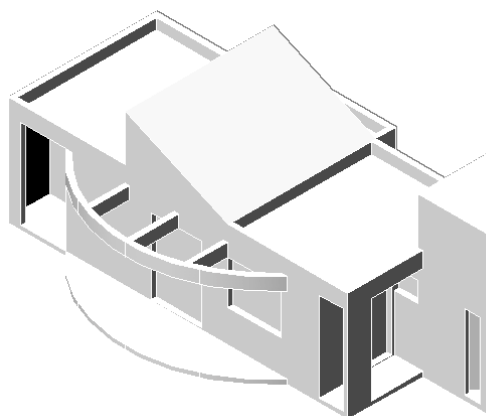
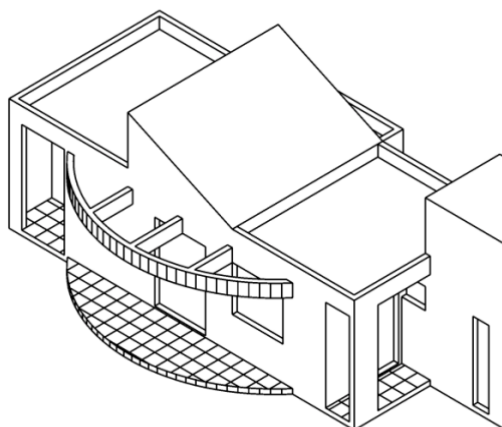
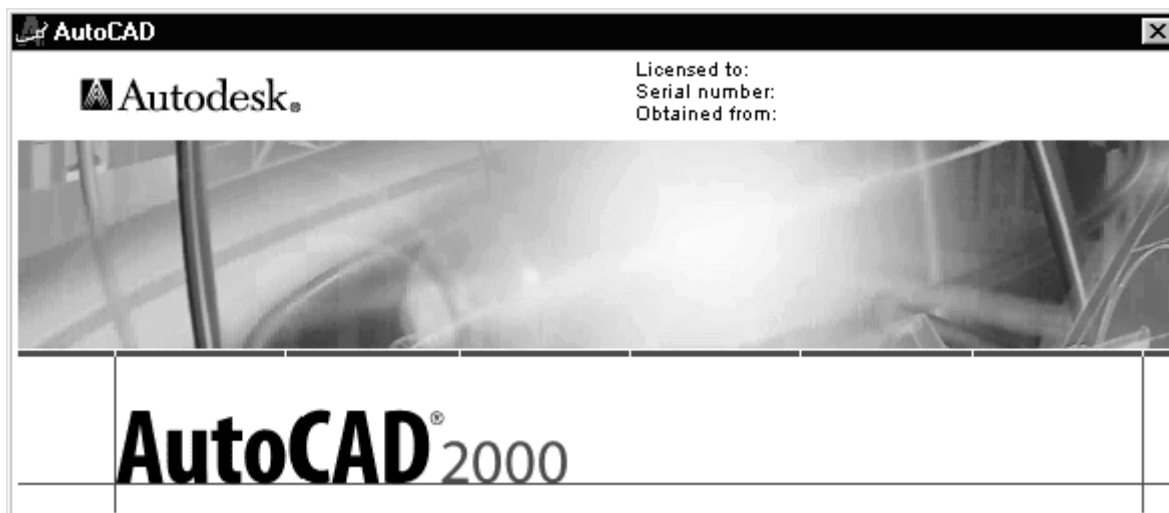


Faculdades Metodistas Integradas Izabela Hendrix
Curso de Arquitetura e Urbanismo - Disciplina de Informática Aplicada à Arquitetura

AutoCAD®2000
where design connects

Tutorial de
AutoCAD 2000 para Windows
módulo 3D

Modelando uma residência



Elaborado por:



Tutorial de AutoCAD 2000 para Windows 95 - Módulo 3D

1. Introdução:

O AutoCAD 2000 permite construir modelos virtuais de praticamente qualquer objeto, já que possui recursos de modelagens extremamente poderosos. Os objetos tridimensionais existentes no AutoCAD, são divididos em três categorias, sendo:

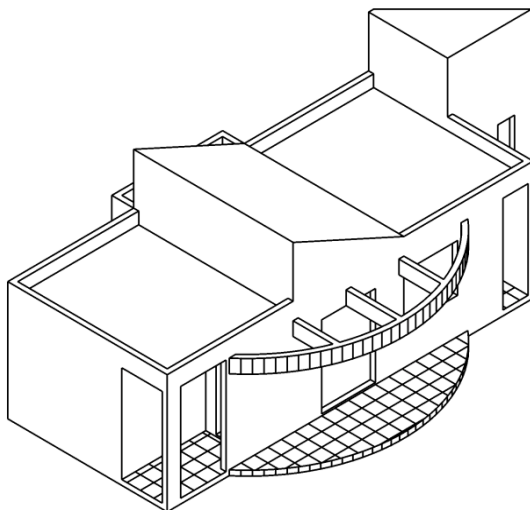
- Objetos de formas com extrusão (*Thickness*)
- Objetos de malhas de superfície (*Surface e Meshes*)
- Objetos sólidos ACIS (*Solids*)

Neste tutorial veremos apenas os objetos construídos com os Sólidos.

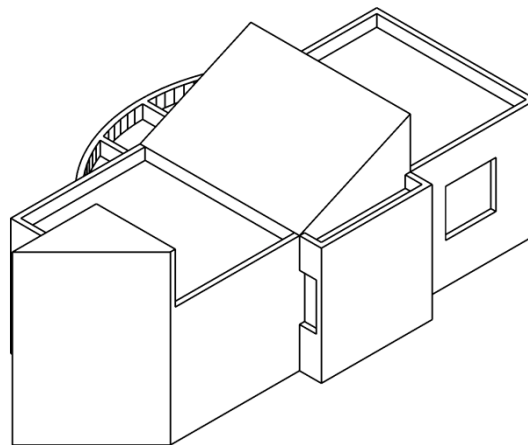
2. Objetivo:

O objetivo deste tutorial, será a construção da residência abaixo, com todas as medidas exatas, e que no fim, possa ser exportado para um programa de acabamento (*render*).

