

4-043 - AutoCad 2010 3D

Plano de Aula - 32 Aulas (Aulas de 1 Hora).



Aula 1

Capítulo 1 e 2 - Introdução e Visualização em 3D

1. Introdução	25
1.1. O Que é 3D?	27
1.2. Workspaces	29
2. Visualização em 3D	33
2.1. Views	35
2.1.1. Previous View	39
2.1.2. Named Views	39
2.1.3. View Cube	42
2.2. Visual Styles	47
2.2.1. Visual Styles Padrão	47
2.2.2. Tool Palettes Visual Styles	50
2.2.3. Configuração das Cores das Faces	53
2.2.4. Configuração das Arestas das Faces	56
2.3. Navigate	59
2.3.1. Steering Wheels	59
2.3.2. Orbit	60
2.4. UCS	66
2.4.1. DUCS	68

Aula 2

Capítulo 3 - Modelagem de Sólidos

3. Modelagem de Sólidos	71
3.1. Box	73
3.1.1. Sem o DYN ativado, Acessando pelo Teclado, como nas Versões Anteriores Quando o DYN não Existia	74
3.1.2. Com o DYN Ativado Digitando os Valores na Tela	75
3.1.3. Fazendo de Qualquer Tamanho e Alterando em Properties	76
3.1.4. Fazendo de Qualquer Tamanho e Alterando pelos Grips com o DYN Ativado	77
3.2. Cylinder	79
3.3. Cone	80
3.4. Sphere	82
3.5. Pyramid	83
3.6. Wedge	85
3.7. Torus	86
3.8. Polysolid	86
3.9. Planar Surface	87
3.10. Presspull	89
3.11. Extrude	92
3.11.1. Para Praticar	94

Aula 3

Capítulo 3 - Modelagem de Sólidos

3.12. Loft	95
3.12.1. Cross Sections Only	95
3.12.2. Guides	99
3.12.3. Path	99
3.12.4. Para Praticar	100
3.13. Revolve	101
3.13.1. Para Praticar	104

Aula 4

Capítulo 3 - Modelagem de Sólidos

3.14. Sweep	107
3.14.1. Opções do Comando Usando Properties	110
3.14.2. Para Praticar	112

3.15. Helix.....	113
3.16. Region	115
3.17. Boundary.....	117

Aula 5

Capítulo 4 - Edição de Sólidos

4. Edição de Sólidos.....	121
4.1. Union	124
4.2. Subtract	126
4.3. Intersect.....	127
4.4. Interfere	128
4.5. Slice.....	130
4.5.1. Specify start point of slicing plane.....	131
4.5.2. Planar Object.....	133
4.5.3. Surface	134
4.5.4. Zaxis.....	136
4.5.5. View	137
4.5.6. XY.....	138
4.5.7. YZ	138
4.5.8. ZX	139
4.5.9. 3points.....	141
4.6. Thicken.....	142
4.7. Extract Edges.....	143
4.8. Imprint.....	144
4.9. Color Edges.....	145
4.9.1. Para Praticar	146

Aula 6

Capítulo 4 - Edição de Sólidos

4.10. Copy Edges.....	147
4.11. Extrude Faces	149
4.12. Taper Faces	152
4.13. Move Faces.....	153
4.14. Copy Faces	155
4.15. Off set Faces	157
4.16. Delete Faces	158
4.17. Rotate Faces.....	160
4.17.1. Specify an axis point or <2points>	161
4.17.2. Axis by object	163
4.17.3. View	164
4.17.4. Xaxis	166
4.17.5. Yaxis.....	167
4.17.6. Zaxis	168
4.18. Color Faces	170
4.18.1. Para Praticar	171

Aula 7

Capítulo 4 - Edição de Sólidos

4.19. Material	172
4.19.1. Pelo Nome do Materia	172
4.19.2. Pela Layer.....	174
4.20. Separate	175
4.21. Clean	176
4.22. Shell	176
4.23. Check	179
4.24. Convert to Solid	179
4.25. Convert to Surface	182
4.26. Fillet	184
4.27. Chamfer	186
4.28. Align.....	188
4.29. 3D Align	191

