



Tavolo

Realizzazione del modello 3D di un tavolo da soggiorno.



1° MODO

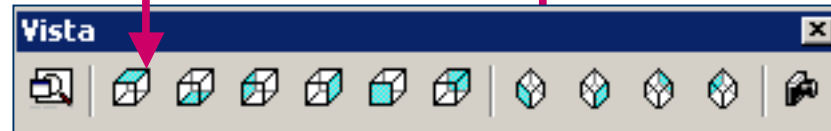
Modellazione di Superficie

Osservazioni

- w** Disegno di base del tavolino: una vista in pianta e una vista in prospetto.
- w** Per realizzare il modello 3D è sufficiente avere solo il prospetto.

Esecuzione

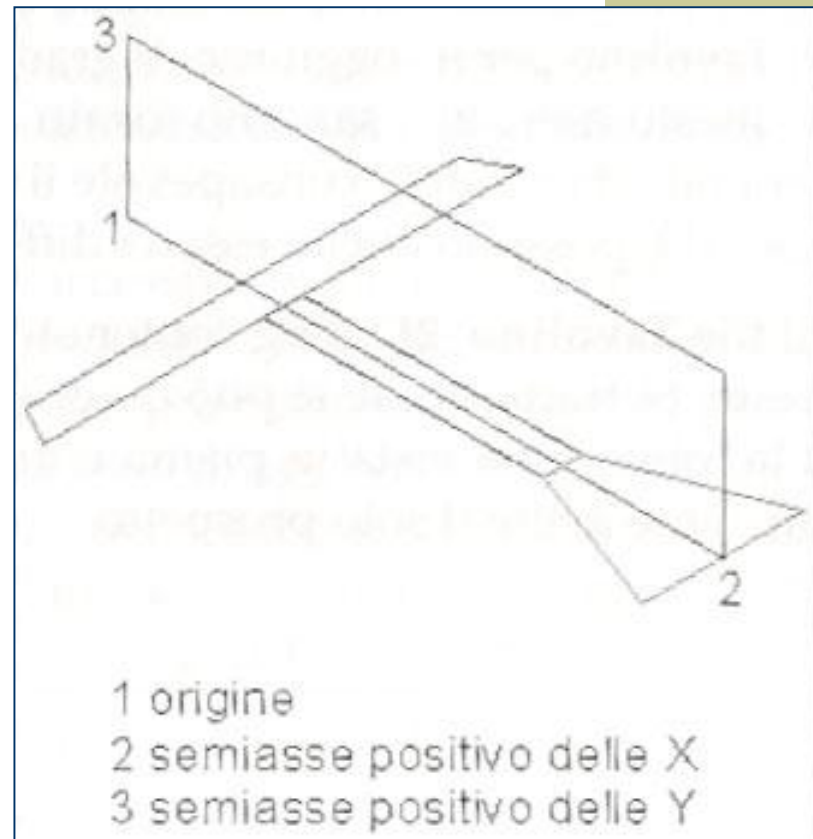
1. Fare il disegno 2D partendo dalla **Vista dall'alto**.
2. Selezionare la **Vista assonometrica SO** (Sud-Ovest)



2. Spostare la pianta in un'altra parte dell'area disegno.

Esecuzione

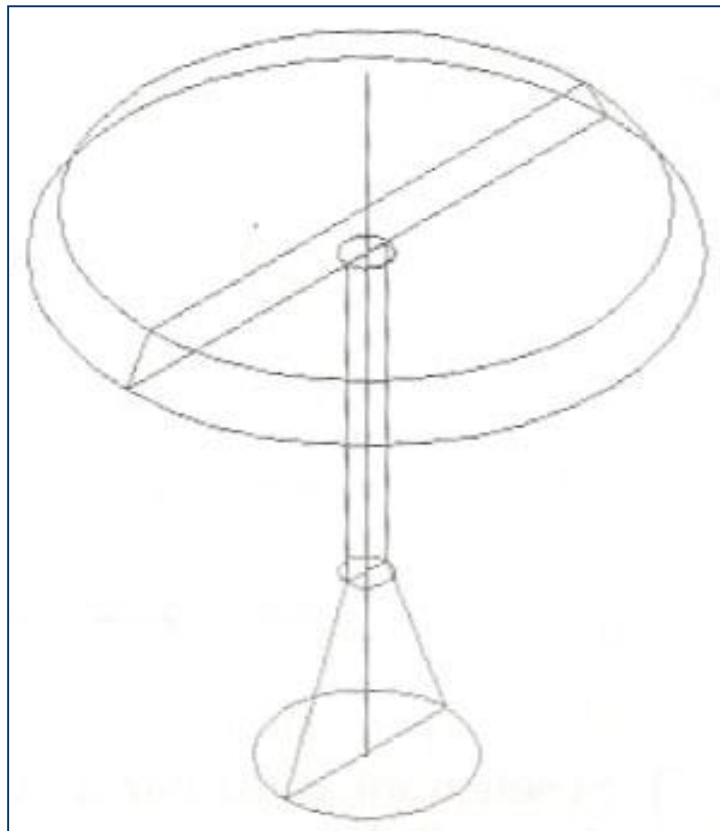
3. Modificare l'altezza dell'asse (Thickness con valore a piacere).
4. Creare l'UCS **Asse** passante per 3 punti.