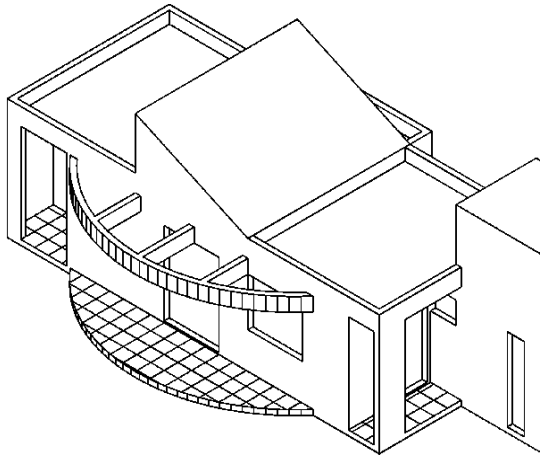
Perspectivas isométricas da residência:



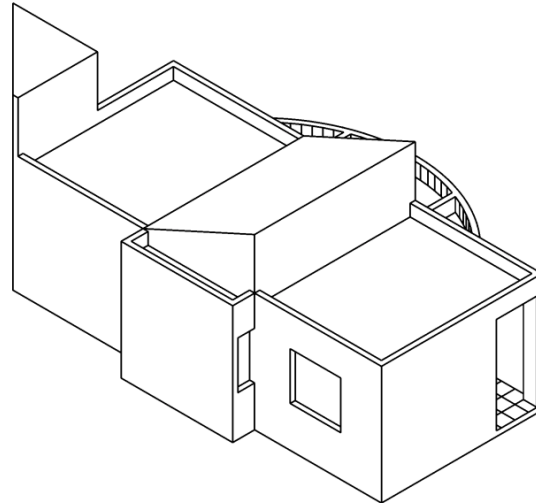
SW Isometric View



NE Isometric View



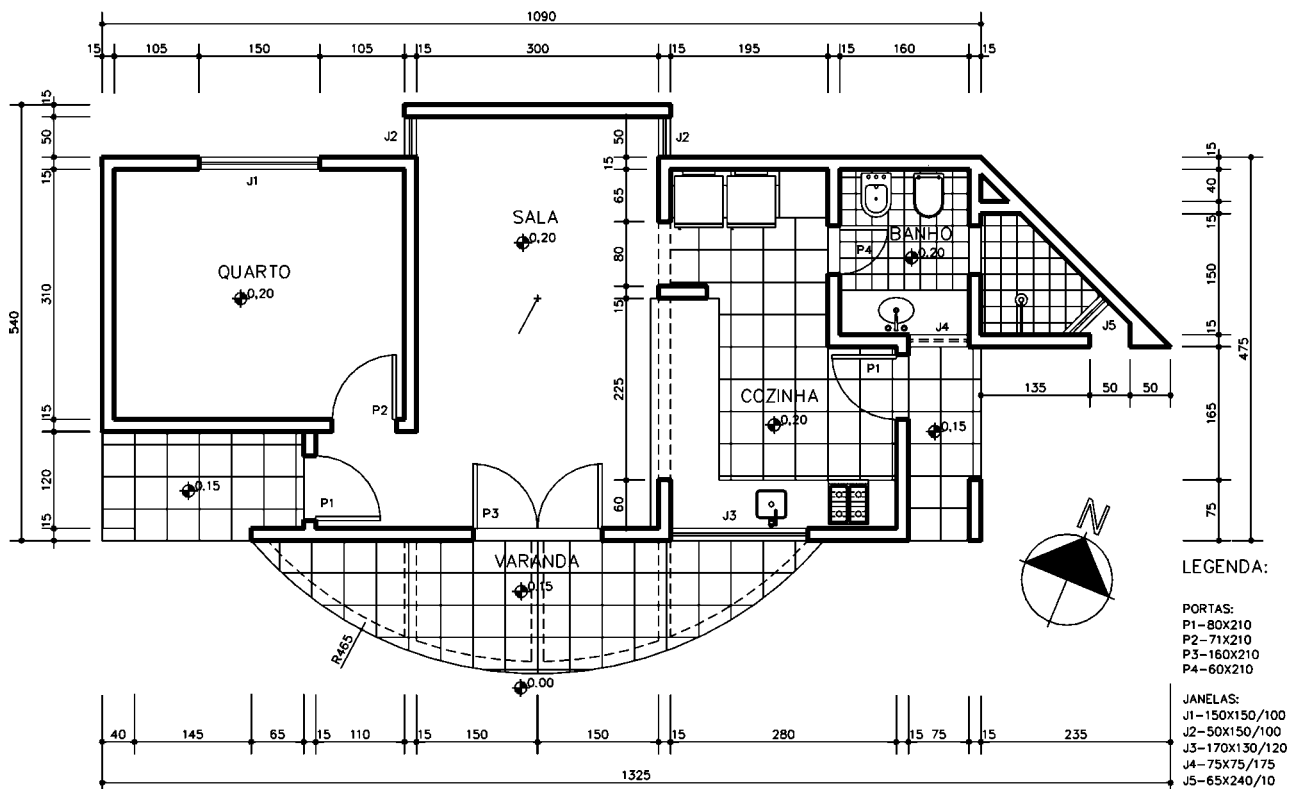
SE Isometric View



NW Isometric View

3. Informações técnicas:

Como em todo projeto, é necessário saber as medidas dos objetos a serem construídos, principalmente trabalhando em um programa CAD de modelagem, pois é preciso entrar com informações numéricas para a construção de cada volume que comporá a residência final.

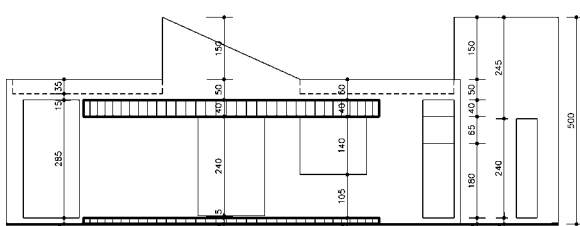


LEGENDA:

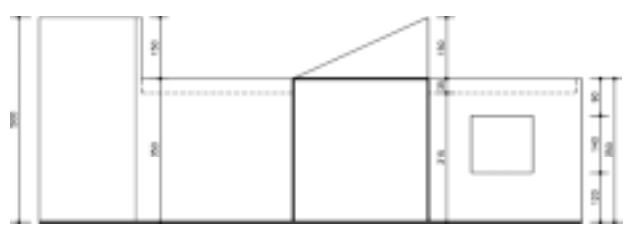
PORTAS:
 P1-80X210
 P2-71X210
 P3-160X210
 P4-60X210

JANELAS:
 J1-150X150/100
 J2-50X150/100
 J3-170X130/120
 J4-75X75/175
 J5-65X240/10

Planta residência (sem escala)

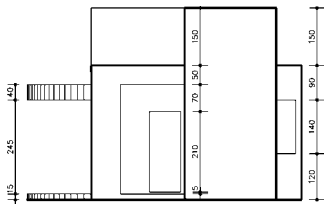


Elevação frontal (sem escala)



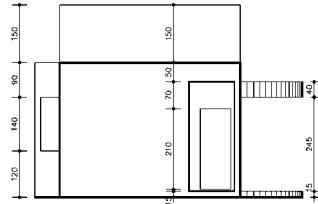
Elevação posterior (sem escala)

Front View

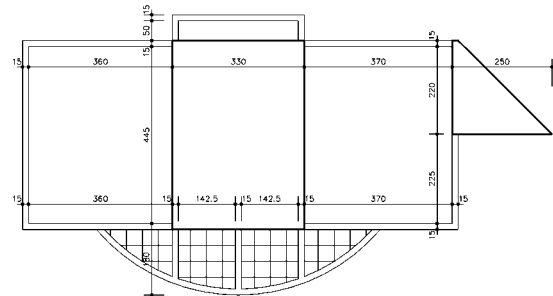


Elevação direita
Right View

Back View



Elevação esquerda
Left View



Planta telhado (sem escala)
Top View

4. Iniciando:



Com todas estas informações em mão, já podemos começar a construir o nosso modelo da residência. Inicie o AutoCAD2000 e comece a trabalhar como se fosse um desenho qualquer em 2D (duas dimensões).

