

Уроки по AutoCAD

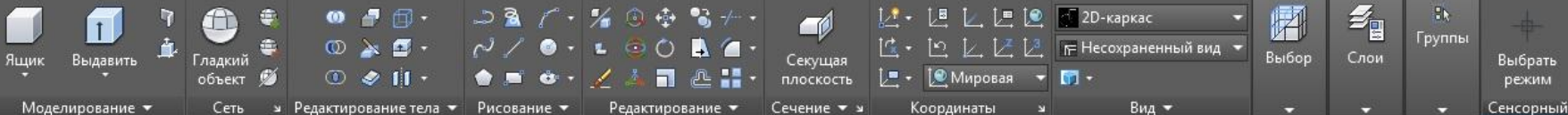


vk: /id100501345

inst: @hmrrbk

twitter: журнальный столик 

Главная Тело Поверхность Сеть Визуализация Параметризация Вставка Аннотации Лист Вид Управление Вывод Настройки A360 Vault Рекомендованные приложения



Начало Чертеж1*

[-][Сверху][2D-каркас]

переходим в режим 3D моделирования

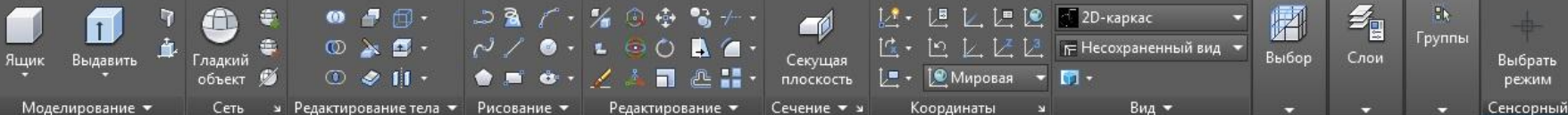
- ACADE, 2D рисование и аннотации
- ACADE, 3D моделирование
- 2D рисование и аннотации
- 3D моделирование
- Классический Electrical
- Сохранить текущее как...
- Параметры рабочего пространства...
- Адаптация...
- Отображение меток рабочего пространства

x Радиус круга или [Диаметр]: *Прервано*

Введите команду

МОДЕЛЬ 1:1

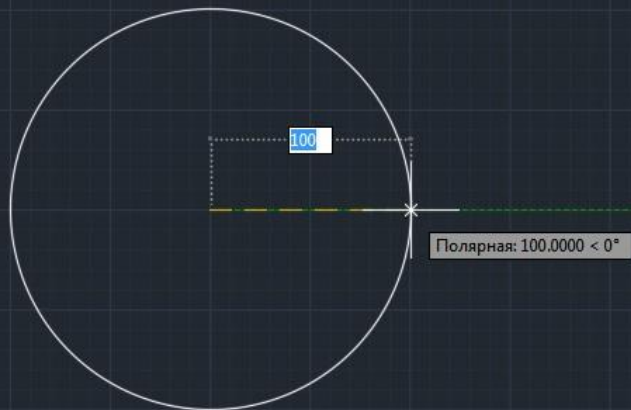
Главная Тело Поверхность Сеть Визуализация Параметризация Вставка Аннотации Лист Вид Управление Вывод Настройки A360 Vault Рекомендованные приложения



Начало Чертеж1*

[-][Сверху][2D-каркас]

рисуем кругляк чертим окружность

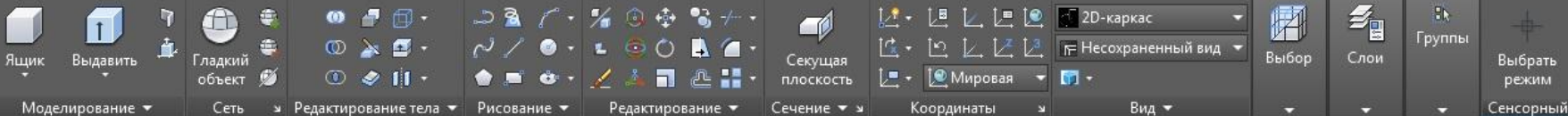


x Центр круга или [3Т/2Т/ККР (кас кас радиус)]:

y КРУГ Радиус круга или [Диаметр] <100.0000>:

МОДЕЛЬ

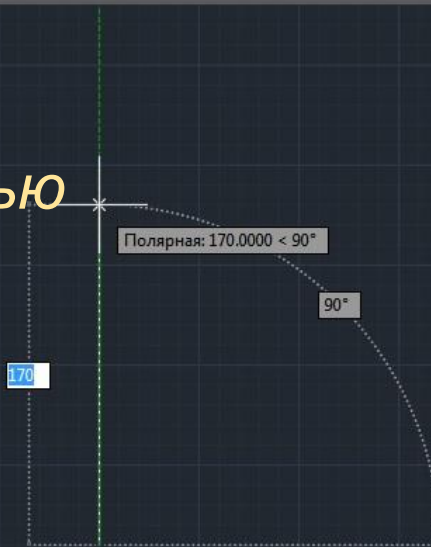
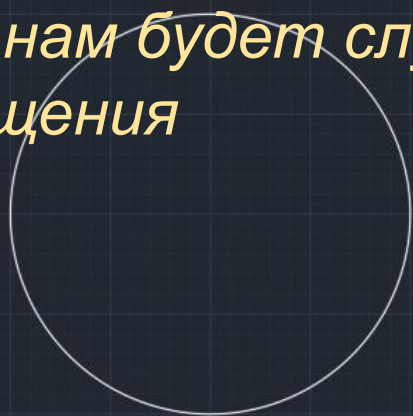
Главная Тело Поверхность Сеть Визуализация Параметризация Вставка Аннотации Лист Вид Управление Вывод Настройки A360 Vault Рекомендованные приложения