Esecuzione

5. Riportare l'altezza dell'asse a zero.
6. Permanendo nell'UCS **Asse** ruotare il prospetto di 90° , che risulterà ortogonale al WCS.
7. Richiamare il **WCS** e tracciare i cerchi sul piano del tavolo, sul sostegno e sulla base del medesimo.

Tracciamento delle curve di base (cerchi) per la formazione di superfici 3D.



Il disegno dei cerchi va eseguito nel WCS.

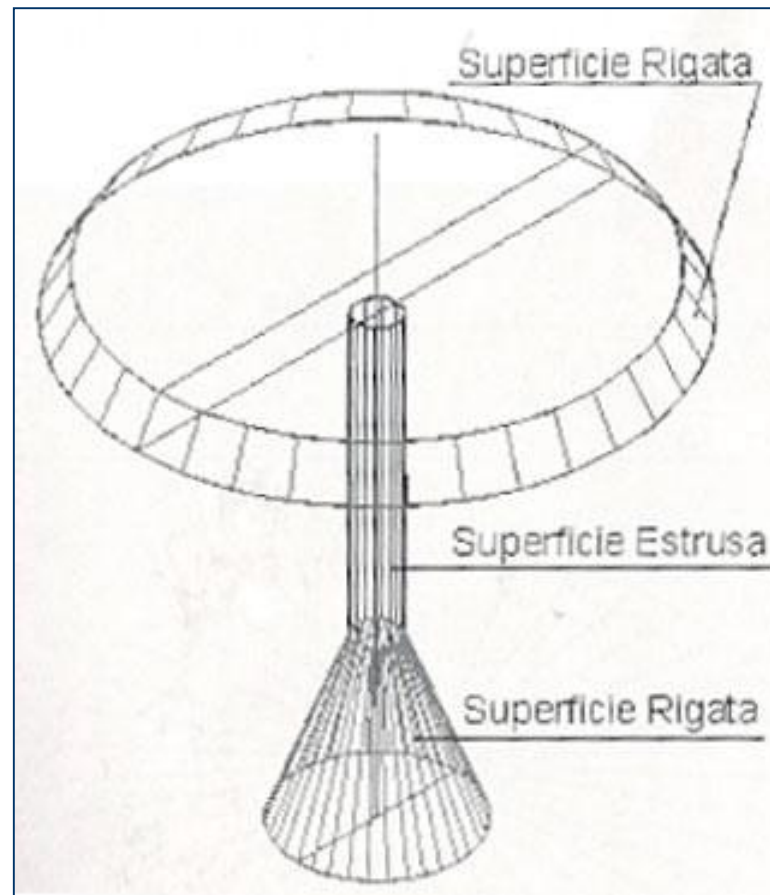
Esecuzione

8. Assegnare i valori dei parametri di densità della rete (**Surftab1** e **Surftab2**).
9. Se si ritiene opportuno, creare il layer **Superfici**.
10. Selezionare il comando **Superficie Rigata**: cliccare in corrispondenza dei 2 cerchi che definiscono il piano del tavolino.

Esecuzione

11. Ripetere la stessa operazione per la base del tronco di cono.
12. Selezionare il comando **Superficie di Estrusione**: cliccare in corrispondenza del cerchio che definisce lo spessore di sostegno del tavolino e in corrispondenza del segmento che ne definisce l'altezza (vettore direzione).

Creazione delle superfici 3D



Esecuzione

13. Selezionare il comando **Superficie di Rivoluzione**: cliccare sul diametro del cerchio superiore del piano del tavolo e sull'asse centrale (Superficie superiore del piano).
14. Si ripeta lo stesso procedimento per generare la superficie inferiore e la base inferiore.



2° MODO

Modellazione Solida

Esecuzione

W Osservare la simmetria del tavolo rispetto all'asse verticale.

1. Disegnare un'unica polilinea chiusa che definisca metà del profilo del tavolino.
2. Selezionare l'icona che genera la Superficie di Rivoluzione.

