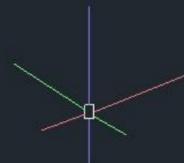


Exerc. 1.5 - Resultado Final



Box

Extrude



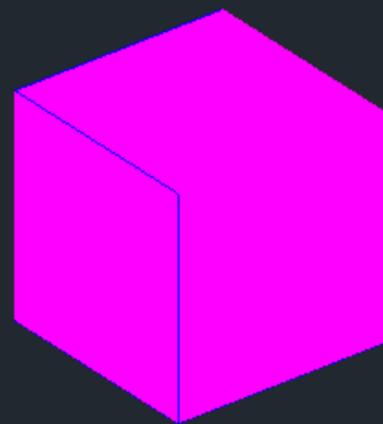
CONSTRUÇÃO DE UM CUBO 3D - USO DO COMANDO BOX

1. Usar comando BOX e de seguida introduzir as dimensões ϕ ϕ (10 mm)

CONSTRUÇÃO DE UM CUBO 3D - USO DO COMANDO EXTRUDE

1. Usar comando PLINE para construir uma base quadrangular com dimensões de 10: 10<0; 10<90; 10<180
2. Usar comando EXTRUDE para seleccionar o quadrado e ϕ
3. ϕ introduzir as dimensões do cubo (10mm)

Exerc. 2.1- Cubo - ferramentas box e extrude

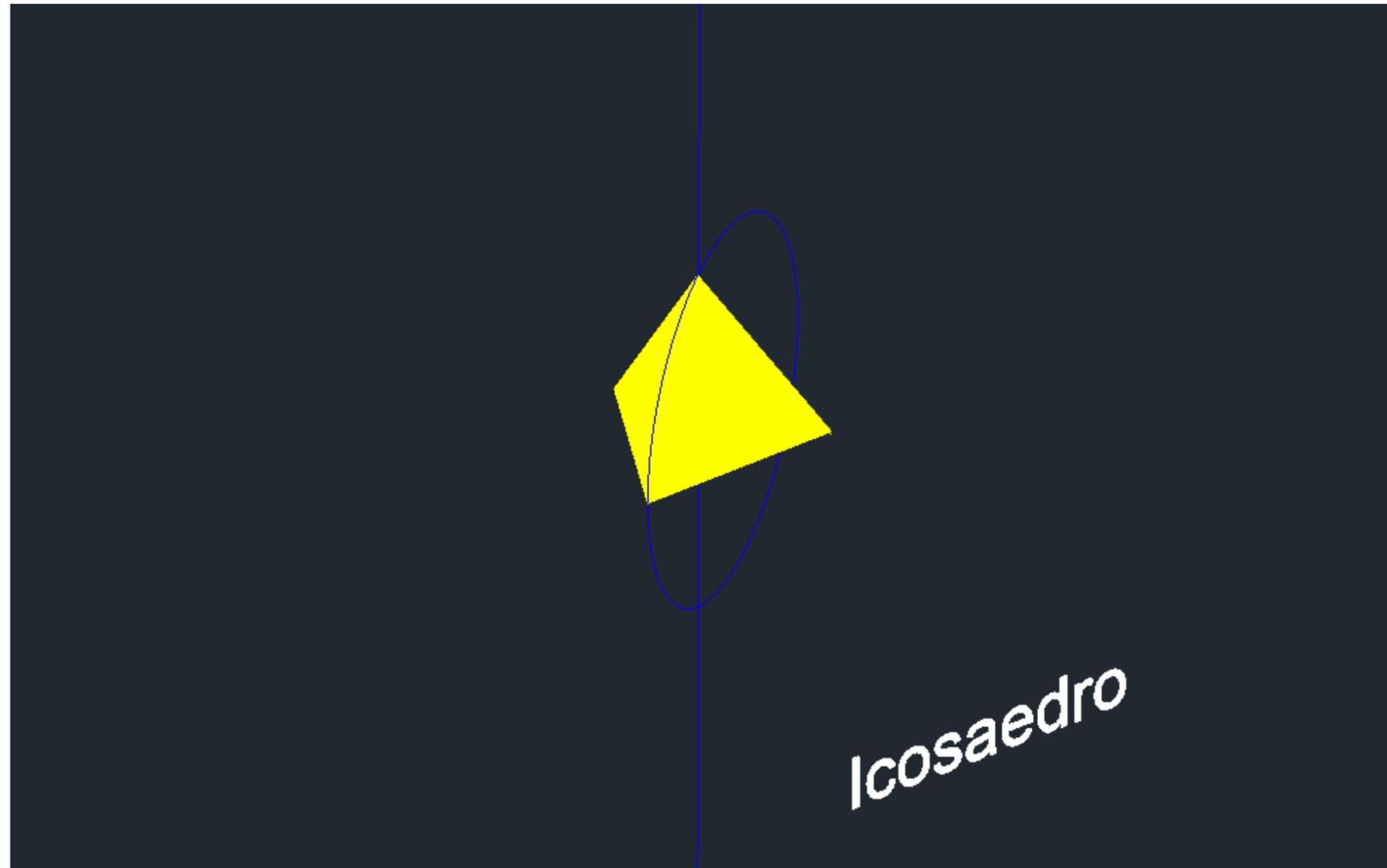


3D rotate

CONSTRUÇÃO DE UM CUBO 3D – USO DO COMANDO 3D ROTATE

1. Construir a base de um cubo em 2D, utilizando o comando `rect`
2. ~~pa~~construir as seis faces do cubo
3. Usar o comando HATCH para pintar as faces quadrangulares, ~~uma~~
4. ~~de~~ cada vez
5. Usar o comando GROUP para agrupar o hatch as faces quadrangulares, um de cada vez
4. Usar o comando 3D ROTATE, selecionando o quadrado a rodar, ~~e~~
5. ~~o~~ eixo de rotação e por fim o ângulo de rotação (<90) ou (<-
6. 90)

Exerc. 2.2- Cubo ferramenta 3D Rotate

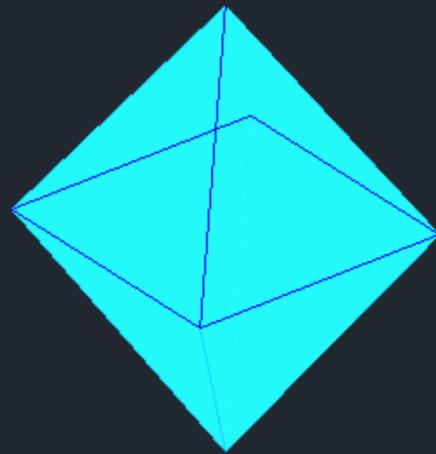


CONSTRUÇÃO DE UMA PIRÂMIDE TRIANGULAR 3D - USO DO COMANDO ARRAY

1. Construir a base quadrangular e os seus respectivos lados triangulares em 2D, como a
2. ~~figura~~
3. Uso do comando HATCH para pintar os triângulos e a base quadrangular, um de cada vez
3. Uso do comando GROUP para agrupar o hatch das formas desenhadas, um de cada
4. ~~vez~~
5. Uso do comando ARRAY, seleccionando um dos lados triangulares, de seguida escolher
6. a opção polar, especificando o centro do eixo e por último seleccionar a opção π entre
7. ~~(37)~~

CONSTRUÇÃO DE UMA PIRÂMIDE TRIANGULAR 3D – USO DO COMANDO 3D ROTATE

1. Construir a base triangular da pirâmide em 2D, utilizando o comando mirror para criar as laterais da pirâmide.
2. Uso do comando HATCH para pintar os triângulos, um de cada vez
3. Uso do comando GROUP para agrupar o hatch ao triangulo, um de cada vez
4. Uso do comando 3DROTATE, seleccionando o triangulo e o hatch a rodar, de seguida
5. ~~seleccionar o eixo de rotação (Z)~~