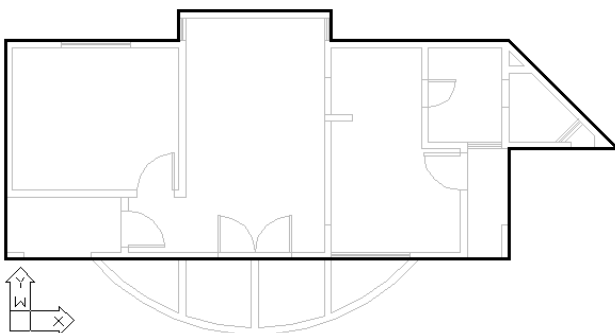
Configure os limites do desenho no menu *Format*→*Drawing Limits* e configure o canto inferior esquerdo do limite em 0,0 (*Specify lower left corner or [ON/OFF] <0.0000,0.0000>: 0,0*), Configure o canto superior direito do limite em 1500,1000 (*Specify upper right corner <420.0000,297.0000>: 1500,1000*).

Configure a sua grade (grid) de desenho no menu *Tools*→*Drawing Settings* para os valores $x=5$ e $y=5$. Ligue o comando *Snap* à *Grid* com a tecla F9 (*snap on*).

Crie um novo *layer* para as PAREDES no menu *Format*→*Layer*. Escolha uma cor para este *Layer* e o coloque como o corrente.

Comece a desenhar o perímetro da Residência com uma polilinha (*poliline*).

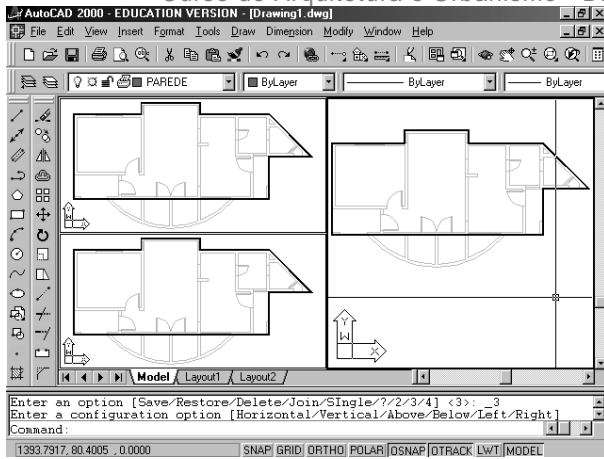
Dica: Se você tiver uma planta do pavimento em 2D, basta deixar visível os *layer* mais importantes e desenhar por cima um nova polilinha que irá vira um volume sólido.



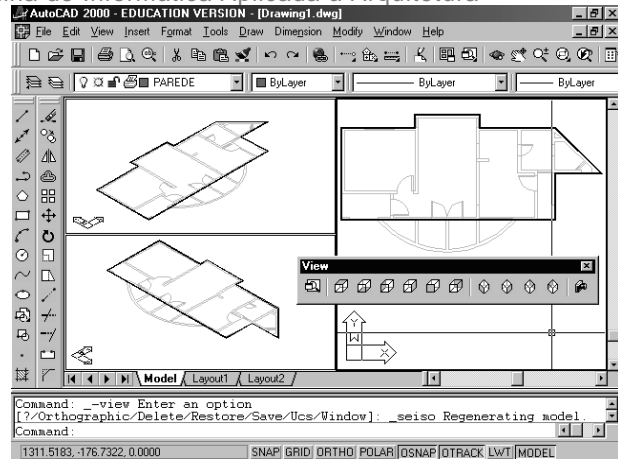
Planta com a polilinha principal

Observe no desenho ao lado o ícone de UCS no canto inferior esquerdo. Este ícone será muito importante quando se trabalha em 3D. pois ele lhe mostrará em que plano você esta trabalhando e se é possível desenhar na vista que você escolheu. Para ligá-lo, vá ao menu *View*→*UCS Icon*→*Display*→*On*.

Após desenhar as informações 2D, você deve dividir a tela do AutoCAD em 3 ou 4 vistas simultâneas do seu trabalho. Para isto, vá ao menu *View*→*Viewports*→*3Viewports*. A sua tela deverá parecer com o layout abaixo.



Tela com 3 viewports em vista de topo (top view)



Tela com 3 viewports em vista isométricas

Observe que após dividir a tela do AutoCAD em um novo layout, você deverá especificar uma nova posição de vista para cada *viewport*, se possível deixando uma maior para o trabalho principal.



Toolbar View

escolha o ícone correspondente na *Toolbar View*.

Para isso ligue a barra de ferramentas *View*. (vá ao menu *View*→*Toolbar* e marque a opção *View*). Agora dê um clique na *viewport* que você deseja mudar a posição de vista e

Já estamos prontos para começar a transformar o seu desenho 2D em um sólido. Inicialmente desligue os *layer* desnecessários e ligue a barras de ferramentas *Shade*, *Solids* e *Solids Editing* (vá ao menu *View*→*Toolbar* e marque as opções *Shade*, *Solids* e *Solids Editing*).



Toolbar Shade



Toolbar Solids



Toolbar Solid Editing

Selecione a ferramenta *Extrude* na *Toolbar Solids* e selecione a polilinha que representa o corpo da residência. Execute o comando *Extrude* com um valor de 350 cm.

