

Estrudere una faccia



- w È possibile estrudere anche facce piane appartenenti ad un solido già creato.
- w **Altezza** di estrusione: valori
 - n Positivi à estrusione verso la parte esterna del solido
 - n Negativi à estrusione verso la parte interna del solido

Estrudere una faccia



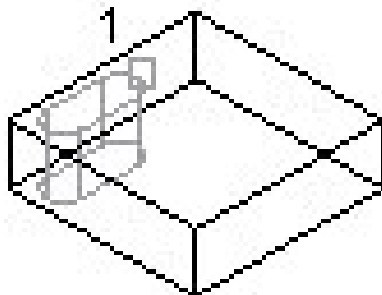
w Angolo di rastremazione: valori

- n Positivi à rastremazione verso la parte interna del solido
- n Negativi à rastremazione verso la parte esterna del solido

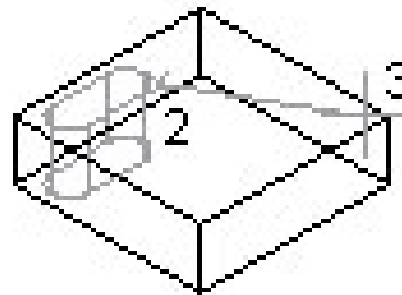
w Il valore dell'angolo è un numero compreso tra $+90^\circ$ e -90° .

NOTA. Se il valore è eccessivamente grande e tale per cui il solido si chiuda prima di raggiungere l'altezza fissata, non sarà possibile estrarre.

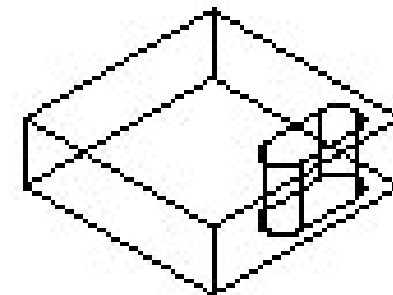
Spostare una faccia



faccia selezionata

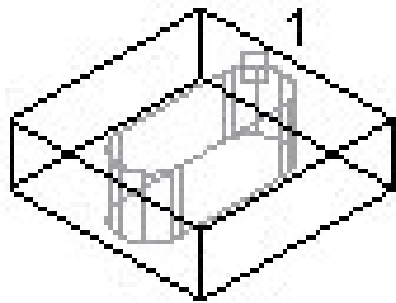
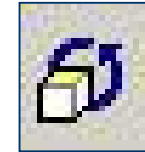