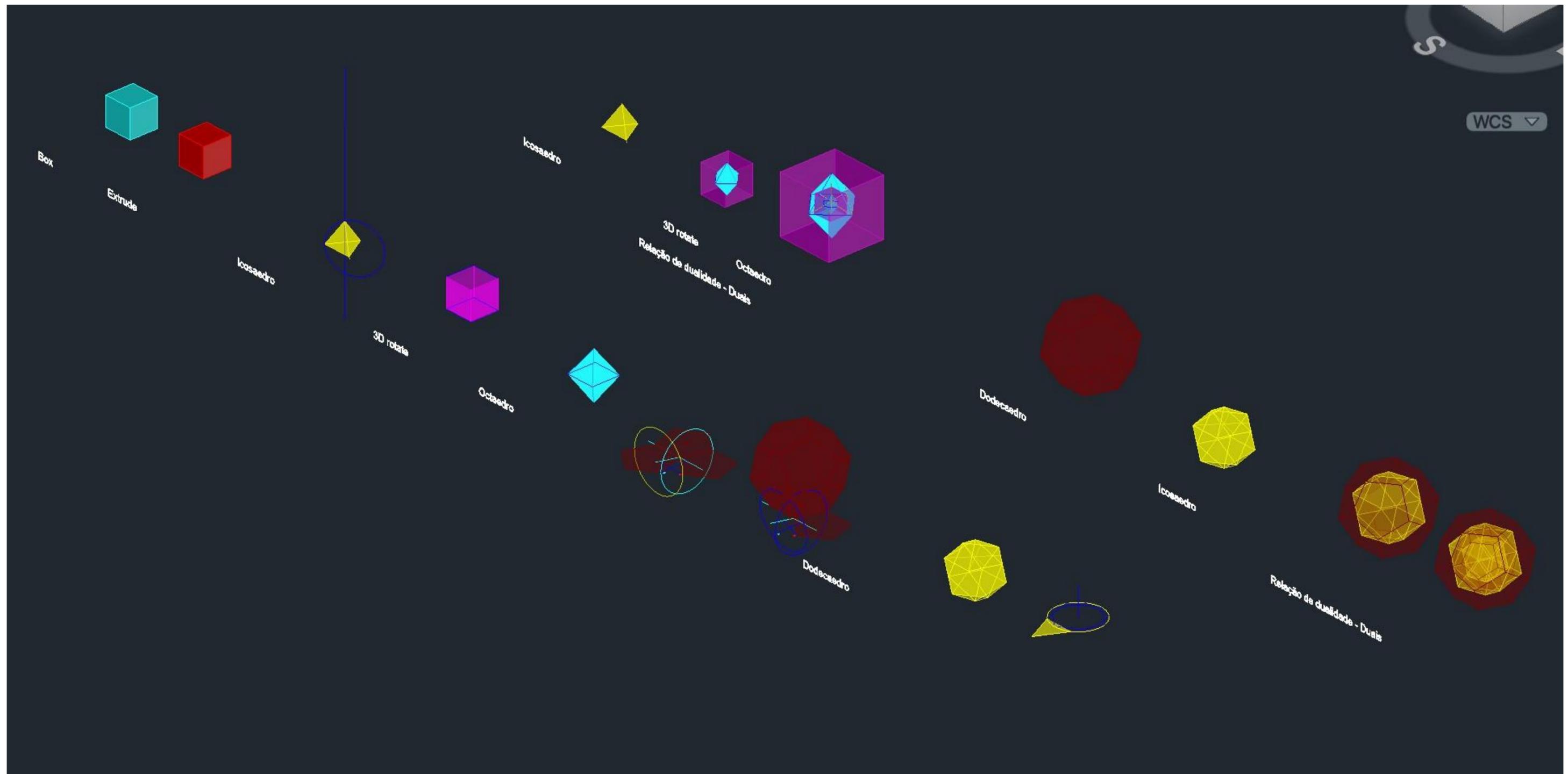


Octaedro

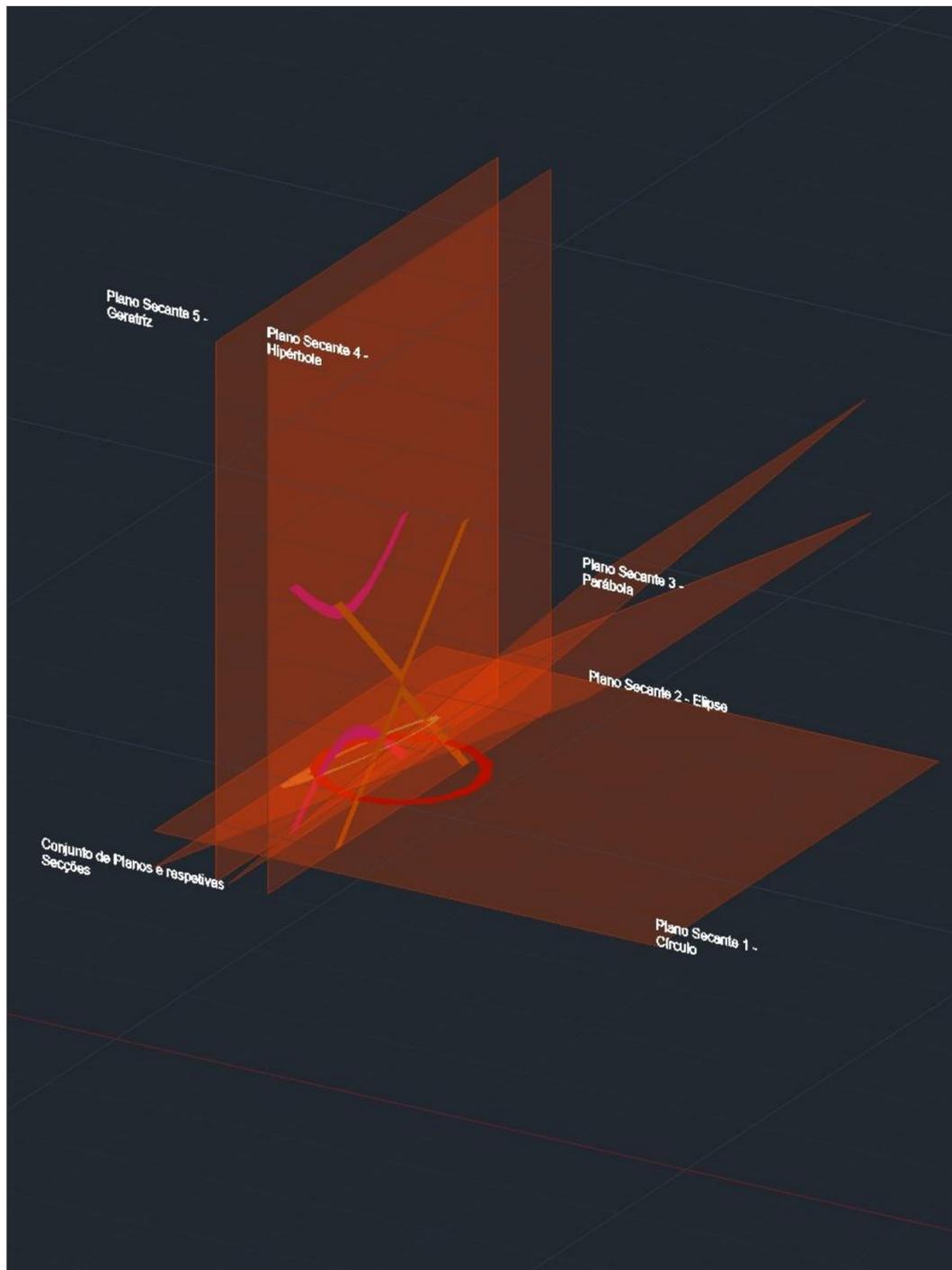
CONSTRUÇÃO DE UM OCTAEDRO 3D – USO DO COMANDO ROTATE 3D