Segue abaixo a sequência do comando:

Command: EXTRUDE

Current wire frame density: ISOLINES=4

Select objects: 1 found

(selecione a poliline)

Select objects:

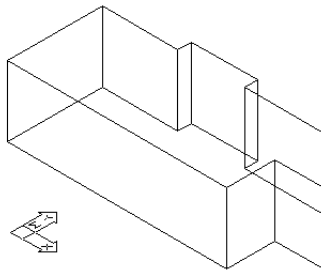
(enter)

Specify height of extrusion or [Path]: 350

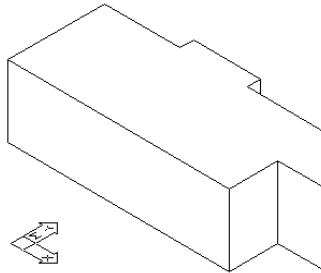
Specify angle of taper for extrusion <0>:

(enter)

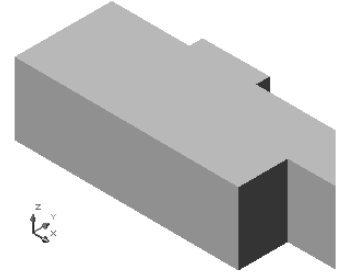
Na barra de ferramentas *Shade*, utilize as opções *2D Wireframe*, *Hide* e *Shade* para melhor visualizar o seu sólido. Após este comando, o seu trabalho deverá estar parecido com o desenho abaixo:



Sólido em visão Wireframe

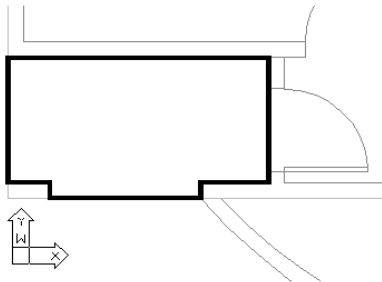


Sólido em visão Hide

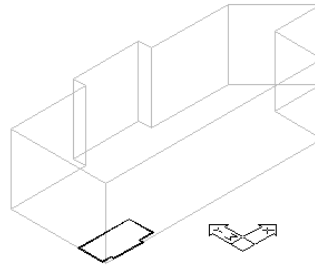


Sólido em visão Shade

Repita a sequência acima para desenhar os vazios das varandas:



Polilinha do vazio da varanda



Isometria com a polilinha

Preste atenção que não estou fazendo o pilar. Este novo volume que estamos fazendo é na realidade o vazio da varanda (ele realmente está ocupando toda a varanda).

Agora mova a polilinha no eixo Z em 15 centímetros. Para isto utilize o mesmo comando move de edição 2D.

Veja abaixo a sequência do comando:

Command: MOVE

Select objects: 1 found

(selecione a polilinha)

Select objects:

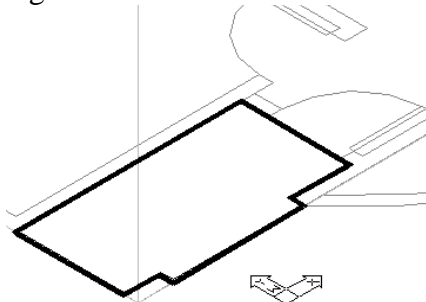
(enter)

Specify base point or displacement: 0,0,0

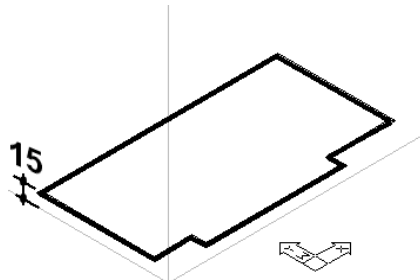
Specify second point of displacement or <use first point as displacement>: 0,0,15

Perceba que entrei com as coordenadas X,Y,Z separadas por vírgulas (,) para executar este comando. O que alterou foi somente o valor de Z (novo valor = 15).

Agora o seu trabalho deve estar assim como o desenho abaixo:



Poliline da varanda com Z=0



Poliline da varanda com Z=15

Repita o comando *Extrude* e selecione a polilinha. Execute com um valor de 285, que é a altura do piso da varanda até ao seu forro.

Veja abaixo a sequência do comando:

Command: EXTRUDE

Current wire frame density: ISOLINES=4

Select objects: 1 found

(selecione a poliline)

Select objects:

(enter)

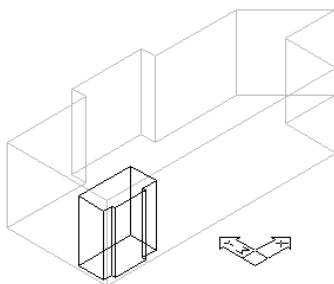
Faculdades Metodistas Integradas Izabela Hendrix

Curso de Arquitetura e Urbanismo - Disciplina de Informática Aplicada à Arquitetura

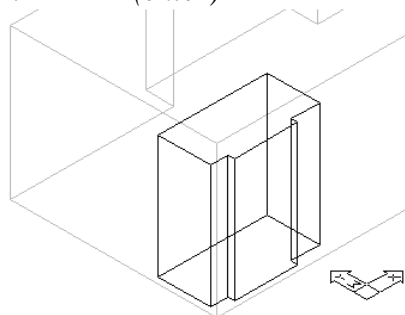
Specify height of extrusion or [Path]: 285

Specify angle of taper for extrusion <0>:

(enter)



Sólido da varanda com extrusão de 285



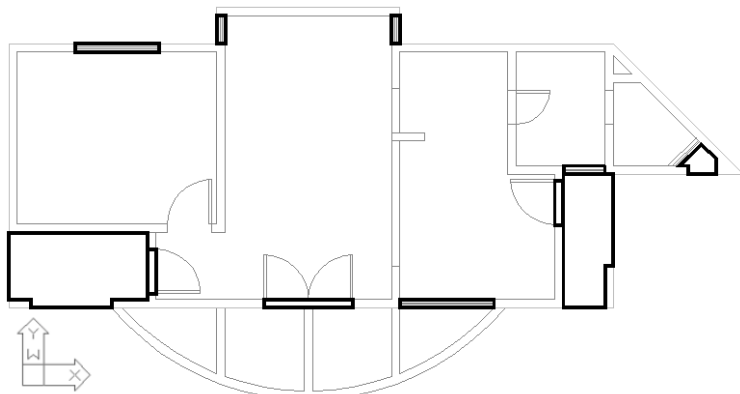
Detalhe do sólido da varanda

Repita a sequência acima para desenhar o vazio da outra varanda. Mova a varanda 15 cm no eixo Z e faça uma extrusão de 285 cm.

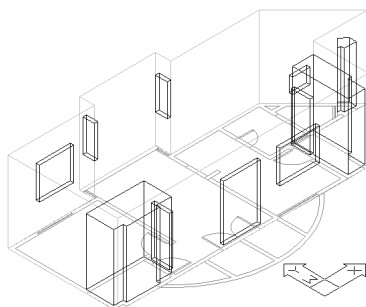
Repita a sequência acima para desenhar os vazios das portas. Mova as portas 20 cm no eixo Z e faça uma extrusão de 210 cm. Atenção a porta dupla da sala tem 240 cm de altura.

Repita a sequência acima para desenhar os vazios das janelas. Mova as janelas 120 cm no eixo Z e faça uma extrusão de 140 cm. Atenção a janela do banheiro social tem 65 cm de altura e está a 195 do chão. A janela do banheiro da suíte tem 240 cm de altura e está a 15 cm do chão.