Начало Чертеж1*

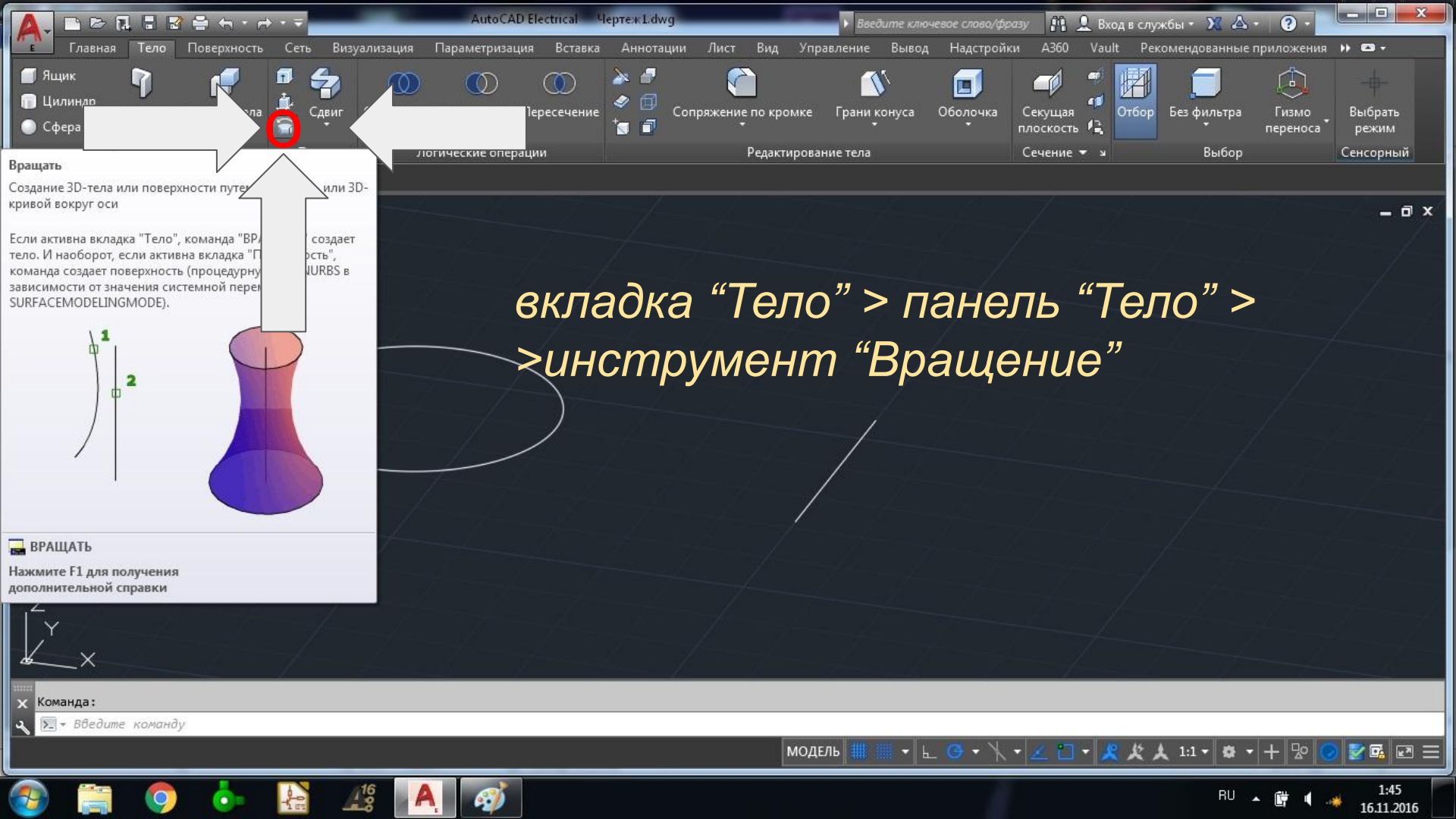
[-][Сверху][2D-каркас]

*чертим отрезок,
она нам будет служить осью
вращения*



Первая точка:
ОТРЕЗОК Следующая точка или [Отменить]:

МОДЕЛЬ



Главная Тело Поверхность Сеть Визуализация Параметризация Вставка Аннотации Лист Вид Управление Вывод Настройки A360 Vault Рекомендованные приложения

Ящик Цилиндр Сфера

Сдвиг

Пересечение

Сопряжение по кромке Грани конуса Оболочка

Редактирование тела

Секущая плоскость Сечение

Отбор Без фильтра

Гизмо переноса

Выбор

Выбрать режим Сенсорный

Вращать

Создание 3D-тела или поверхности путем вращения 2D-кривой вокруг оси

Если активна вкладка "Тело", команда "ВР" создает тело. И наоборот, если активна вкладка "Поверхность", команда создает поверхность (процедурную зависимость от значения системной переменной SURFACEMODELINGMODE).

1 2

ВРАЩАТЬ

Нажмите F1 для получения дополнительной справки

вкладка "Тело" > панель "Тело" > инструмент "Вращение"

Команда: Введите команду

Главная Тело Поверхность Сеть Визуализация Параметризация Вставка Аннотации Лист Вид Управление Вывод Настройки A360 Vault Рекомендованные приложения

Ящик
Цилиндр
Сфера
Примитив

Политело
Журнал тела
Сдвиг
Тело

Объединение
Вычитание
Пересечение
Логические операции

Сопряжение по кромке
Грани конуса
Оболочка
Редактирование тела

Секущая плоскость
Сечение

Отбор
Без фильтра
Выбор

Гизмо переноса

Выбрать режим
Сенсорный

Начало

Чертеж1*

[-][Пользовательский вид][2D-каркас]



Выберите объекты для вращения или

*выбираем объект для
вращения (окружность)*

...

... и нажимаем ENTER



x Выберите объекты для вращения или [РЕжим]: найдено: 1

y ВРАЩАТЬ Выберите объекты для вращения или [РЕжим]:

МОДЕЛЬ

Главная Тело Поверхность Сеть Визуализация Параметризация Вставка Аннотации Лист Вид Управление Вывод Настройки A360 Vault Рекомендованные приложения

Ящик
Цилиндр
Сфера
Примитив

Политело
Журнал тела
Сдвиг
Тело

Объединение
Вычитание
Пересечение
Логические операции

Сопряжение по кромке
Грани конуса
Оболочка
Редактирование тела

Секущая плоскость
Сечение

Отбор
Выбор

Без фильтра

Гизмо переноса

Выбрать режим
Сенсорный

Начало

Чертеж1*

[-][Пользовательский вид][2D-каркас]

теперь кликаем по любым двум
точкам нашей оси (отрезка)