1. Construir a base quadrangular e os seus respetivos lados triangulares em 2D
2. Uso do comando HATCH para pintar os triângulos e a base quadrangular, um de cada vez
3. Uso do comando GROUP para agrupar o hatch e as formas desenhadas, um de cada vez
4. Uso do comando 3DROTATE selecionando os triângulos nas partes laterais a rodar, o eixo e
5. o ângulo de rotação ,que neste caso tem que ser (60) ou (-60)

Exerc. 2.4- Octaedro - ferramenta 3D rotate



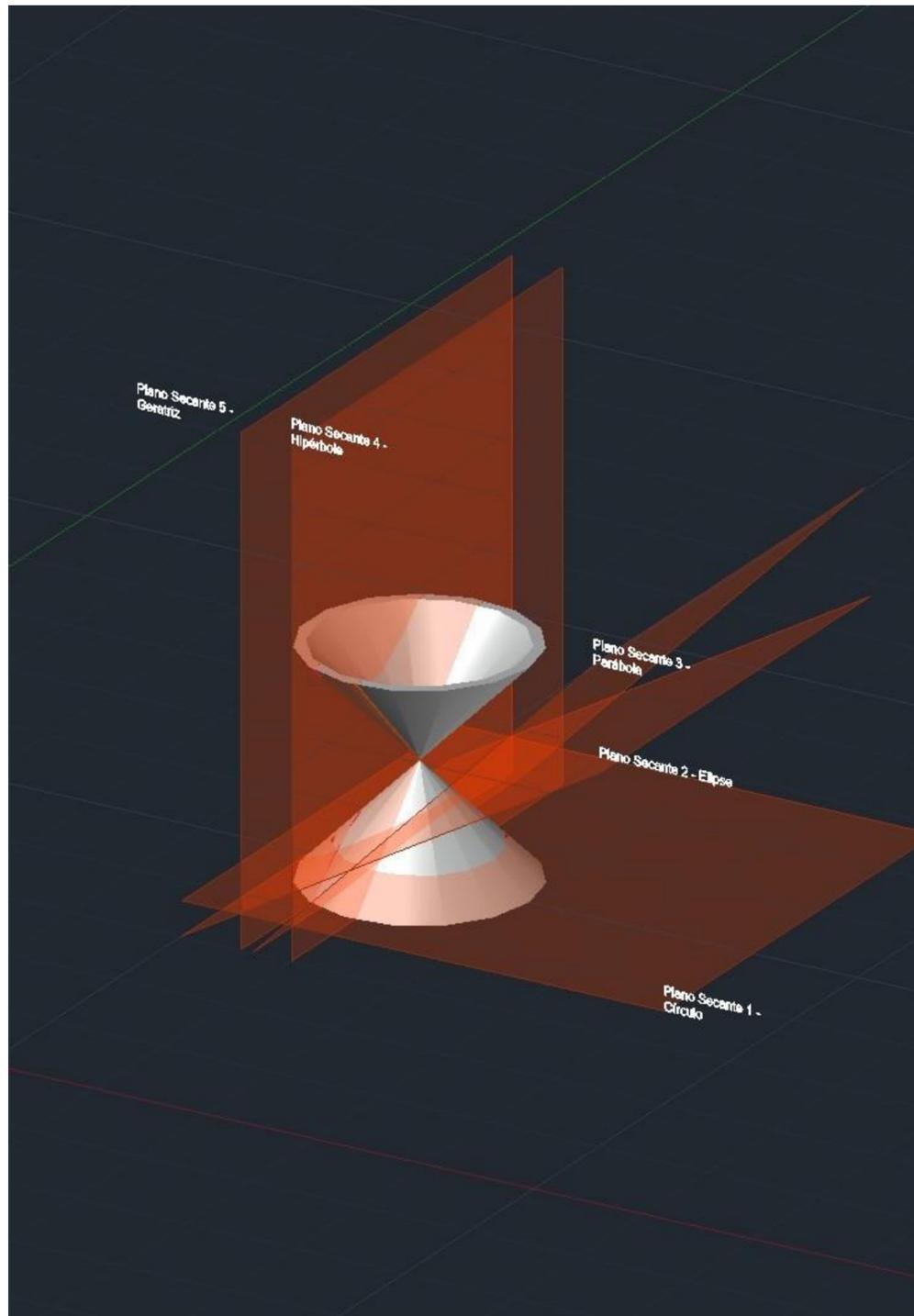
Exerc. 3.2 – resultado final



CONSTRUÇÃO DO CONE E SECÇÕES

1. Ao longo deste exercício foram feitas LAYERS para cada tipo de elemento
2. Começamos por fazer um cone – uso do comando CONE, de seguida escolhemos as bases e o ponto de vértice
3. Definimos o plano secante
4. seguida usamos o comando SHADE para sombrear o sólido
5. Uso do comando COPY – escrevemos LAST e fazemos ENTER, DISPLACEMENT (0,0,0), ENTER
6. Definimos o plano secante
7. Uso do comando SUBSTRACT, escrevemos LAST e fazemos ENTER, as bases dos cones alinham-se, formando assim um objeto tridimensional
5. Uso do comando MIRROR3D, escrevemos LAST , (1 ponto) vértice do cone, (2 ponto) ligar o vértice ao ponto de vértice do cone
7. ao longo de paralela ao eixo Y
4. Vamos obter um cone espelhado com os passos anteriores, formando uma “ampulheta”.
5. Desenhar os PLANOS SECANTES, usar o comando POLYLINE com o ORTHO ligado, desenhando as superfícies e usar o comando HATCH para hachurá-las
7. fazemos GROUP - com o HATCH e as POLYLINES que formam o retângulo
8. Selecionar o plano e fazemos COPY com o base point num dos vértices e colamos sob esse ponto
9. rodamos o grupo
10. e vamos rodá-lo com BASEPOINT no quadrante onde estes se cruzam
11. Rodar o PLANO SECANTE 2, 30 graus, repetindo sempre este comando, o PS3, 45 graus, o PS4 e PS5, 90 graus
8. Por fim, uso do comando MOVE, mover o PS5 ligeiramente à frente, o PS4 para o eixo X e o PS2 para a frente do PS4, o PS2 deixar no mesmo sítio. O PS1, que não sofreu rotação, vamos subi-lo 1