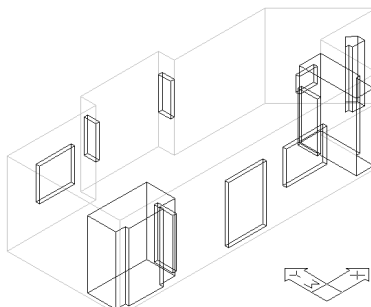
Provavelmente o seu trabalho deverá estar como as figuras abaixo:



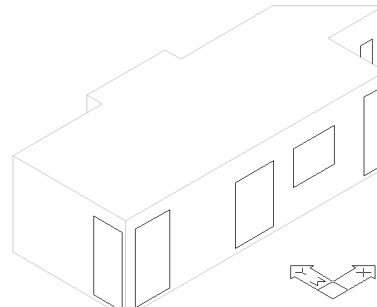
Vista em planta com os Sólidos



Vista com todos os layer



Vista com apenas os sólidos



Vista com a opção Hide

Estando tudo pronto até aqui, agora é só utilizar as funções Booleanas (União, Subtração e Interseção) para conseguir fazer os furos das portas, janelas e varandas.

Faculdades Metodistas Integradas Izabela Hendrix

Curso de Arquitetura e Urbanismo - Disciplina de Informática Aplicada à Arquitetura

Na barra de ferramentas *Solids Editing*, selecione o comando *Subtract*. Selecione primeiro o sólido do corpo principal da casa (o maior sólido). Depois selecione todos os outros sólidos que farão os furos das portas, janelas e varandas.

Veja abaixo a sequência do comando:

Command: _subtract Select solids and regions to subtract from ..

Select objects: 1 found (selecione o sólido maior - o corpo principal da casa)

Select objects: Select solids and regions to subtract .. (selecione os outros sólidos)

Select objects: 1 found

Select objects: 1 found, 2 total

Select objects: 1 found, 3 total

Select objects: 1 found, 4 total

Select objects: 1 found, 5 total

Select objects: 1 found, 6 total

Select objects: 1 found, 7 total

Select objects: 1 found, 8 total

Select objects: 1 found, 9 total

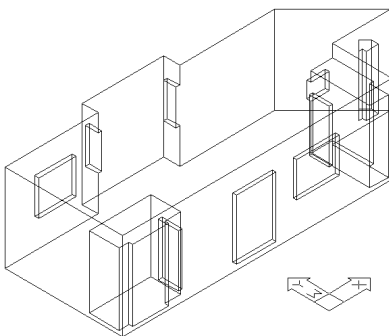
Select objects: 1 found, 10 total

Select objects: 1 found, 11 total

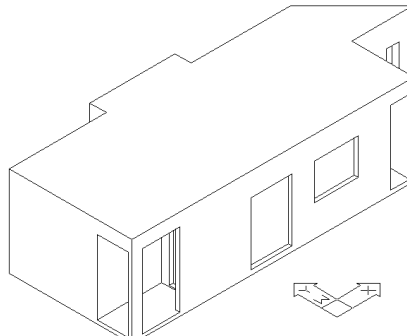
Select objects: (enter)

Tenha certeza de que os sólidos estão nas alturas certas e nos lugares certos, pois, após executar este comando, será mais difícil de corrigir algum erro de edição. No caso de ficar algum furo ou buraco em lugar errado, talvez o mais fácil será criar um sólido exatamente do tamanho do furo (ou maior um pouco) e uni-lo ao corpo principal da casa. Depois é só fazer novamente o furo (porta ou janela) no lugar correto e fazer a subtração.

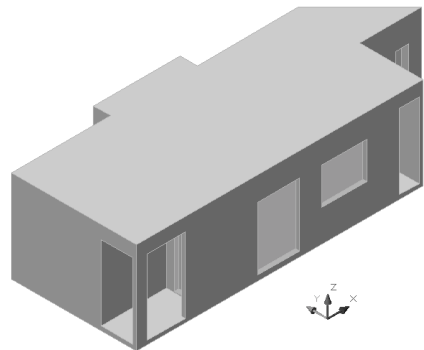
Provavelmente o seu trabalho deverá estar como as figuras abaixo:



Vista isométrica em Wireframe



Vista isométrica em Hide



Vista isométrica em Shade

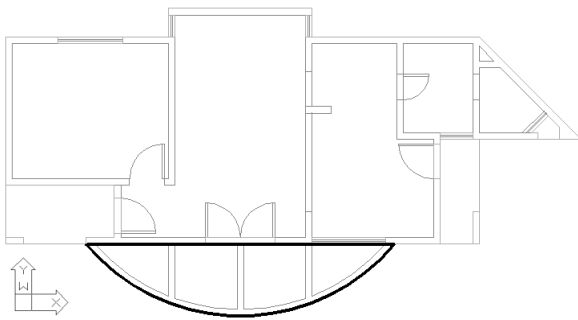
Observe que a vista em *Wireframe* é muito fácil de nos confundir, pois não é possível saber se os sólidos dentro da casa (janelas, portas e varandas) são objetos sólidos ou se são realmente vazios. Já quando executa o comando *Hide* ou *Shade*, dá para perceber perfeitamente o modelo construído.

Para construir o piso da varanda, basta criar um polilinha com a sua forma e fazer uma Extrusão de 15 cm.

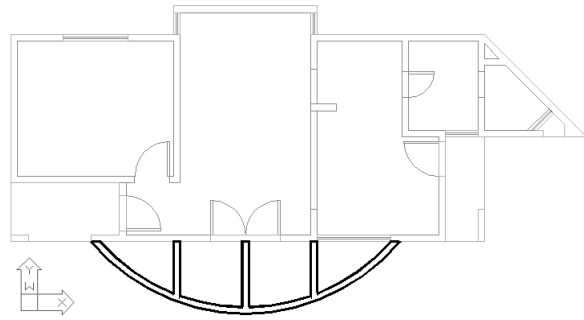
Para construir a pérgula sobre a varanda, basta criar um polilinha com a sua forma e fazer uma Extrusão de 40 cm e move-lo no eixo Z para uma altura de 260 cm.