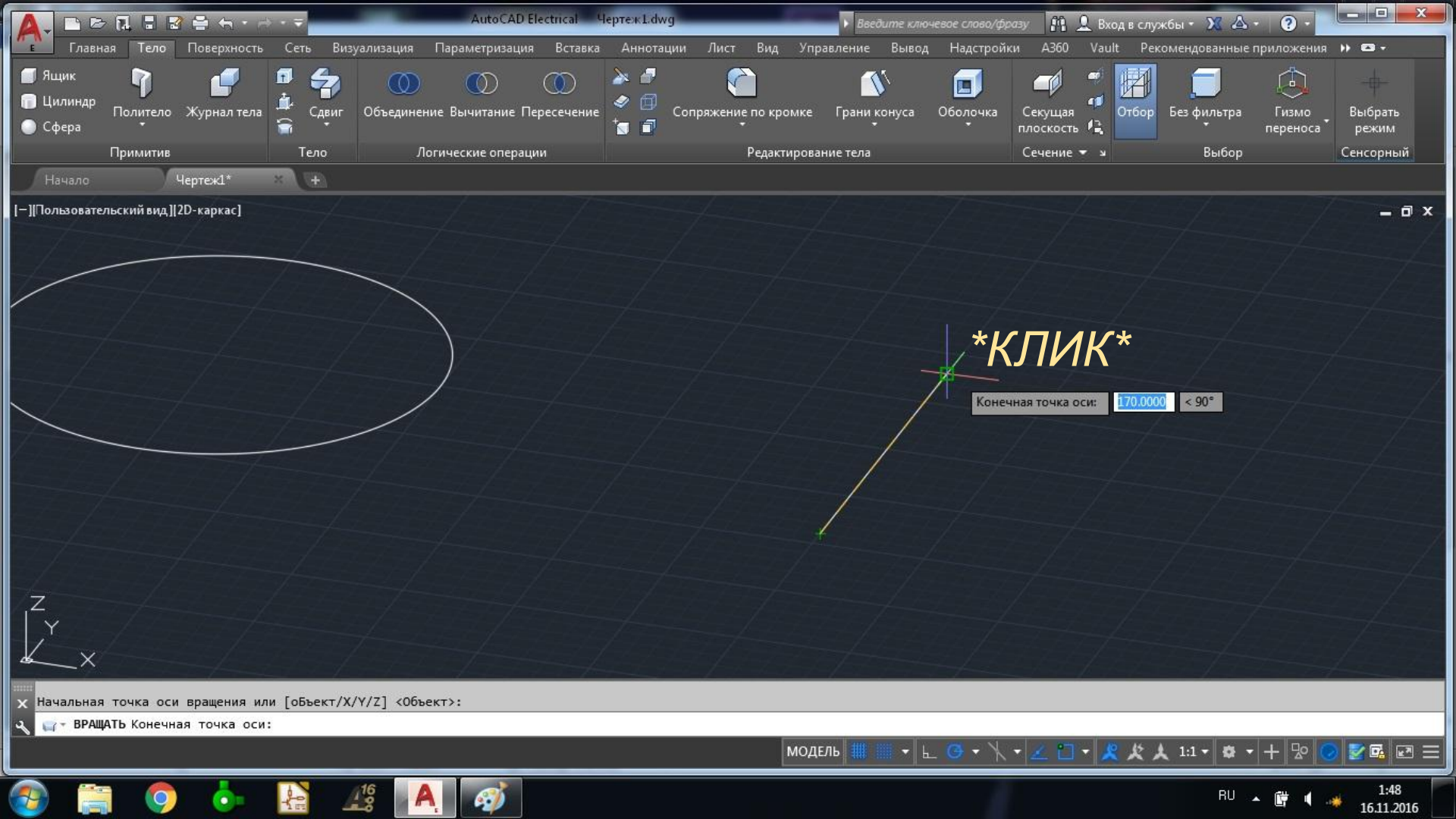
КЛИК

Начальная точка оси вращения или -295750 84610

x Выберите объекты для вращения или [РЕжим]:

y ВРАЩАТЬ Начальная точка оси вращения или [объект X Y Z] <Объект>:

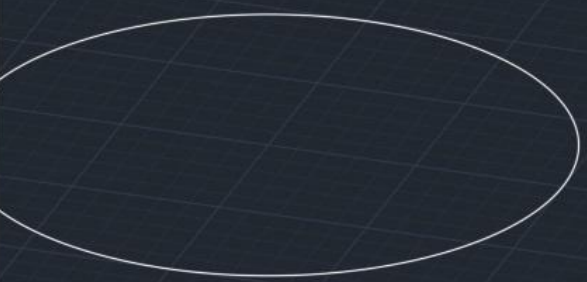
МОДЕЛЬ



Ящик Цилиндр Сфера Политело Журнал тела Сдвиг Объединение Вычитание Пересечение Сопряжение по кромке Грани конуса Оболочка Секущая плоскость Сечение Отбор Без фильтра Гизмо переноса Выбрать режим Сенсорный

Примитив Тело Логические операции Редактирование тела Выбор

[Пользовательский вид][2D-каркас]