Aula 8

Capítulo 4 - Edição de Sólidos

4.30. 3D Move	194
4.31. 3D Rotate	197

4.32. 3D Mirror	200
4.32.1. 3 points.....	200
4.32.2. Object.....	201
4.32.3. Last	201
4.32.4. Zaxis	201
4.32.5. View	202
4.32.6. XY	202
4.32.7. YZ	203
4.32.8. ZX	203
4.33. 3D Array	203
4.33.1. Rectangular	204
4.33.2. Polar	205

Aula 9

Capítulo 5 - Cortes e Seções

5. Cortes e Seções.....	207
5.1. Section Plane.....	209
5.2. Live Section	214
5.3. Add Jog	216

Aula 10

Capítulo 5 - Cortes e Seções

5.4. Create Block.....	219
5.4.1. Dicas	222
5.5. Flatshot	222
5.6. Section	224

Aula 11

Capítulo 6 - Adicionando Luzes e Sombras

6. Adicionando Luzes e Sombras	229
6.1. Pointlight	232
6.1.1. Dica	234
6.1.2. Para Praticar	236

Aula 12

Capítulo 6 - Adicionando Luzes e Sombras

6.2. Spotlight.....	237
6.2.1. Para Praticar	241

Aula 13

Capítulo 6 - Adicionando Luzes e Sombras

6.3. Distantlight.....	241
6.3.1. Para Praticar	243
6.4. Lightlist	244
6.5. Ajuste de Sombras.....	247
6.6. Ajuste das Confi gurações 3D.....	248

Aula 14

Capítulo 7 - Adicionando Câmeras

7. Adicionando Câmeras.....	255
7.1. Create Camera.....	257
7.1.1. List Cameras	258
7.1.2. Name	258
7.1.3. Location	258
7.1.4. Height	258
7.1.5. Target	258
7.1.6. Lens.....	258
7.1.7. Clipping	259
7.1.8. View	259
7.1.9. Exit.....	259
7.1.10. Criando uma Câmera	259
7.2. Show Cameras	262
7.3. Visualizando Câmeras.....	263

Aula 15

Capítulo 8 - Materiais e Texturas

8. Materiais e Texturas	273
8.1. Materials Palette	275
8.1.1. Swatch Geometry	276
8.1.2. Checkered Underlay Off /On	277
8.1.3. Preview Swatch Lighting Model	277
8.1.4. Material Editor	277

Aula 16

Capítulo 8 - Materiais e Texturas

8.1.5. Toogle Display Mode	295
8.1.6. Available Materials in Drawing	296
8.1.7. Create New Material	296

Aula 17

Capítulo 8 - Materiais e Texturas

8.1.8. Purge from Drawing	297
8.1.9. Indicate Materials in Use	297
8.1.10. Apply Material to Objects	298
8.1.11. Remove Material from Selected Objects	298

Aula 18

Capítulo 8 - Materiais e Texturas

8.2. Tool Palettes	299
8.3. Materials/Texture	303

Aula 19

Capítulo 8 - Materiais e Texturas

8.4. Material Mapping	304
-----------------------------	-----

Aula 20

Capítulo 8 - Materiais e Texturas

8.5. Attach By Layer	308
----------------------------	-----

Aula 21

Capítulo 9 - Render

9. Render	313
9.1. Render	315
9.2. Render Window	316

Aula 22

Capítulo 9 - Render

9.3. Render Region	319
--------------------------	-----

Aula 23

Capítulo 9 - Render

9.4. Render Presets	322
---------------------------	-----

Aula 24

Capítulo 9 - Render

9.5. Render Quality	325
9.5.1. Dica	326

Aula 25

Capítulo 9 - Render

9.6. Render Output File	327
-------------------------------	-----

Aula 26

Capítulo 9 - Render

9.7. Render Output Size	328
-------------------------------	-----

Aula 27

Capítulo 9 - Render

9.8. Autodesk Seek.....	330
-------------------------	-----

Aula 28, 29 e 30

Capítulo 10 - Exercícios

10. Exercícios	335
10.1. Finalizando a Sala de Estudos	337

Aula 31 e 32

Capítulo 10 - Exercícios

10.2. Layout para impressão	344
-----------------------------------	-----