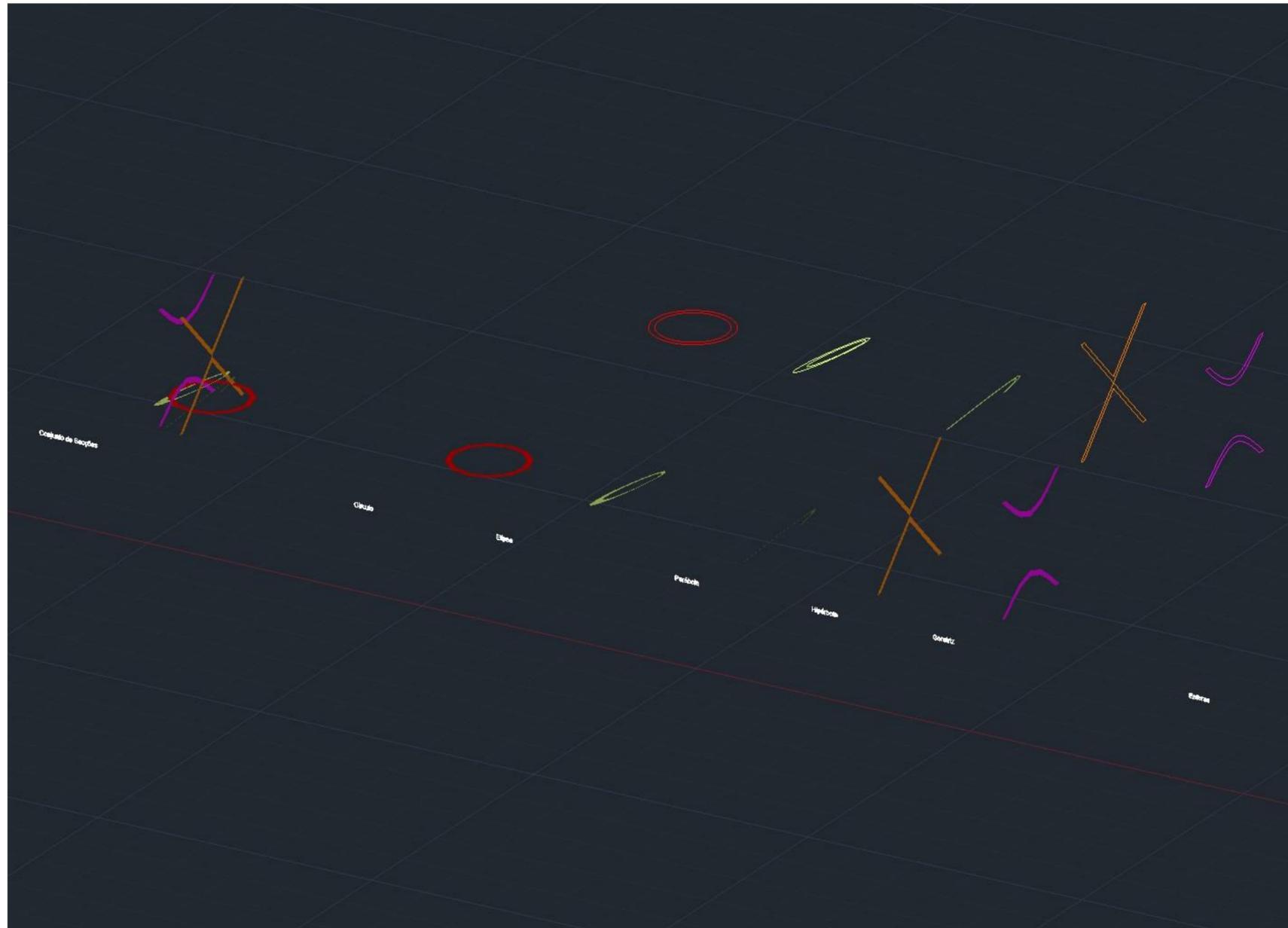
Exerc. 4.1- Octaedro – Construção do cone e secções



CONSTRUÇÃO DO CONE E SECÇÕES - CONTINUAÇÃO

1. Com os paços feitos anteriormente, usar o comando SECTION e seleccionar a ampulheta, de
2. ~~significação~~ (fazer com
3. todos os planos)
4. Na imagem ao lado observamos as secções que fizemos. Para obter esta imagem, fizemos
5. ~~CP (arabes) e a imagem~~

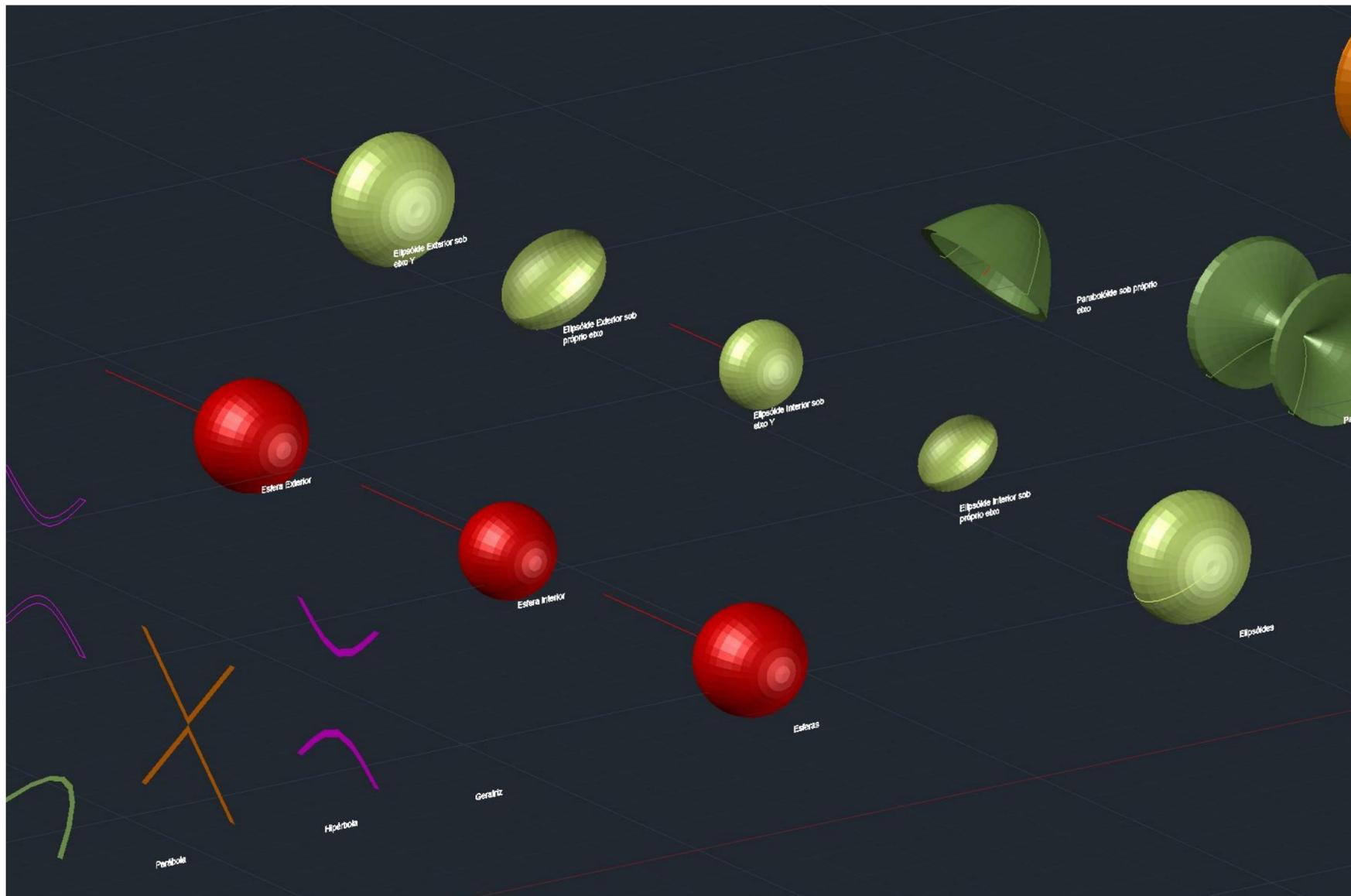
Exerc. 4.1- Construção do cone e secções



CONSTRUÇÃO DO CONE E SECÇÕES - CONTINUAÇÃO

1. Separar as secções dos planos, com o mesmo método do slide anterior e apagar os ~~planos~~ ~~objetos~~.
Seguir fazer o uso do comando COPY de cada secção individualmente, nas que aparecem sem preenchimento, selecionar e usar o comando EXPLODE