Faculdades Metodistas Integradas Izabela Hendrix

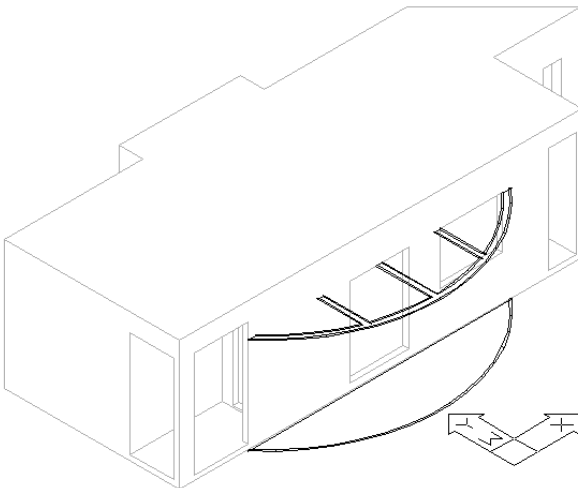
Curso de Arquitetura e Urbanismo - Disciplina de Informática Aplicada à Arquitetura



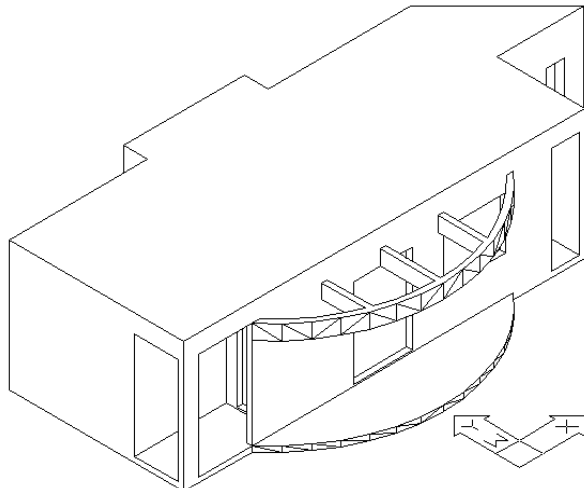
Polilinha para a varanda



Polilinha para a pérgula



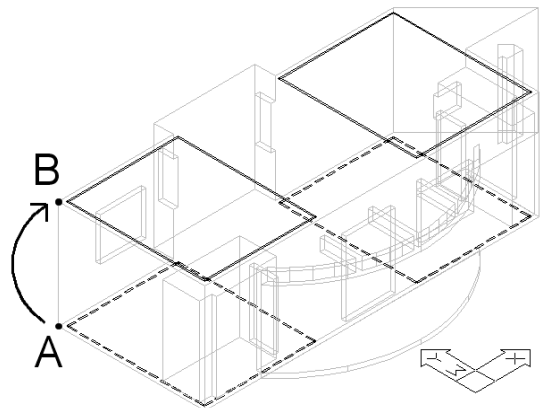
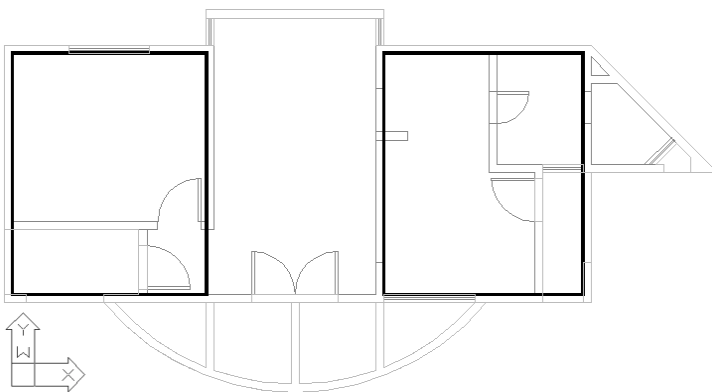
Varanda e pérgula sem Extrusão



Varanda e pérgula com Extrusão

Agora falta fazer os furos da platibanda e o volume triangular do telhado e a caixa d'água.

Para fazer a platibanda, siga o mesmo processo de fazer a varanda. Desenhe uma polilinha que será o sólido a ser subtraído do corpo da casa.



Depois mova esta polilinha no eixo Z em 350 cm. Dica: é mais fácil mover de um ponto de referencia (ponto A) a outro ponto (ponto B). Para isso, utilize as opções de Objeto Snap (*endpoint*).

Agora execute o comando *Extrude* com valor negativo, pois a extrusão deverá ser feita para baixo (extrusão em Z = -35 cm).

Veja abaixo a sequência do comando:

Command: EXTRUDE

Current wire frame density: ISOLINES=4

Select objects: 1 found

(selecione a primeira poliline)

Faculdades Metodistas Integradas Izabela Hendrix

Curso de Arquitetura e Urbanismo - Disciplina de Informática Aplicada à Arquitetura

Select objects: 1 found, 2 total

(selecione a Segunda poliline)

Select objects:

(enter)

Specify height of extrusion or [Path]: -35

Specify angle of taper for extrusion <0>:

(enter)

Agora execute o comando Subtract. Selecione primeiro o sólido do corpo principal da casa (o maior sólido). Depois selecione todos os outros dois sólidos que farão os furos das platibandas.

Veja abaixo a sequência do comando:

Command: SUBTRACT

Select solids and regions to subtract from ..

Select objects: 1 found

(selecione o corpo da casa) (de um enter)

Select objects: Select solids and regions to subtract ..

Select objects: 1 found

(selecione a primeira platibanda)

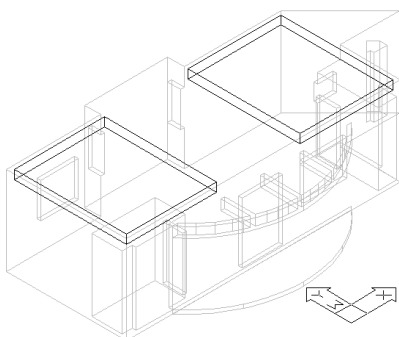
Select objects: 1 found, 2 total

(selecione a segunda platibanda) (enter)

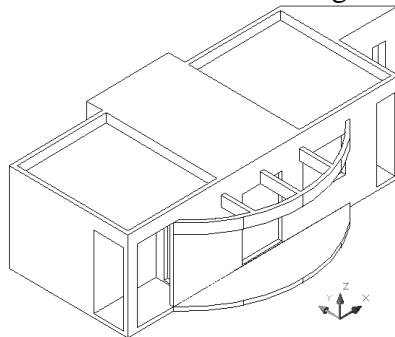
Select objects:

(enter – para finalizar o comando)

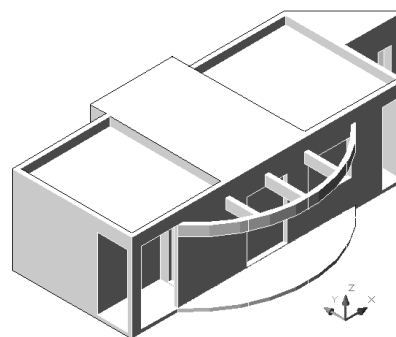
Provavelmente o seu trabalho deverá estar como as figuras abaixo:



Vista isométrica 2D Wireframe



Vista Isométrica com Hide



Vista Isométrica com Shade

Repita a sequência para fazer a pequena platibanda junto ao telhado triangular.