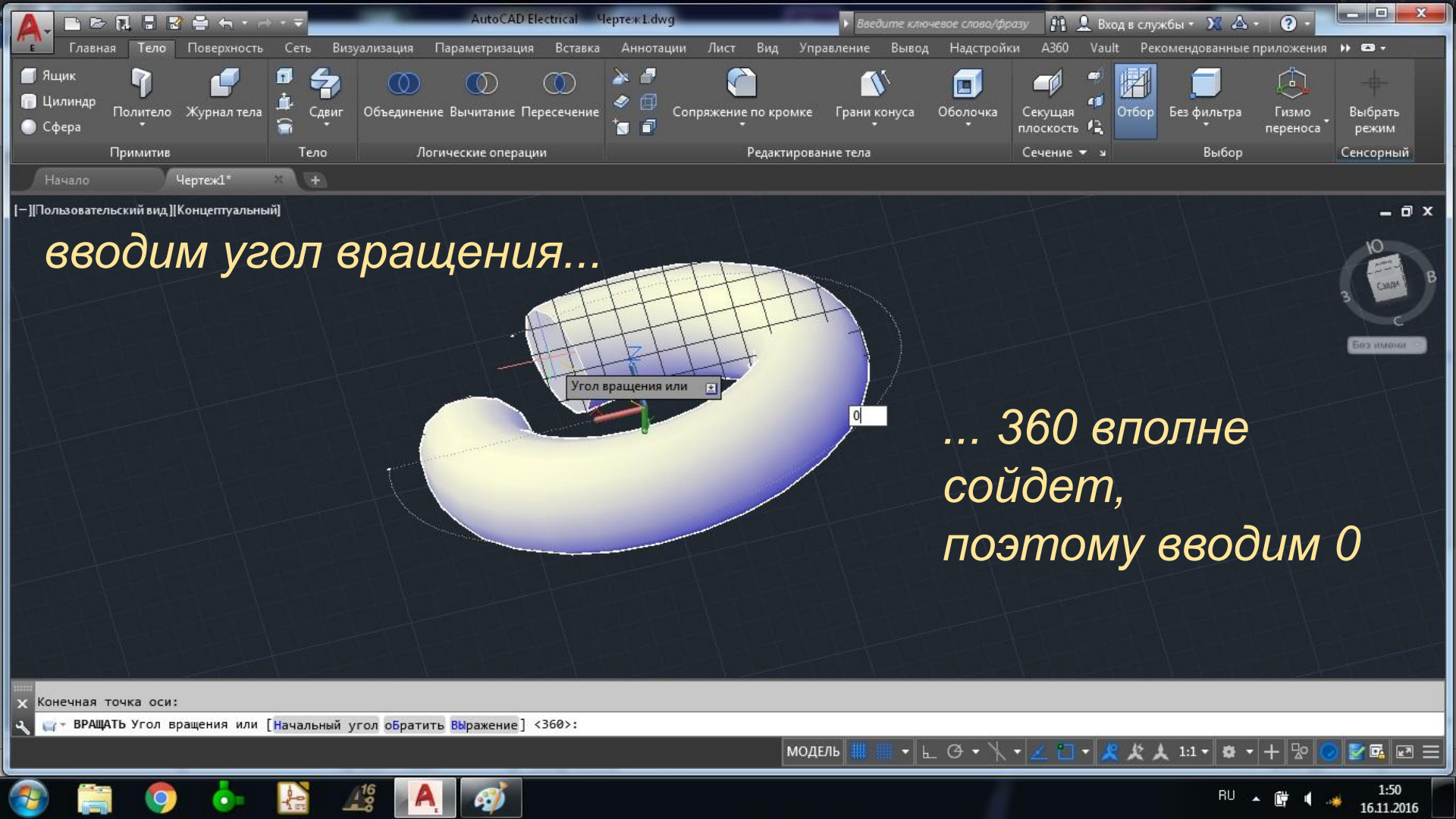
КЛИК

Конечная точка оси: 170.0000 < 90°



Начальная точка оси вращения или [объект/X/Y/Z] <Объект>:

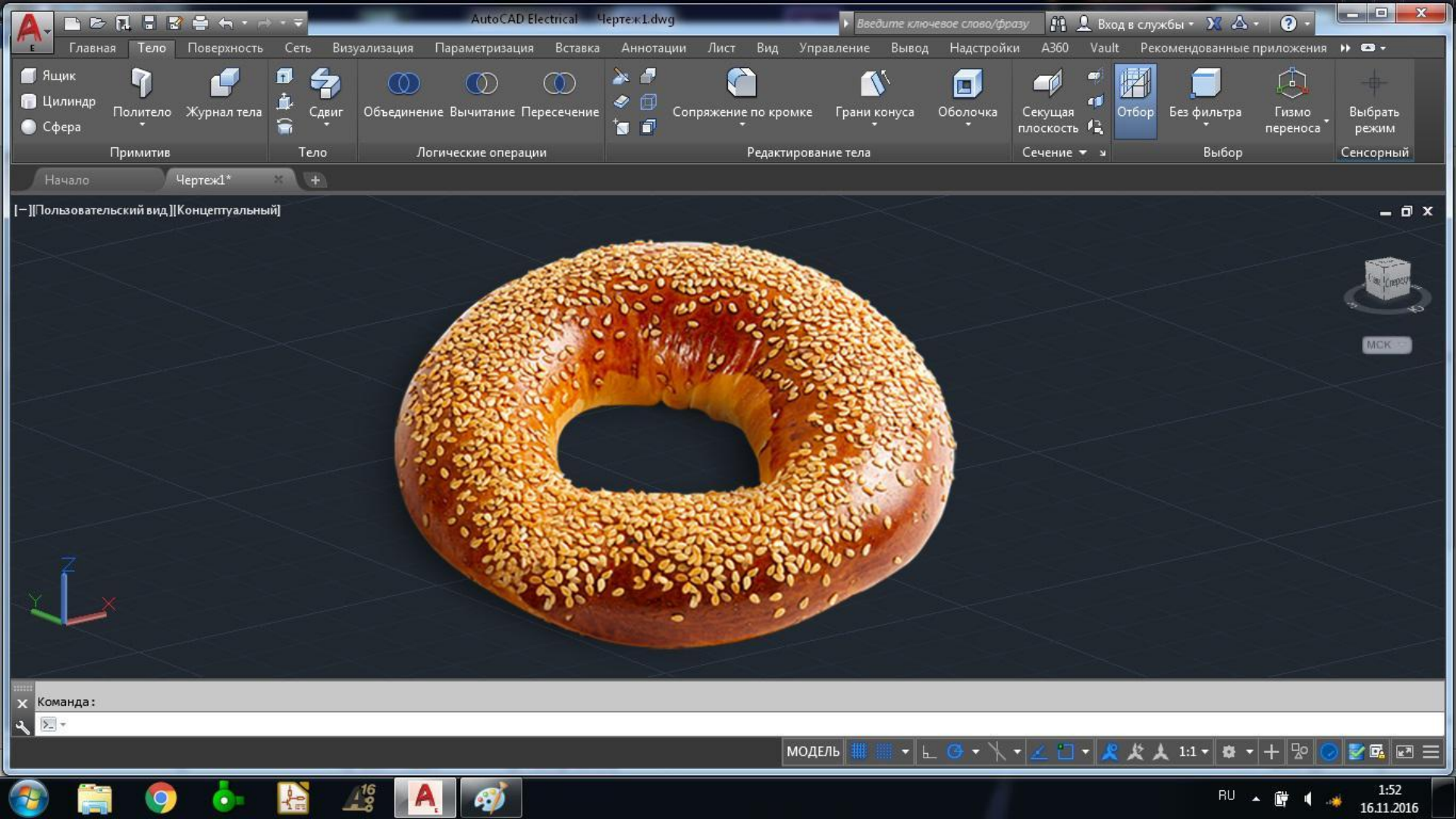
ВРАЩАТЬ Конечная точка оси:

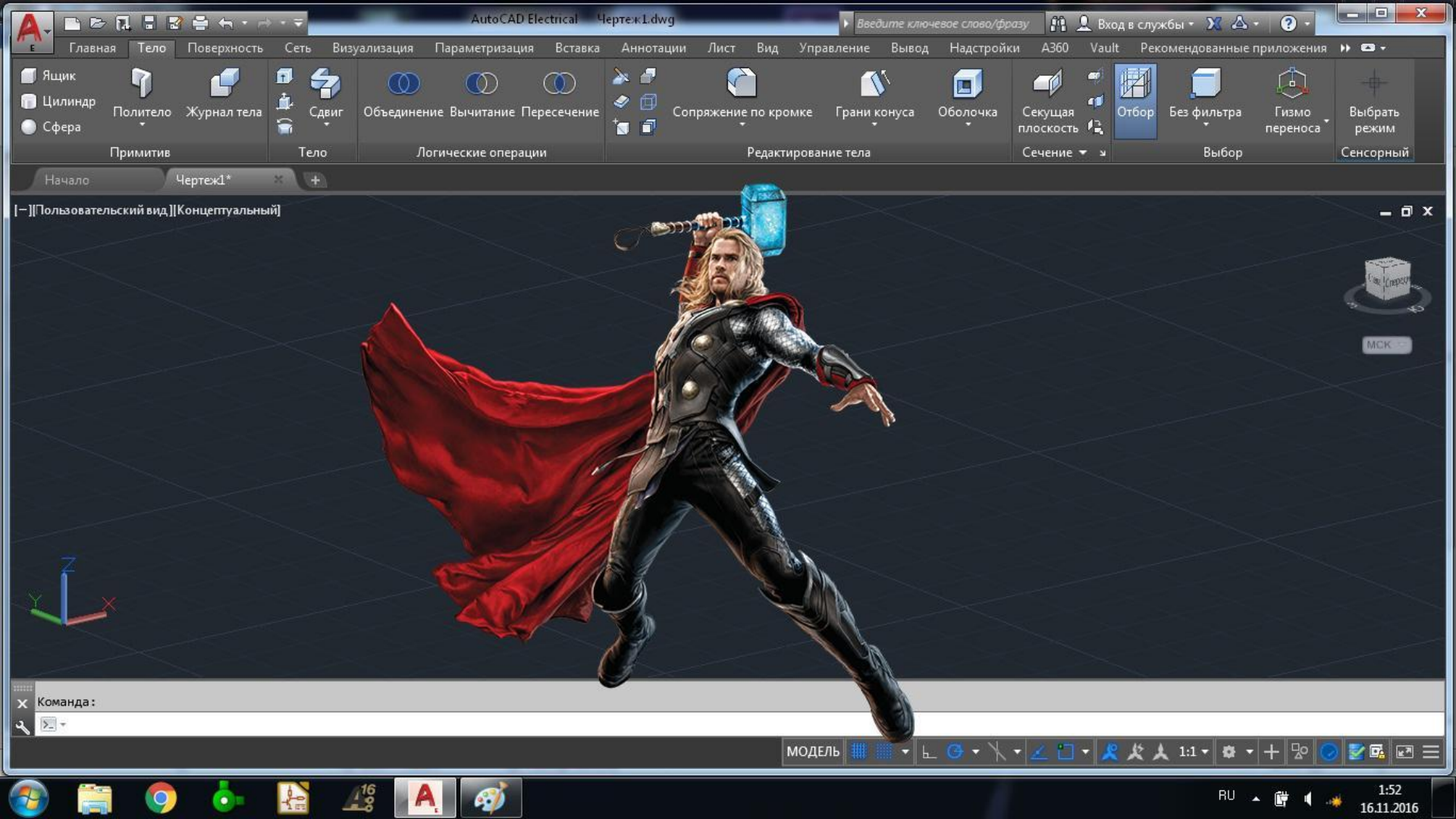


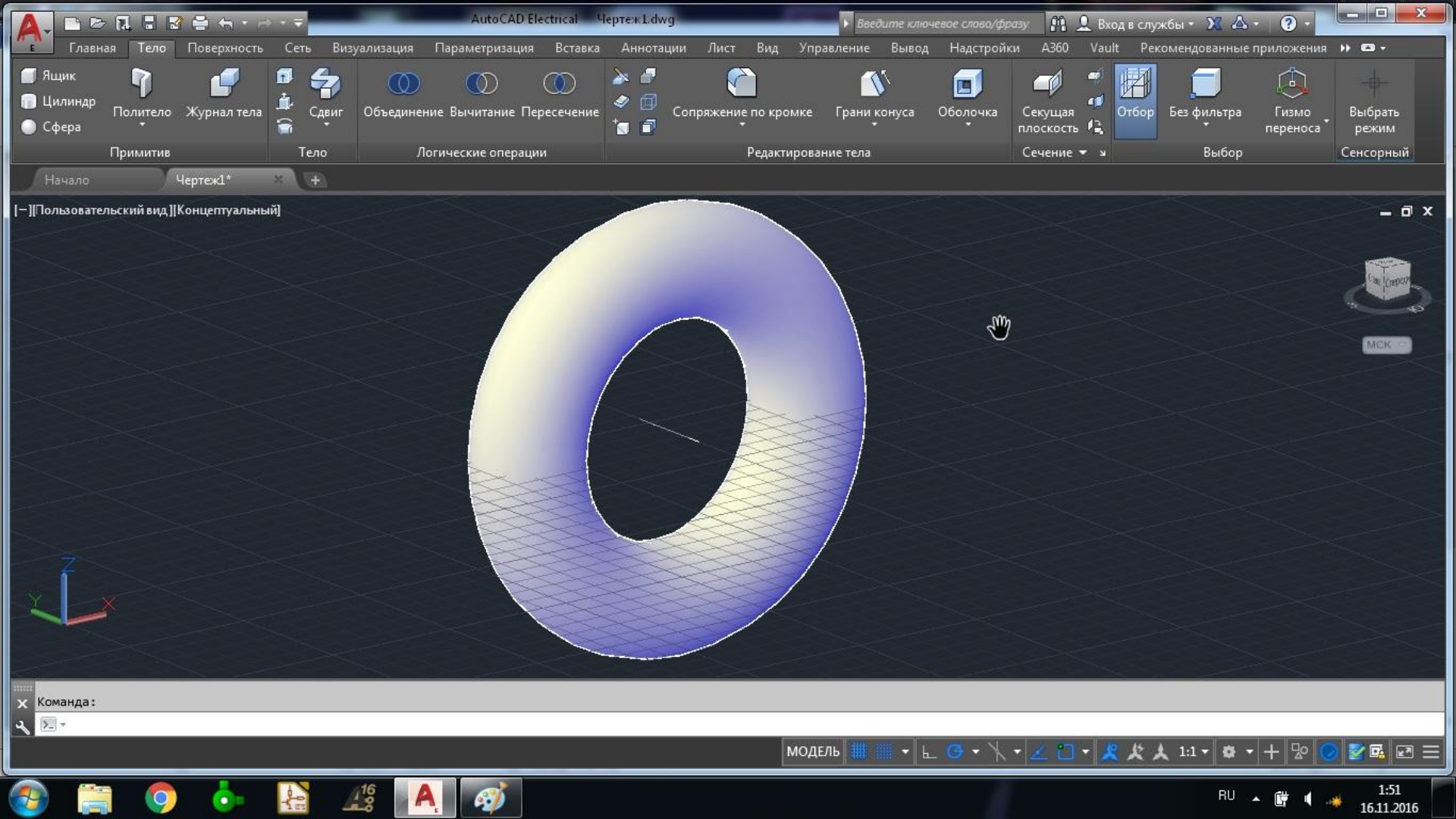
вводим угол вращения...

