

Conteúdo programático

- > Controlar o ponto de vista
 - Vista predefinidas
 - Cubo de visualização
 - Roda de navegação
 - Colocação de câmaras
- > Alterar o modo de projeção
 - Projeção paralela
 - Projeção cónica
- > Aplicar e gerir estilos de visualização
- > Trabalhar com várias *Viewports* na área do modelo
- > Definir e gerir sistemas de coordenadas
 - Aquisição dinâmica de sistemas de coordenadas
- > Criar entidades lineares 3D
 - Polilinhas 3D
 - *Splines*
 - *Helixes*
- > Gerar entidades lineares a partir de arestas de sólidos
- > Criar corpos 3D
 - *Meshes*
 - Superfícies
 - Sólidos
- > Editar formas 3D através de *grips* e de propriedades
- > Operações de edição de sólidos
 - Unir
 - Subtrair
 - Intersectar
 - Bolear e chanfrar arestas
- > Calcular interferências entre dois conjuntos de sólidos
- > Operações de edição de superfícies
- > Editar superfícies através de *Control Vertices*

- > Editar *Meshes*
- > Editar arestas, faces e vértices de corpos 3D
- > Alterar sólidos compostos (tirar partido da história)
- > Projetar linhas em corpos 3D
- > Manipular entidades gráficas no espaço 3D
 - Mover
 - Rodar
 - Inverter
 - Alinhar
- > Cortes e secções de corpos 3D
- > Extrair arestas de sólidos, de superfícies e de regiões
- > Identificar propriedades geométricas de sólidos/regiões
- > Projetar corpos 3D num plano
- > Produzir animações
- > Gerar animações
- > Aplicação de luz a um modelo
- > Gerir e aplicar materiais
- > Gerar imagens fotorrealistas

Objetivos

Criar modelos 3D através do AutoCAD, gerar imagens de aparência fotorrealista e produzir animações.

Destinatários

Todos os técnicos e estudantes das áreas de Arquitectura, Engenharia, Paisagismo e Design Industrial, com experiência de utilização do AutoCAD 2D.