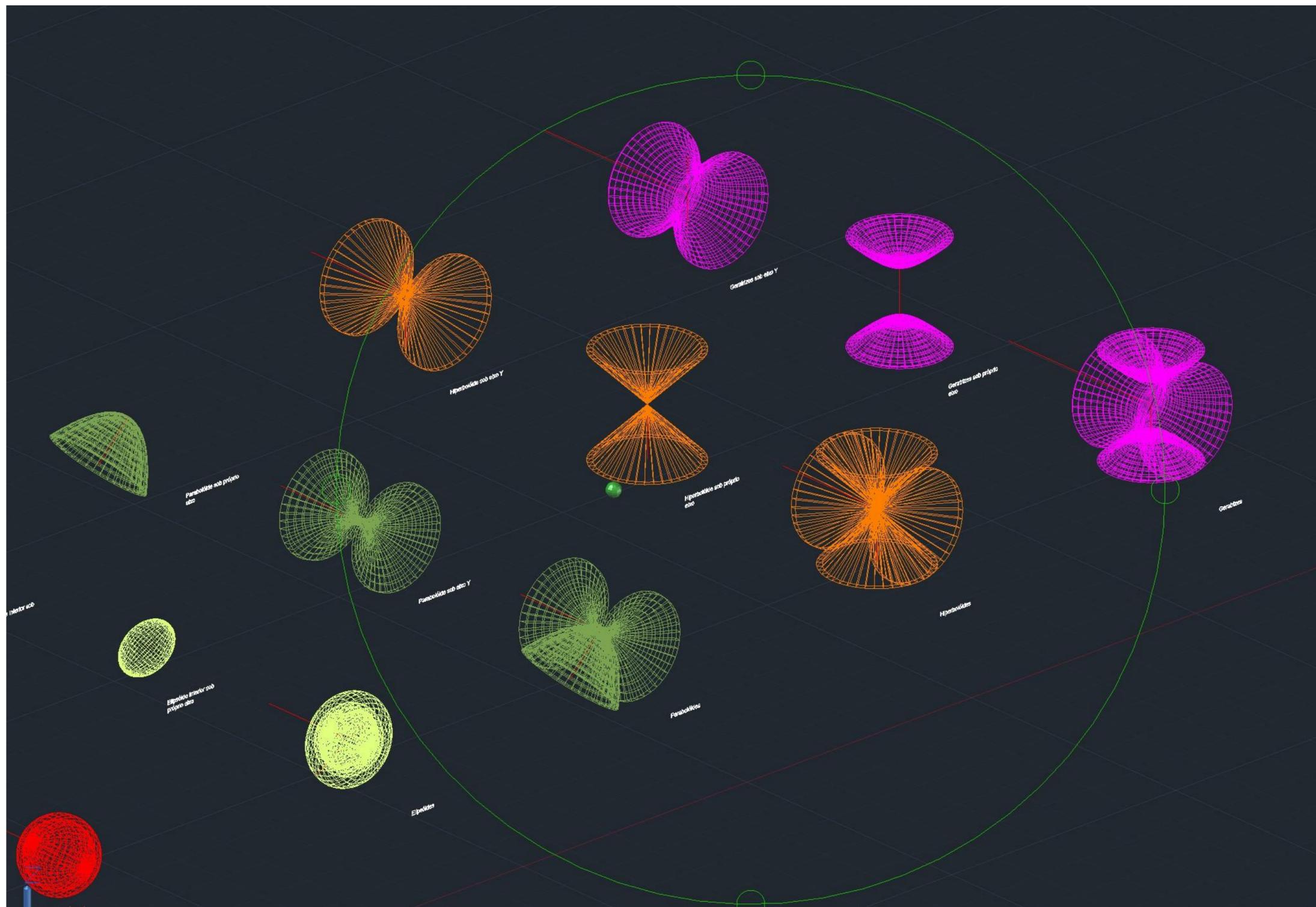
Exerc. 4.1- Construção do cone e secções



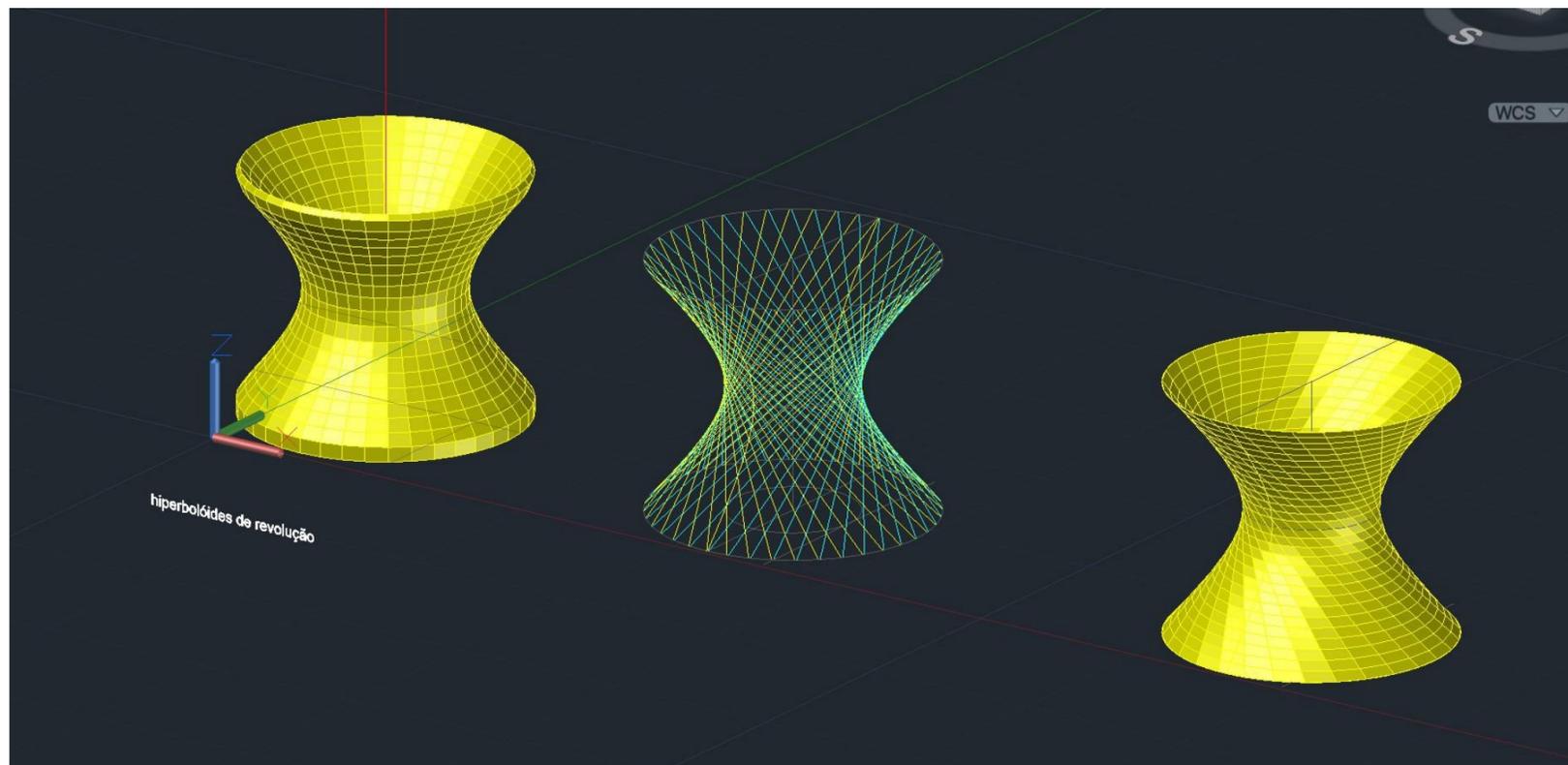
CONSTRUÇÃO DO CONE E SECÇÕES - CONTINUAÇÃO

1. Separar as secções originadas pelos planos secantes que cruzam as superfícies
2. criar um eixo de referência em 3D, como
3. comando REVSURF (anteriormente programamos SURFTAB 1 e SURFTAB 2 , 40)
4. De seguida, puxar um eixo guia, paralelo a Y, fazer JOIN nos elementos que o pedem,
5. comando REVSURF (continua)
6. seguidamente seleccionar o eixo já traçado, START ANGLE 0, e rotação de 360 graus
7. Esta sequencia foi igual para todos os objetos tridimensionais que obtivemos, com a diferença que nos proximos objetos, existem 2 eixos de rotação (o paralelo a Y, e o eixo de referência)

Exerc. 4.2- Resolução do T.P.C.