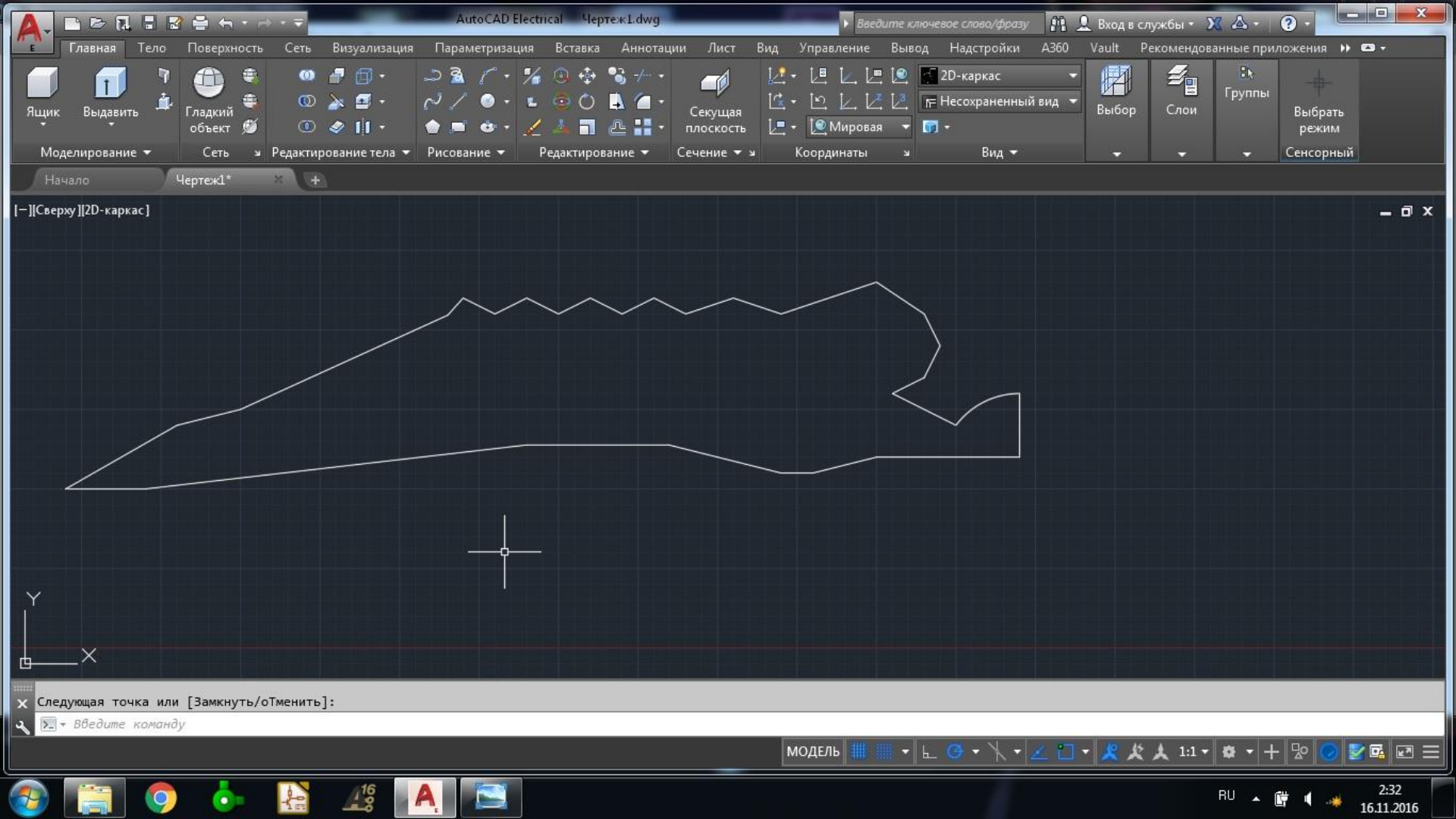
... 360 вполне сойдет, поэтому вводим 0

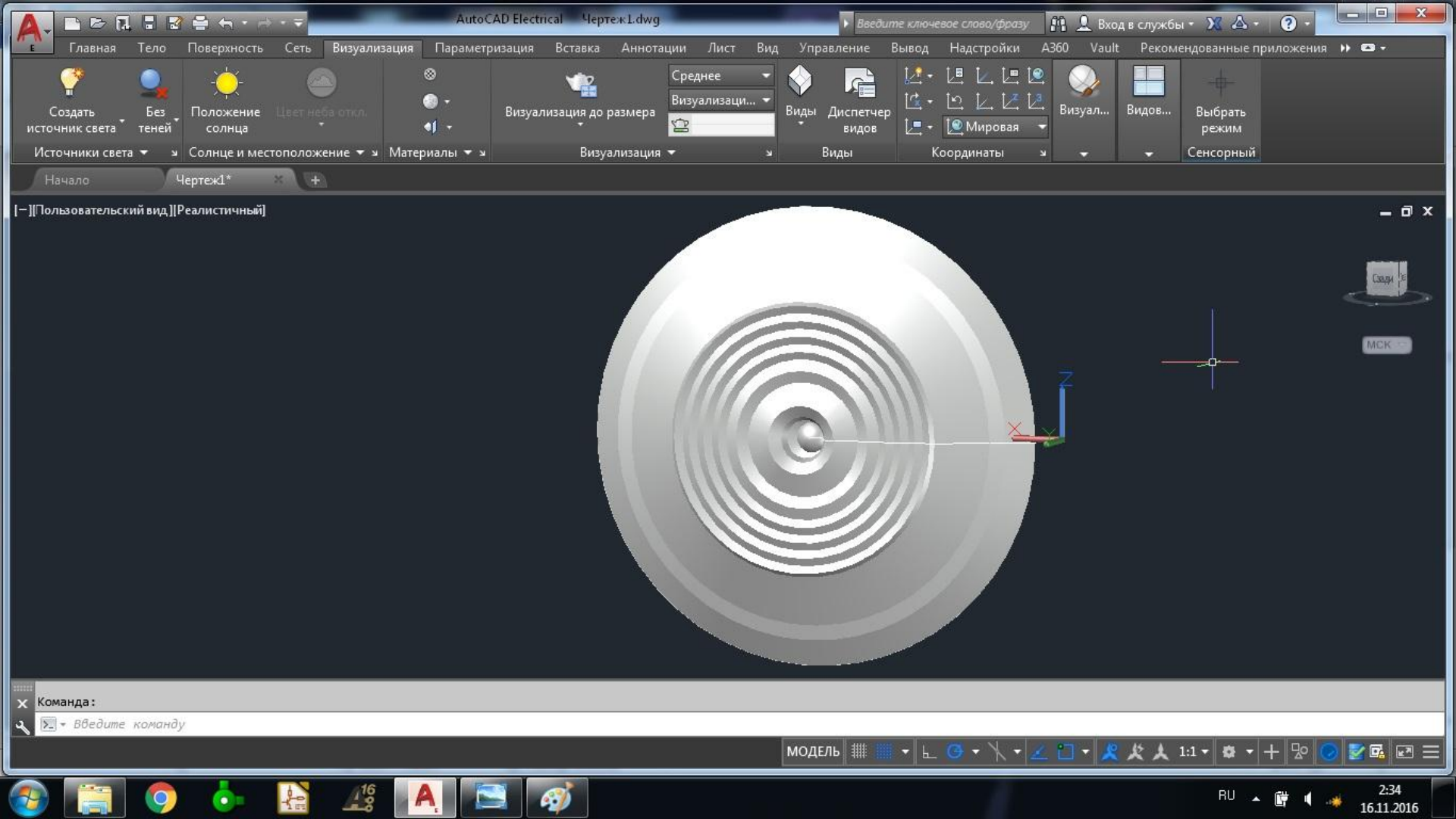
Конечная точка оси:
ВРАЩАТЬ Угол вращения или [Начальный угол] Обратить Выражение <360>:

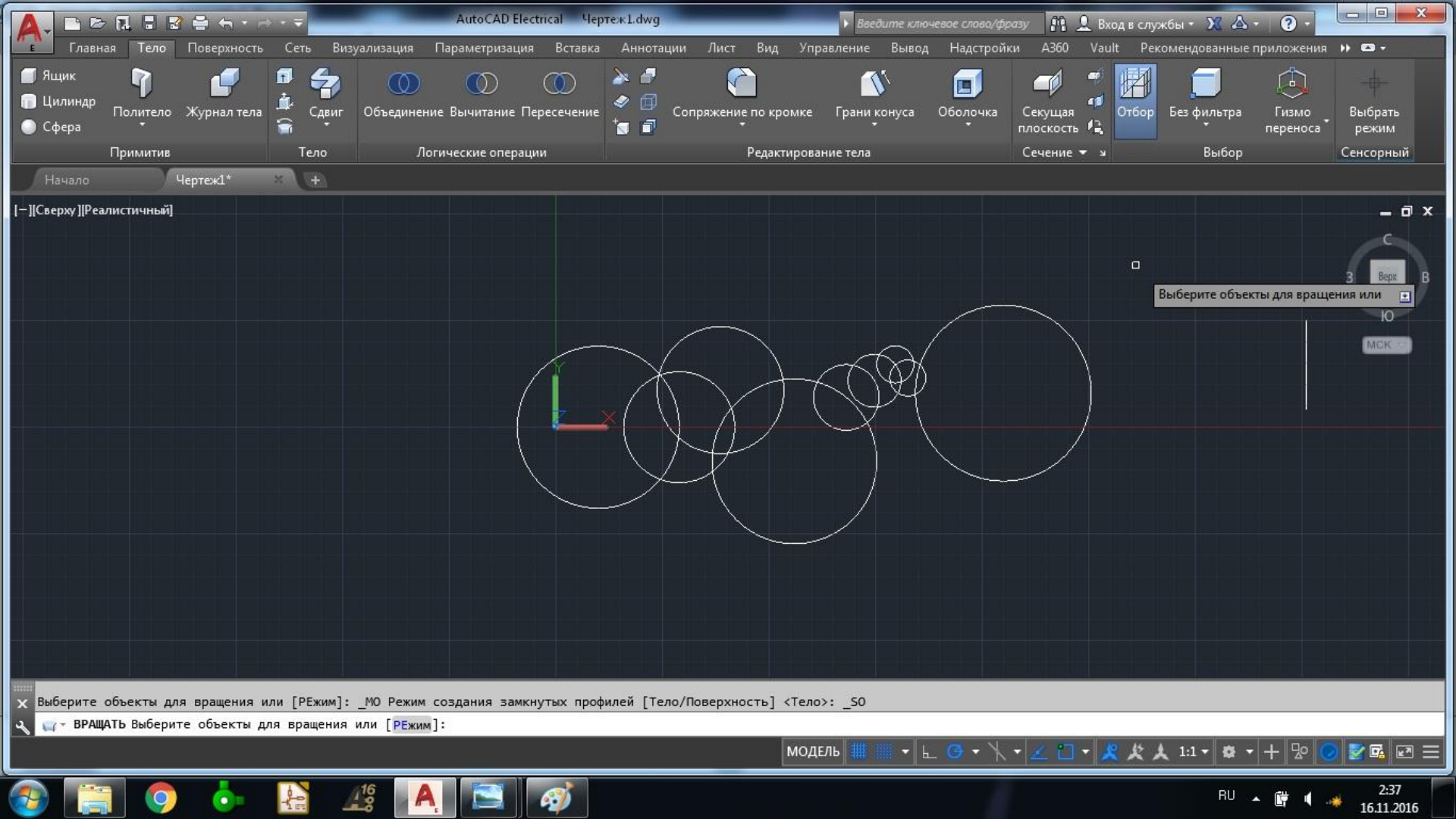


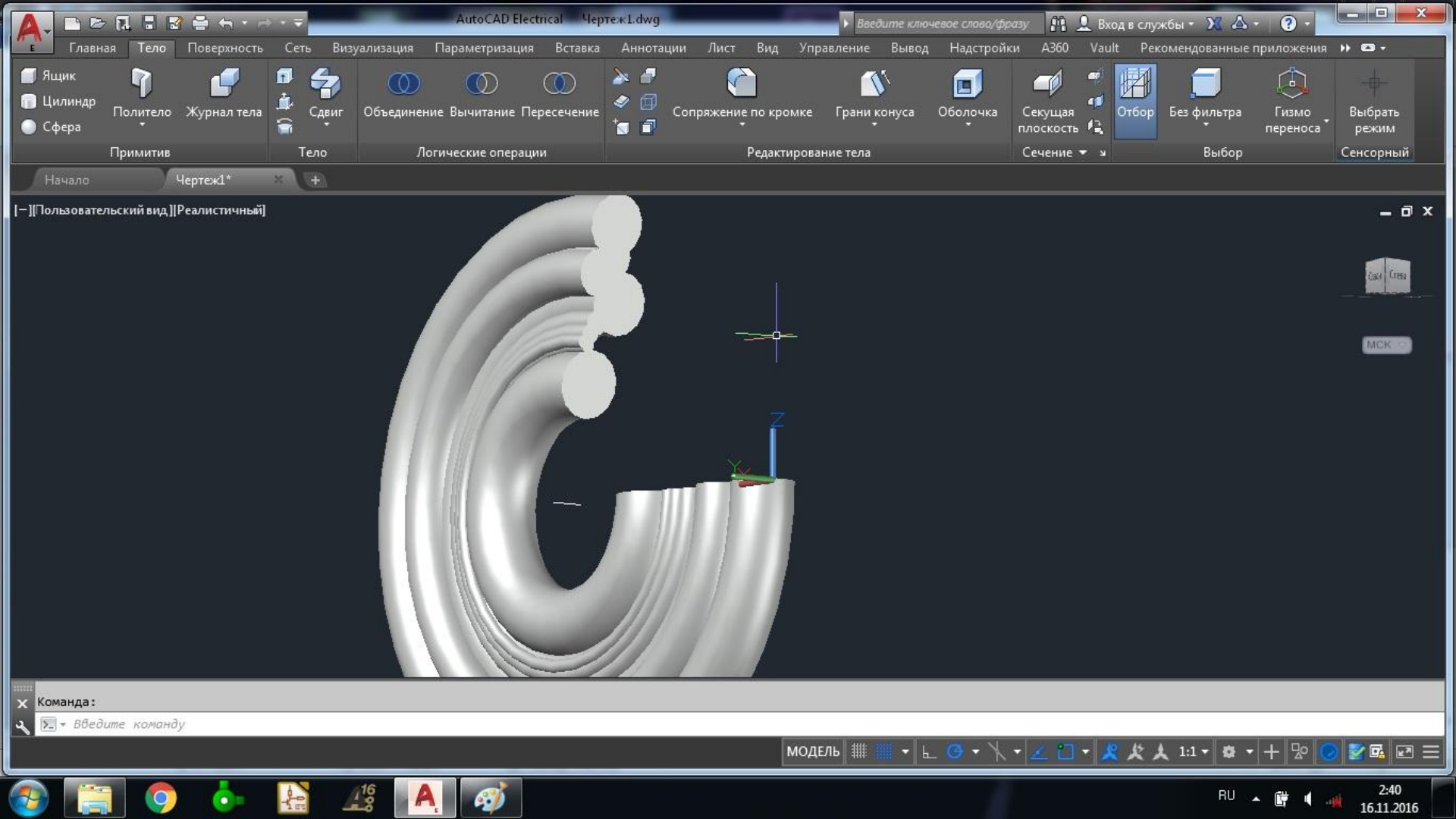


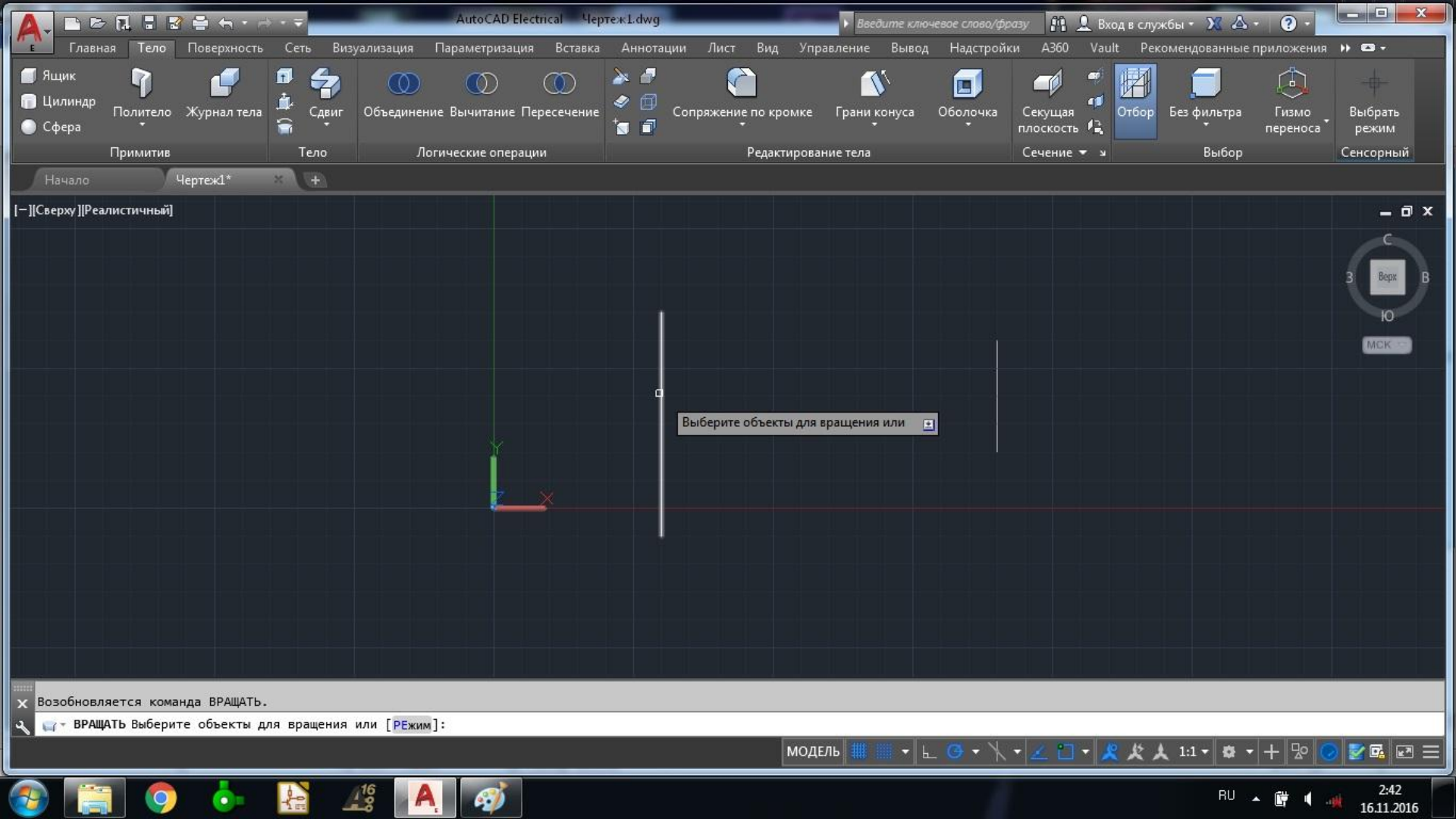












Ящик Цилиндр Сфера Политело Журнал тела Сдвиг Объединение Вычитание Пересечение Сопряжение по кромке Грани конуса Оболочка Секущая плоскость Сечение Отбор Без фильтра Гизмо переноса Выбрать режим Сенсорный

Примитив Тело Логические операции Редактирование тела Выбор

[-][Сверху][Реалистичный]

3 C B Ю МСК

Выберите объекты для вращения или

Возобновляется команда ВРАЩАТЬ.
ВРАЩАТЬ Выберите объекты для вращения или [РЕжим]:

