Laborator AUTOCAD nr. 10

1. Scopul acestui laborator este :Studiul comenzilor de modelare destinate obtinerii solidelor de revolutie (REVOLVE), solide generate prin extrudare (EXTRUDE).

2. Principii teoretice.

Piesa de modelat trebuie privit ca fiind compus din p r i simple. În acest sens, sunt puse la dispozi ia utilizatorului comenzi pentru a putea *genera* volume simple, precum i comenzi de *compunere* a acestora într-un tot unitar (fig.10.1)

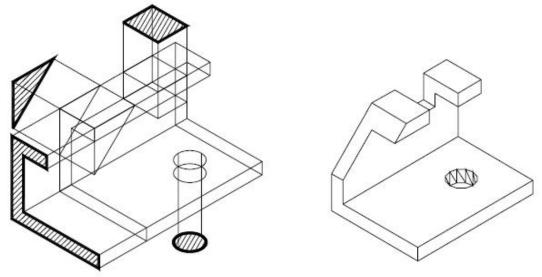


Fig. 10.1 Modelarea unei piese 3D folosind comenzi de generare i compunere

În categoria formelor volumice simple sunt incluse elementele volumice ob inute prin extrudare sau prin revolu ie.

O facilitate important pentru comenzile de extrudare este op iunea *Path* prin care, direc ia de extrudare este definit de o traiectorie 2D inchis sau deschis. Astfel, comanda *extrude* este una din cele mai puternice comenzi de modelare solid, putind fi generate chiar i suprafe e elicoidale (fig. 10.2).

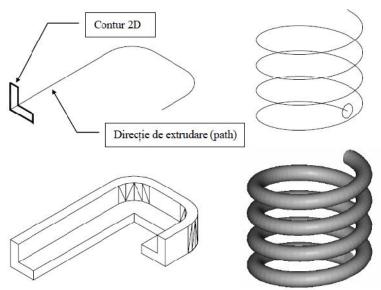


Fig. 10.2 Exemple de generare a unor solide folosind op iunea Path

3. Solide de revolu ie. Comanda REVOLVE

Prin rotirea unui contur plan închis sau a unei suprafe e plane în jurul unei care axe intersecteaz suprafa a un solid de rezult (fig. 10.3). revolu ie Comanda REVOLVE pe aceast genereaz solide cale cu configura ie axial-simetric, dac rotirea s-a produs pe un cerc complet. sau solide de form sectorial dac unghiul de rota ie a fost mai mic decât 360°

4. Solide generate prin extrudare. Comanda EXTRUDE

Extrudarea trebuie în eleas ca o opera ie prin care se atribuie grosime unei figuri plane: contur închis sau suprafa (polilinie, cerc, elips, regiune, curb spline, etc.). Extrudarea se poate realiza dup o direc ie în raport cu planul figurii plane considerate (fig. 10.4 a) sau dup o traiectorie (fig. 10.4 b). Comanda care realizeaz opera ia de generare a unui solid extrudat este EXTRUDE.

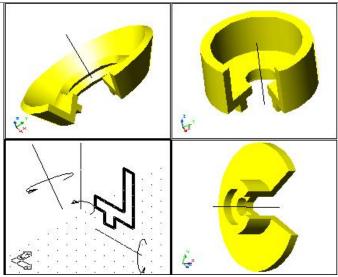


Figura 10.3 Solide de revolu ie generate de comanda REVOLVE, prin rotirea în jurul unei axe a unei polilinii închise create într-un plan paralel cu XZ: a) polilinia i diferitele axe de revolu ie; b) solid rezultat când axa este paralel cu OX; c) solid rezultat când axa este paralel cu OZ; d) solid rezultat când axa este definit de o linie oarecare din planul poliliniei

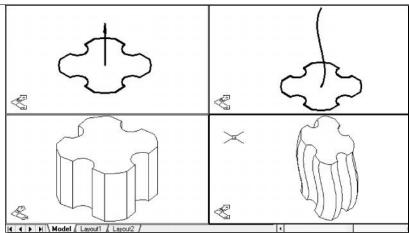
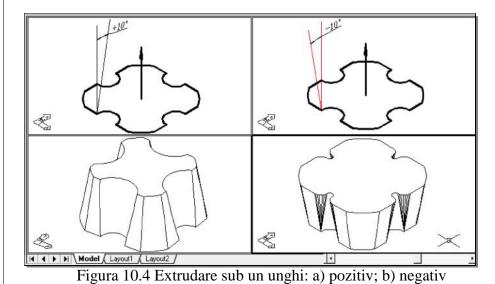


Figura 10.4 Solide generate prin extrudare: a) dup o direc ie; b) dup o traiectorie



5. Te irea i racordarea muchiilor în spa iul 3D Particularit i de aplicare a comenzilor *FILLET* i *CHAMFER*

Comanda *FILLET* poate fi aplicat i pe obiecte solide. În acest caz are rolul de a rotunji muchiile (fig. 10.5).

Comanda *CHAMFER* poate fi aplicat pe muchiile unui obiect solid (fig. 10.6), dar nu i între solide diferite. Comanda î i adapteaz op iunile pentru lucrul în 3D. În prima faz , se solicit suprafa a în raport cu care se realizeaz te irea, apoi cele dou distan e de te ire, i, în al treilea pas, se cere precizarea muchiei care va fi te it . Prin op iunea "*Loop*", pot fi indicate toate muchiile unui contur închis.

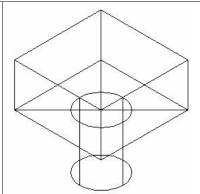
Figura 10.6

6. Generarea solidelor de form complex . Opera ii booleene aplicate obiectelor solide. Comenzile UNION, SUBTRACT, INTERSECT, INTERFERE

În lumea real , forma celor mai multe obiecte nu este simpl . Adesea, aceast form este complex , constituit dintr-un set de forme simple combinate între ele în mod adecvat, pentru a genera forma final . pentru a genera obiecte spa iale compozite, mediul AutoCAD trebuie s dispun de facilit i de combinare a formelor simple. Acest lucru este asigurat de existen a comenzilor care aplic opera ii booleeene pe solidele virtuale: UNION, SUBTRACT, INTERSECT.

6.1 Comanda UNION

Pentru a reuni volumul mai multor obiecte solide în volumul unui singur obiect, se utilizeaz comanda UNION. Comanda solicit solidele asupra c rora se aplic opera ia i genereaz un nou obiect solid, al c rui volum este reuniunea volumelor constituen ilor. Comanda lucreaz în sensul clasic al reuniunii booleene volumul rezultant incluzând constituente, volumele volumul comun fiind considerat o singur dat .



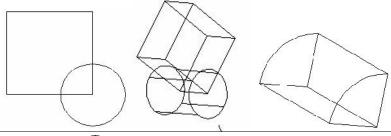
Command: UNION

Select objects: 1 found (se selecteaza cubul)
Select objects: 1 found (se selecteaza cilindrul)
Piesa rezultat fiind adunarea celor dou corpuri într-o singur piesa.

6.2 Comanda INTERSECT

Pentru a ob ine volumul comun a dou sau mai multe obiecte, se utilizeaz comanda **INTERSECT**. Dac obiectele solide considerate nu se suprapun, corpul compozit nu se constituie. Comanda elimin toate volumele necomune tuturor constitue ilor (fig. 10.7 a, c).

Figura 10.7 Intersectia (c)dintre cele doua corpuri cilindrul si Paraparalelipipedul(a si b)



6.3 Comanda SUBTRACT

Dac prin intersectarea boolean a solidelor se ob ine volumul comun al acestora, prin diferen a boolean rezult volumul necomun al primului set în raport cu al doilea set de obiecte (fig. 10.8 a, d, e). Comanda aferent este **SUBTRACT**, care solicit mai întâi setul de obiecte cu rol de desc zut i apoi setul de obiecte cu rol de sc z tor.

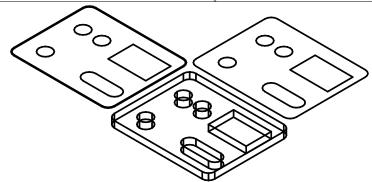


Figura 10.8 Sc derea boolean aplicat pe obiecte de tip regiune i generarea unui solid extrudat din regiunea rezultat; a) obiectele de tip "region" originale; b) obiectul de tip

6.4 Comanda INTERFERE

Comanda INTERFERE solicit dou seturi distincte de obiecte selectate: verificarea interferen ei se realizeaz între obiectele din primul set i cele din al doilea set, analizate dou câte dou , succesiv

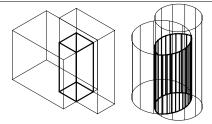


Figura 10.9 Aplicarea comenzii INTERFERE cu generarea solidelor de interferen

APLICA II PROPUSE

1. Se se realizeaz desenul din Fig. 1.1

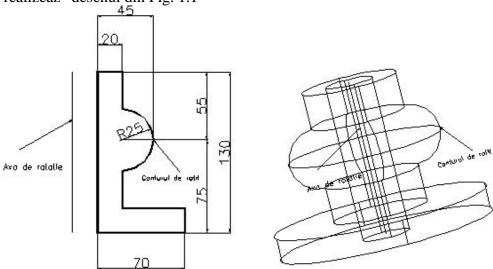


Fig.1.1

2.Realiza i modelul 3D al pieselor construite dup schi ele din cadrul Laboratorului 7.