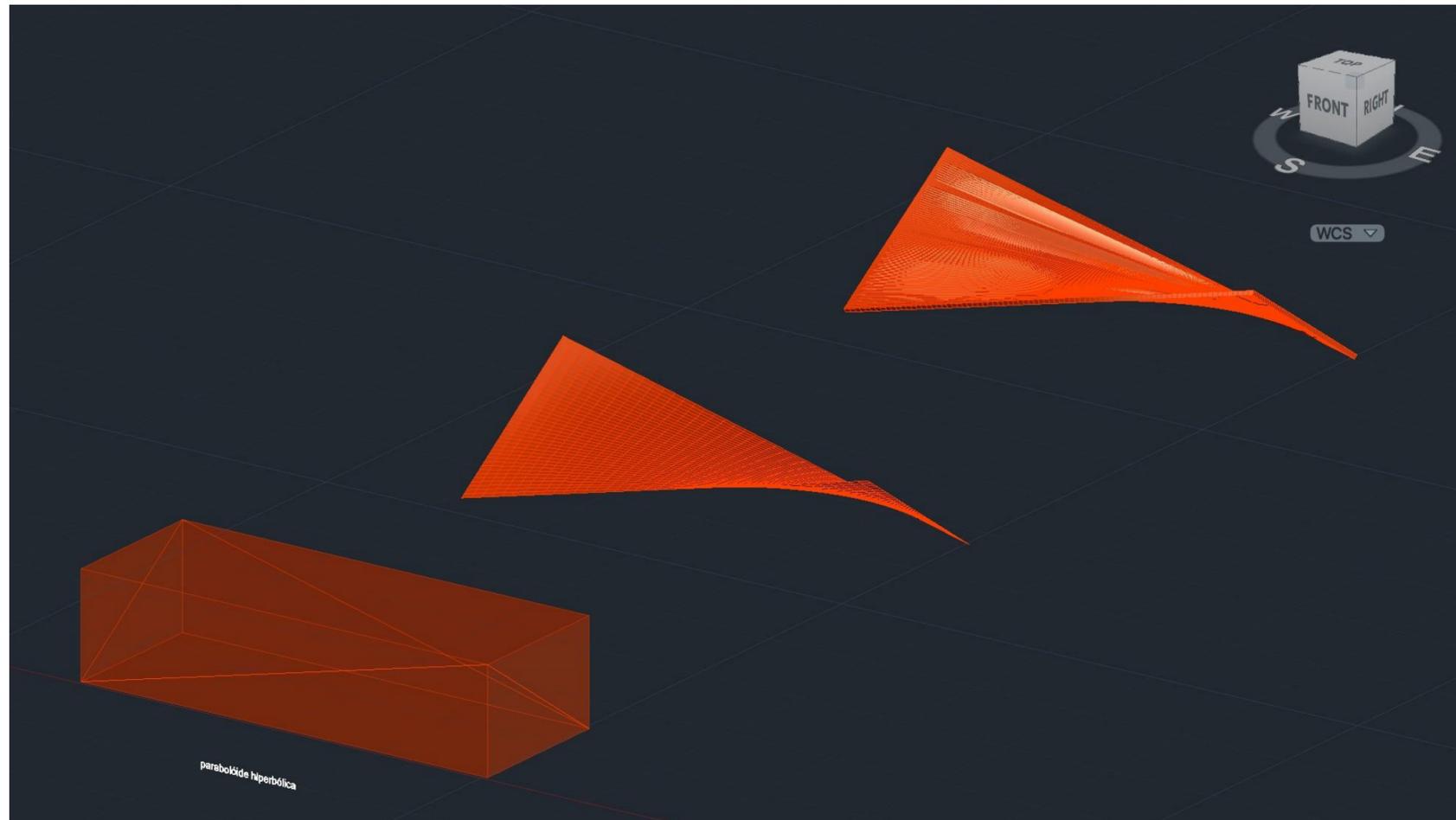
Exerc. 4.2- Resolução do T.P.C.



CONSTRUÇÃO DAS HIPERBOLOIDES

1. 1 passo – copiar a hiperboloide feita anteriormente, para compararmos duas ~~maneiras~~
2. ~~de fazer a geratriz~~
3. 2 passo - deixar apenas as linhas base e os eixos da figura.
4. 3 passo - uso do comando LINE para unir os cantos externos do arco inferior com o superior.
5. 1 maneira de fazer uma hiperboloide – uso do comando 3DROTATE com BASEPOINT no
6. ~~vértice do arco~~
7. SURFTAB2 – 40) e REVSURF – seleciono o arco como OBJECT TO REVOLVE
8. 2 maneira de fazer uma hiperboloide – comando CIRCLE com o centro na interseção do eixo
9. ~~de cada geratriz com a superfície~~
10. ~~interseção do eixo com a superfície~~
11. endpoint da superfície curva, a seguir uso do comando COPY do círculo de gola, BASEPOINT
12. no centro e 2ND POINT no ponto centrar do círculo maior, COPY do eixo paralelo a y inferior,
13. BASEPOINT no centro e 2ND no quadrante do círculo copiado anteriormente. Seguindo de
14. LINE com o seu 1ST POINT no mesmo quadrante do passo anterior e 2ND POINT no
15. quadrante superior perpendicular à linha. Pela geratriz D fazemos uma LINE com o 1ST
16. POINT na interseção da linha com o círculo e 2ND POINT no ponto de interseção da linha
17. com o círculo de gola, uso do comando COPY para o 1ST POINT no ponto inferior da geratriz
18. desenhada e 2ND POINT no ponto superior da mesma, uso do comandon PEDDIT para
19. converter numa polilyne, JOIN e ARRAY para podermos usar o comando PO (selecionar a
20. geratriz e dar como basepoint o centro da circunferência de gola l=40). Repetir o mesmo
21. processo da geratriz, mas desta vez com a orientação contrária da mesma, e sobrepor
22. ambas, pegando mais tarde novamente na base inicial deste processo, apagando as linhas
23. curvas, deixando apenas a geratriz e as linhas diretoras. Por fim repetimos os comandos
24. anteriores de forma a obter novamente a mesma forma .REVSURF. THICKEN com 0.5