punto base e secondo
punto selezionato

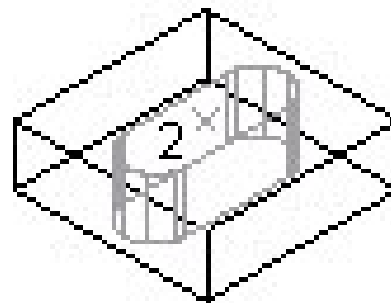


faccia spostata

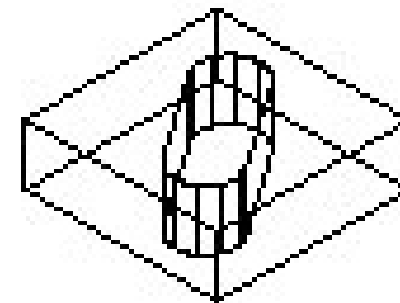
Ruotare una faccia



faccia selezionata

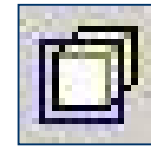


punto di rotazione
selezionato

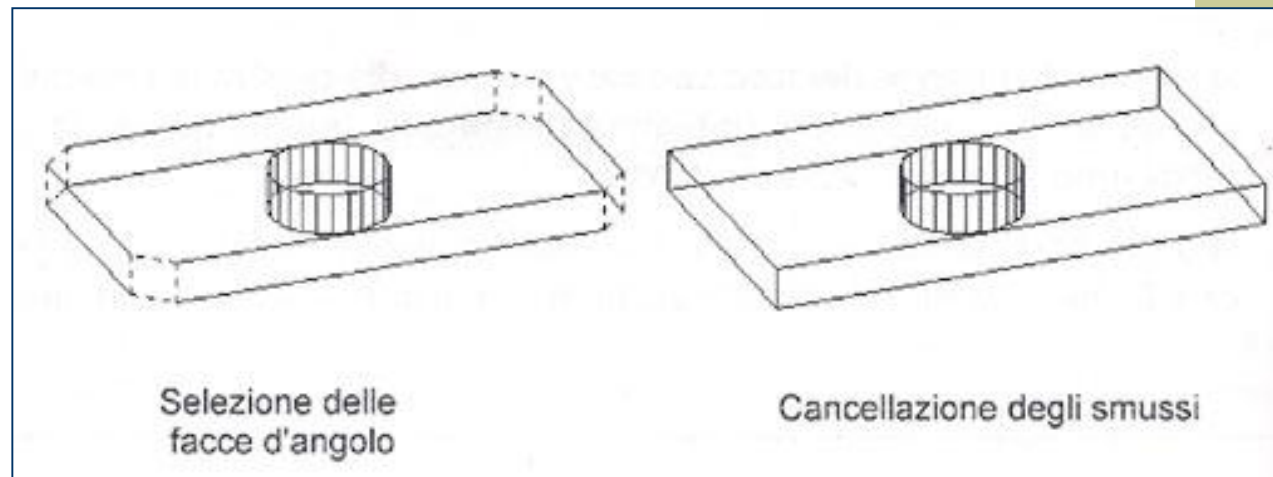


faccia ruotata attorno
all'asse Z di 35°

Sfalsare una faccia

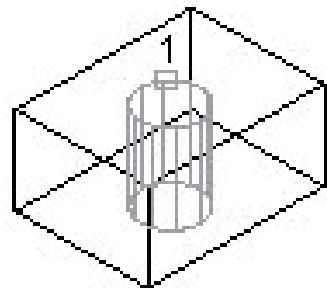


Cancellare una faccia

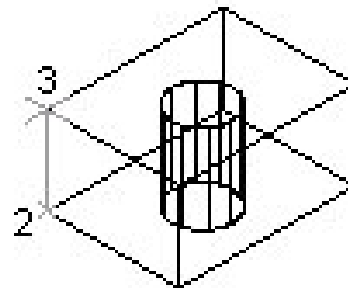


1. Selezionare tutte le facce laterali della piastra
2. Tenendo premuto il tasto MAIUSC, deselegionare le 4 facce laterali del parallelepipedo di base, lasciando selezionate solo quelle che definiscono la cimatura degli spigoli.

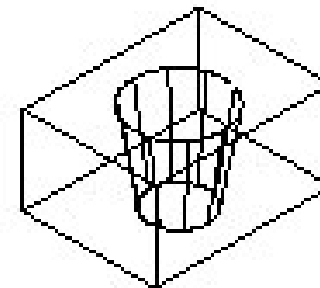
Rastremare una faccia



faccia selezionata

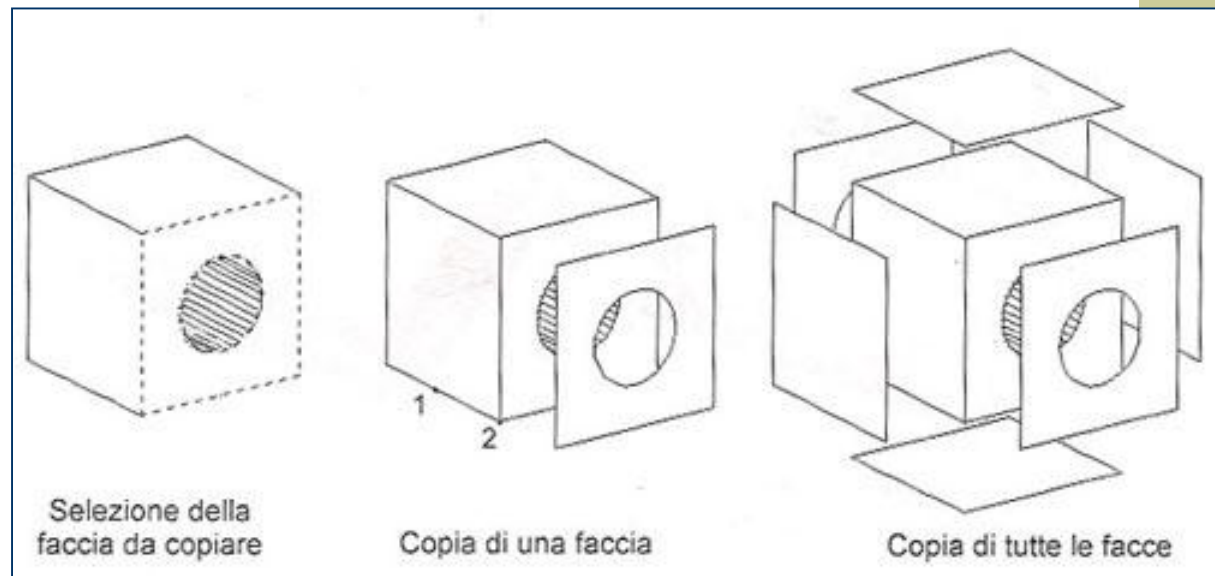


punto base e secondo
punto selezionato



faccia rastremata a 10°

Copiare una faccia



Le facce copiate sono le **regioni** (oggetti bidimensionali creati a partire da linee, archi, polilinee, cerchi). È possibile combinarle mediante le operazioni booleane.

Colorare una faccia

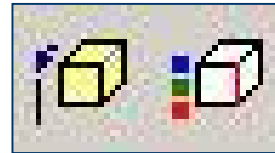


W Comando il cui utilizzo principale avviene nelle sezioni per dare particolare rilievo alle facce in cui è avvenuto il taglio.

Operazioni sugli spigoli

w Copiare uno spigolo

w Colorare uno spigolo



Operazioni sul corpo del solido

W Lasciare un'impronta



W Svuotare un solido



Esempio

Disegnare un parallelepipedo 100 x 60 x 35 e specificare 3 come valore dello spessore della parte rimanente.

Nota. Non è sempre possibile svuotare un solido.



Ulteriori modifiche



w Ruota 3D

w Serie 3D: Rettangolare e Polare

w Specchio 3D