Para fazer a caixa d'água, o processo é o mesmo. Preste atenção que no nosso exemplo, a caixa d'água não é formada por um triângulo e sim por um trapézio.

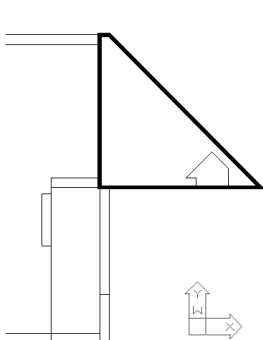
Primeiro crie uma polilinha com a forma da caixa d'água.

Mova esta polilinha no eixo Z em 350 cm usando o mesmo processo mostrado anteriormente.

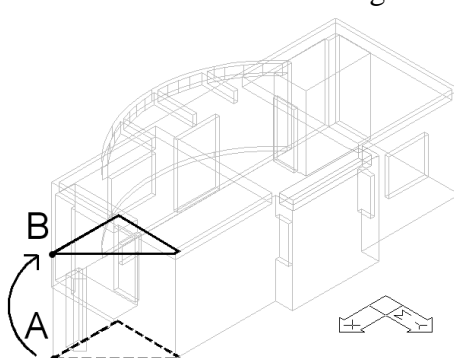
Faça um extrusão de 150 cm nesta mesma polilinha criando assim o sólido da caixa d'água.

Una este novo sólido ao corpo da casa com o comando Union.

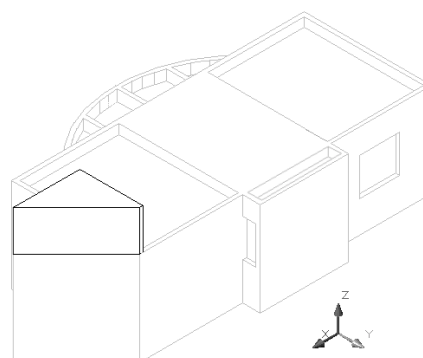
Provavelmente o seu trabalho deverá estar como as figuras abaixo:



Polilinha da caixa

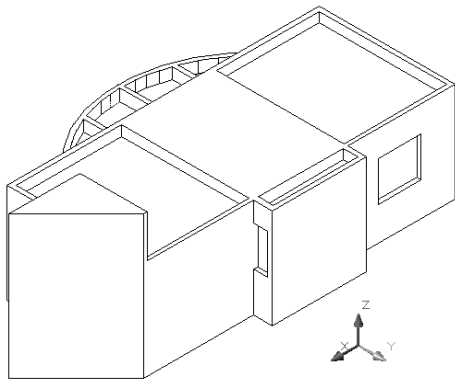


Movendo no eixo Z



Sólido já criado

Agora só falta unir o corpo da casa com a caixa d'água. Para isso, utilize o comando Union



Vista isométrica com a caixa d'água

Veja abaixo a sequência do comando:

Command: UNION

Select objects: 1 found (selecione o corpo da casa)

Select objects: 1 found, 2 total (selecione o sólido da caixa d'água)

Select objects: (enter – para finalizar o comando)

Provavelmente o seu trabalho deverá estar como a figura ao lado.

Para finalizar só falta construir o sólido triangular do telhado. Até agora não tivemos necessidade de mudar o nosso plano de trabalho (até aqui estivemos com plano de trabalho paralelo ao plano XY). Para executar este sólido, teremos que mudar o nosso plano de trabalho, pois o triângulo que vai gerar este sólido não está paralelo ao plano XY (na realidade ele está perpendicular ao plano XY).

Vá ao menu *View* → *Toolbar* e marque a opção *UCS* para ligar a barra de ferramentas UCS.

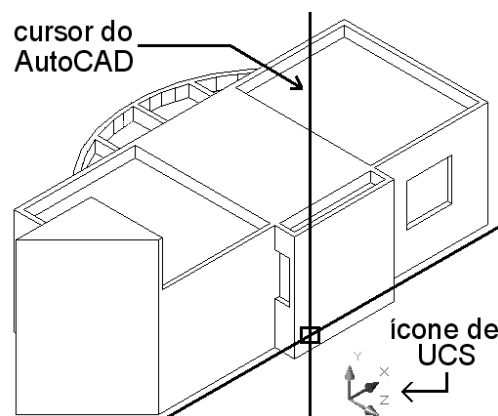
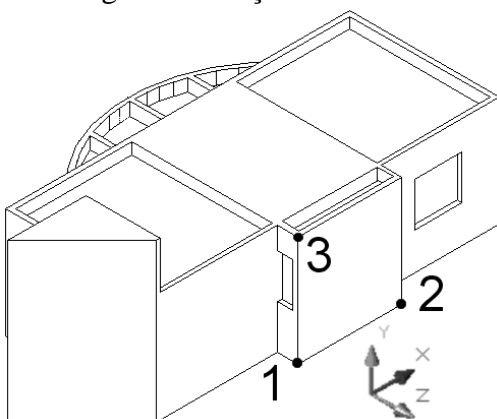


Toolbar UCS

Com o objeto Snap travado em *endpoint*, marque os três pontos que definirão o novo plano de trabalho. Atenção: é muito importante saber a sequência dos pontos que deverão serem marcados, pois esta sequência definirá a sua origem e posição do eixo Z.

Observe no desenho abaixo o Ícone de UCS após a mudança de plano de trabalho. Observe também o paralelismo do cursor do AutoCAD em relação ao plano de trabalho. Se o seu cursor não ficar desta maneira, significa que você acidentalmente selecionou outro ponto na hora de definir a sua UCS. Para corrigir, repita o comando de UCS 3 pontos.

Siga a orientação do desenho abaixo:



Atenção, agora o seu plano de trabalho é outro (paralelo a *Back View*). Você já pode desenhar a polilinha que definirá o novo sólido para o telhado.

O comando de desenho da polilinha assim poderia ser demonstrado:

Command: PLINE

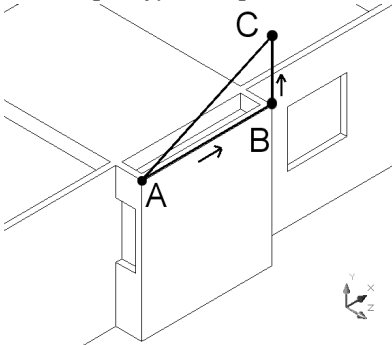
Specify start point: end of (seleciona o endpoint A)

Current line-width is 0.0000

Specify next point or: end of (seleciona o endpoint B)

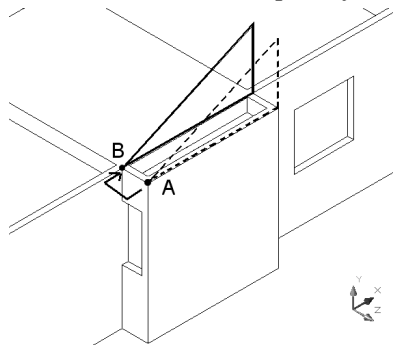
Specify next point or: 150 (ligue o Ortho e direcione o cursor em direção a C)

Specify next point or: C



Desenhando a polilinha da cobertura

(entre com C (close) para fechar a polilinha)

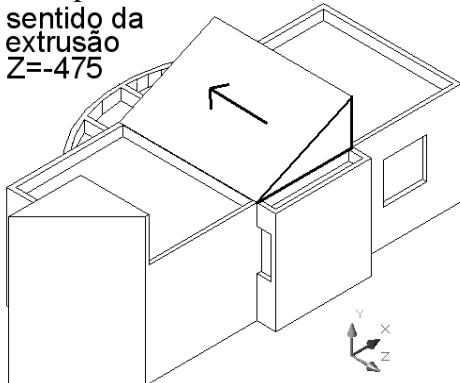


Movendo a polilinha da cobertura

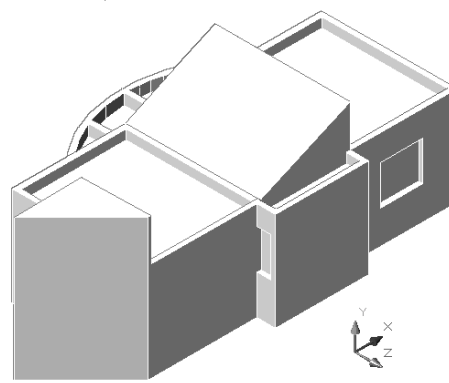
Agora mova a polilinha para o seu lugar correto (mova de A para B)

Execute o comando *Extrude* com valor negativo, pois a extrusão deverá ser feita para o outro lado do seu plano de trabalho (extrusão em $Z = -475$ cm).

sentido da
extrusão
 $Z = -475$



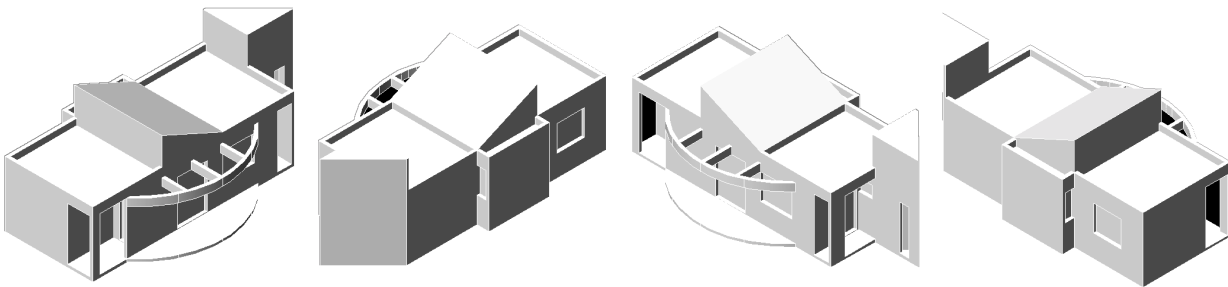
Extrusão da polilinha da cobertura



Vista com Hide após a União

Por fim una com o comando *Union* o sólido triangular ao corpo da casa. Está pronto o seu modelo 3D.

Vistas do modelo finalizado:



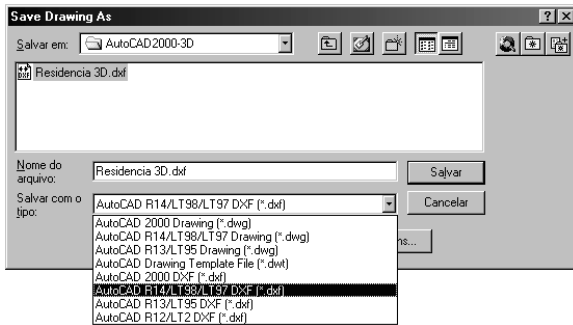
Se você desejar, ainda pode acrescentar hachuras 2D para simular um piso nas varandas. Agora é só salvar o seu trabalho.

5. Exportando:

Se desejar levar este arquivo para um programa de acabamento (render) como o 3D Studio Max, você deve ter em mente que cada material de acabamento diferente no 3D Studio Max deverá ser um objeto independente no AutoCAD. No nosso caso não preocupamos em separar os materiais (como pisos, paredes e telhados). Mesmo assim pode-se levar este modelo para o 3D Studio Max e lá separar cada parte desejada para os diversos materiais, só que dará mais um pouco de trabalho.

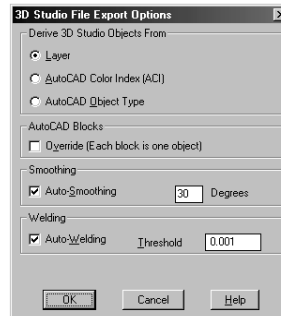
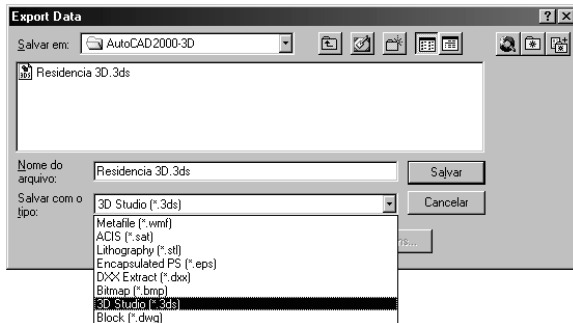
Se você for exportar para um programa que não reconheça os sólidos ACIS do AutoCAD, a solução será achar um formato que o seu programa de acabamento possa importar. Normalmente a maioria dos programas de acabamento importa DXF e 3DS.

Exportando DXF:



Vá ao menu *File*→*Save As* e escolha o formato de DXF desejado. Alguns programas só conseguem importar o velho formato *AutoCAD R12/LT12 DXF*. Lembre-se que o novo formato e arquivo gerado é uma cópia de seu modelo de sólidos convertido para *malhas*. Você até pode importa-lo novamente para o AutoCAD, mas não poderá utilizar mais os recursos de modelagem que os sólidos ACIS lhe oferece.

Exportando 3DS:



O formato de arquivo 3DS é muito popular entre os programas de acabamento. Este é o formato padrão do programa 3D Studio 4.0, que também pode ser importado para a sua mais nova versão, o 3D Studio MAX 3.0. Vá ao menu *File*→*Export* e

escolha o formato 3DS. Um outro quadro de diálogo aparecerá pedindo que você seja mais específico em relação a como separar os objetos que representarão materiais específicos no 3D Studio MAX. Pode-se separar os objetos por *Layer* (a melhor opção), por agrupamento de *Cores*, ou por *Objetos* individuais.

Aqui terminamos o nosso tutorial.
Divirta-se !