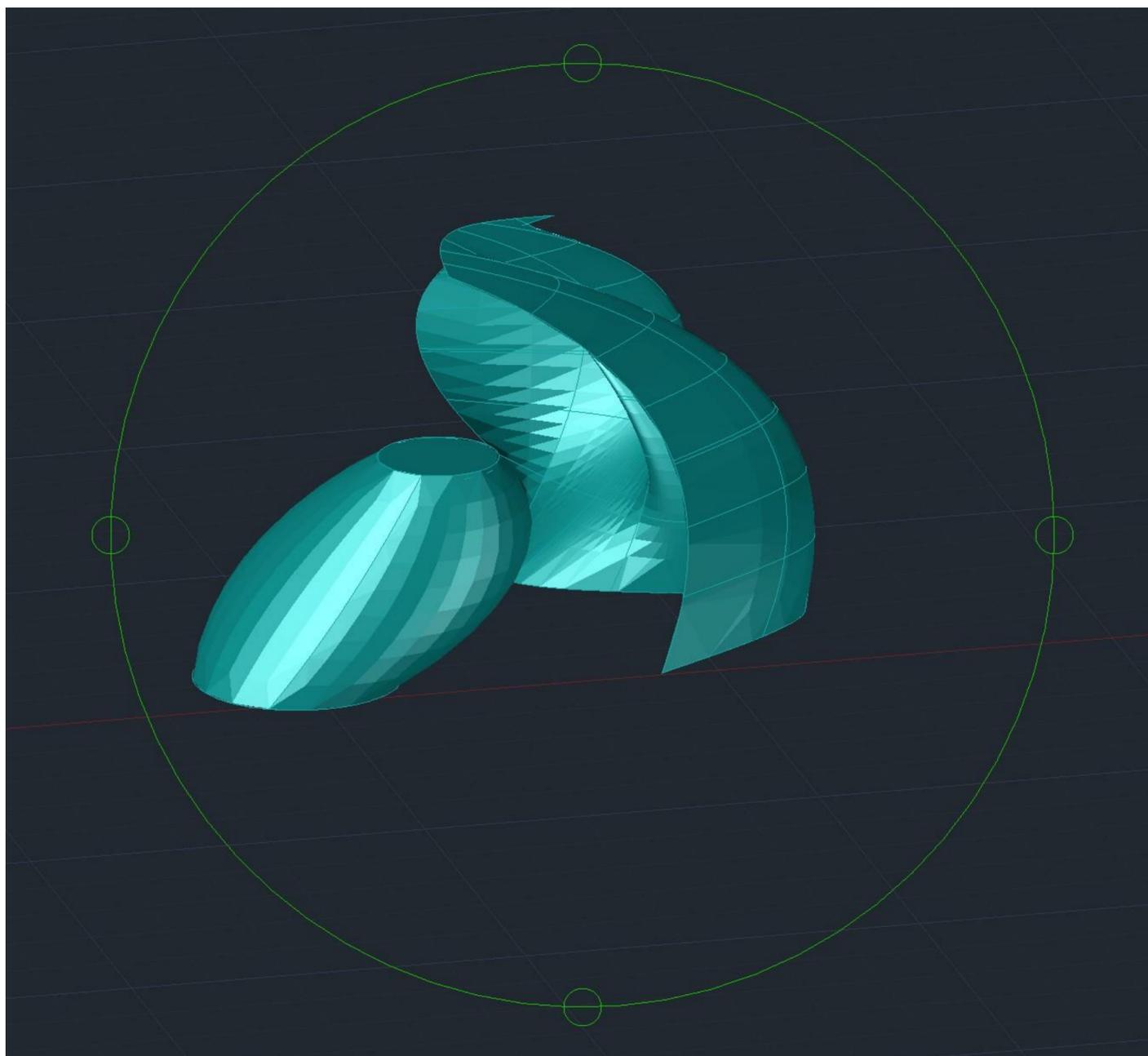
Exerc. 6.1- Construção das hiperboloides



CONSTRUÇÃO DA PARABOLOIDE HIPERBÓLICA1

1. Uso do comando BOX para formar um paralelepípedo, ao qual damos transparência.
2. Fazer uma LINE e desenhar as diagonais das faces verticais da box.
3. Uso do comando COPY, para copiar as linhas que desenhamos anteriormente
4. Uso do comando EDGESURF, para criar uma superfície através das linhas, selecionamo-las e
5. ENTER.
6. Por fim, para dar espessura, fizemos o comando THICKEN com 0.5

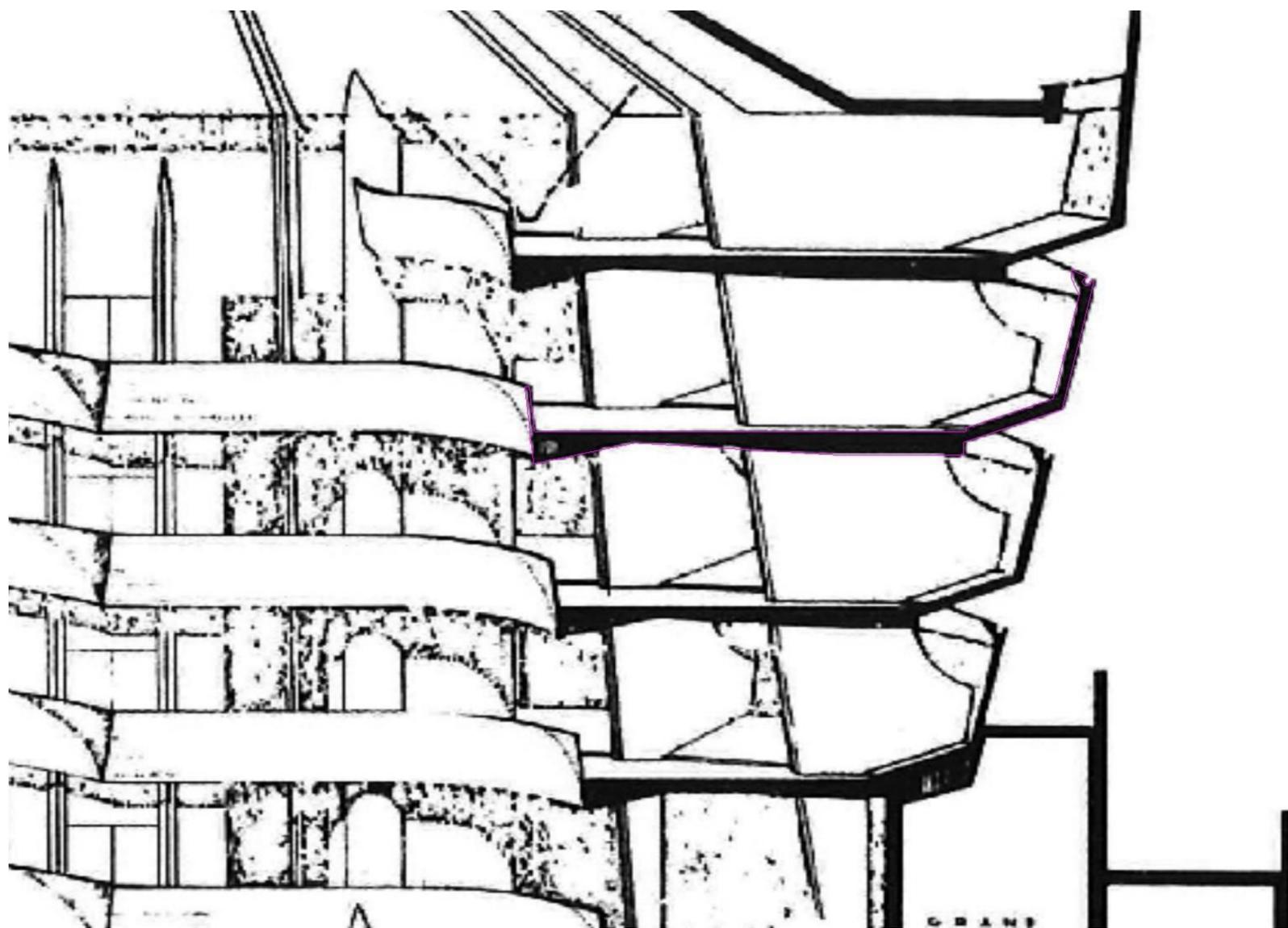
Exerc. 7.1- Construção da parabolóide hiperbólica1



CONSTRUÇÃO DA PARABOLOIDE HIPERBÓLICA2

1. Uso do comando CIRCLE para desenhar três circunferências sobrepostas mas não
2. ~~o~~
3. Uso do comando MOVE (com o ortho ON) e levantamo-las perpendicularmente entre si, com
4. ~~aparência~~
5. Uso do comando LOFT onde selecionamos da mais baixa até à mais alta, e obtivemos o preenchimento volumétrico da figura que observamos nas imagens.
4. Em seguida fizemos uma BOX para conseguirmos fazer um SUBTRACT, de forma a vermos
5. ~~que a~~
6. Mais tarde fizemos um EXPLODE e desta forma ficamos com a “pele exterior”.
7. Por fim uso do comando THICKEN com 0.5 de espessura e percebemos que dependendo
8. ~~de~~
9. dentro, neste caso, deixei aqui a espessura feita para o lado interno do objeto.

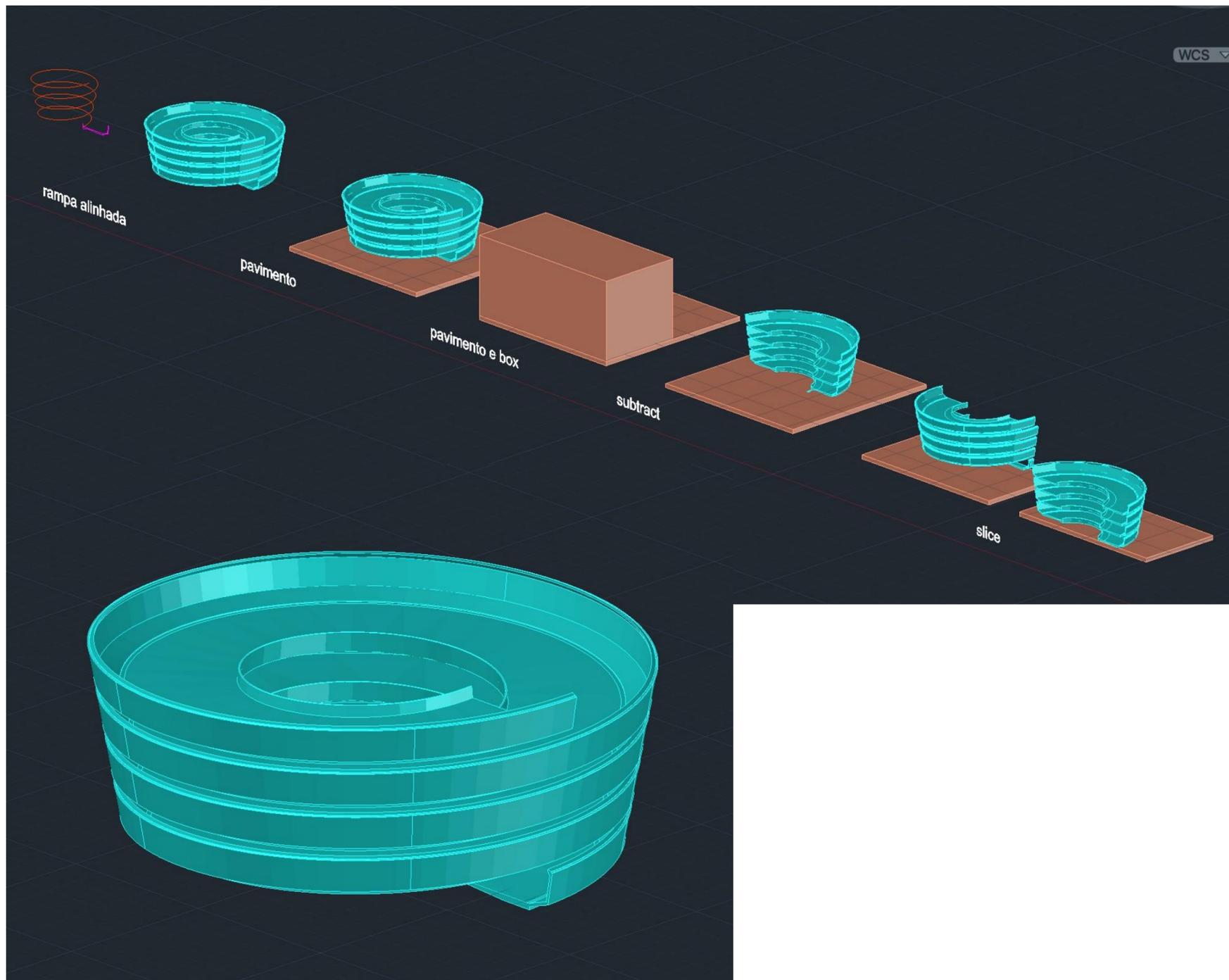
Exerc. 7.2- Construção da parabolóide hiperbólica2



CONSTRUÇÃO DA ESTRUTURA EM ESPIRAL DE GUGGENHEIM

1. Importar a imagem fornecida pelo professor para a página de CAD através do 
2.  **ATTACH**
3. Usar o SCALE para os 18 cm de referência para o espelho de um degrau.
4. Com o comando LINE delimitamos o eixo central do edifício e a diagonal definida 
5.  externas do edifício
6. Acabando com o trecho representado de magenta como na imagem ao lado.
7. Posteriormente fizemos o comando PEDDIT – convert to POLYLINE (Y) – JOIN.
8. Ainda fizemos um COPY no vértice interior da rampa, junto à guarda interior e para o 
9. 

Exerc. 8.1- Construção da estrutura em espiral de Guggenheim



RESULTADO FINAL

1. Uso do comando HÉLIX com basepoint 100,50 - raio 7.5/top raio 10 – (hélix para cima) turns 4 – height 14.
2. Depois usamos o comando LINE desde o centro da espiral até ao ponto (inferior) inicial da rampa.
3. ~~mas~~ alinhamos a espiral com a rampa (ponto do centro alinha em si próprio, e o outro ponto fica em qualquer lado no eixo x).
4. ~~mas~~ usamos o comando MOVE da figura magenta com basepoint neste ponto para o ponto interno e movemos a espiral.
5. ~~mas~~ fazemos um 3DROTATE com base point neste ponto, eixo vermelho, 90°.
6. ~~mas~~ usamos o comando EXTRUDE onde seleciono o meu desenho (enter) escrevo PATH (enter) e seleciono a espiral (enter) e iremos obter o 3D da rampa em espiral que conseguimos observar ao lado.
7. De seguida, para afinar o ângulo que as rampas vão fazendo ao longo do seu percurso fazemos uma LINE como essa tangente diagonal.
8. Usamos Copy e copiamos essa linha e colamos no ponto externo inferior da guarda exterior.
9. ~~mas~~ usamos o comando EXPLODE (selecionando a nossa figura inicial) fazendo um ALIGN ~~de~~ a nossa guarda com a linha guia que acabamos de fazer, e acertamos os vértices de forma a fechar novamente a figura.
10. E voltamos a repetir este comando, onde obtemos a rampa certa.
11. Por fim, usamos o comando BOX, para fazer o piso, e fazemos novamente de forma a ~~passar~~ passar pelo centro da rampa. Usamos o comando SUBTRACT e selecionamos a rampa (enter).
12. ~~mas~~ selecionamos a box (enter) e assim obtemos apenas metade da rampa.

Exerc. 8.2 – Resultado