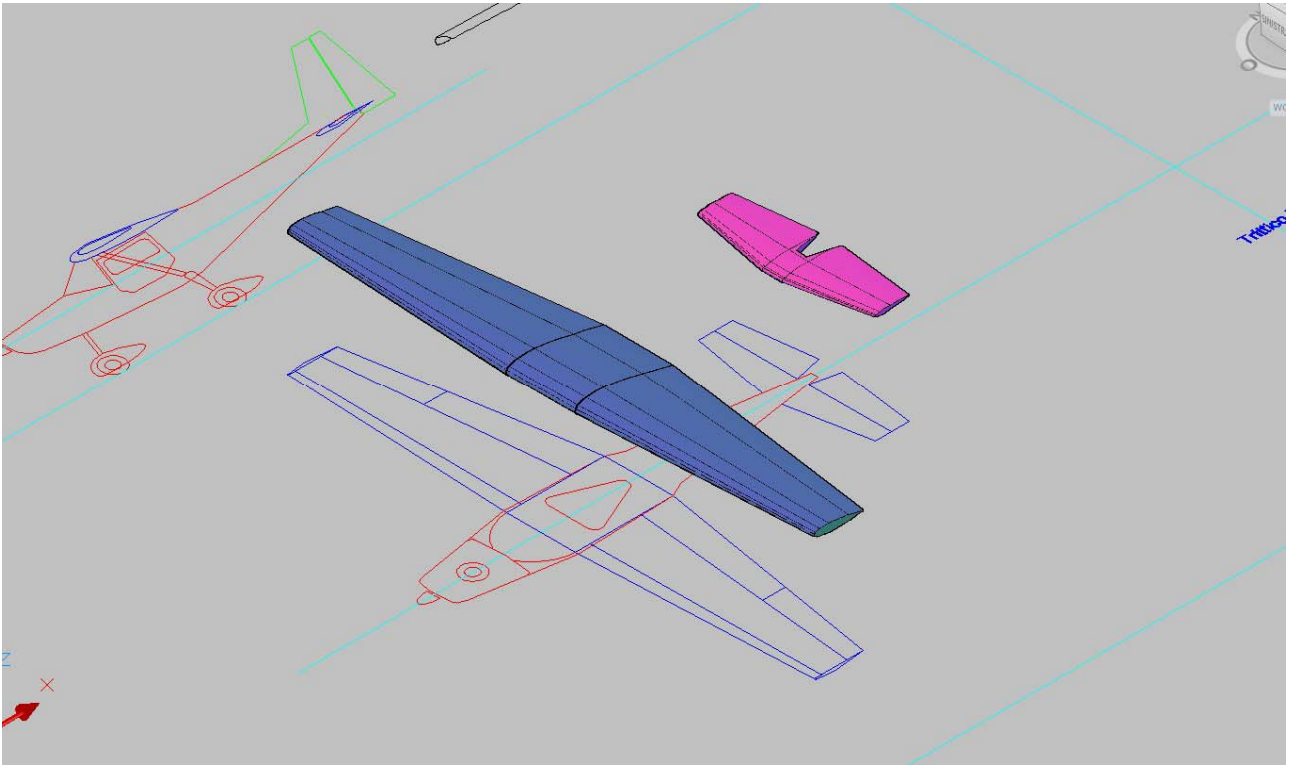


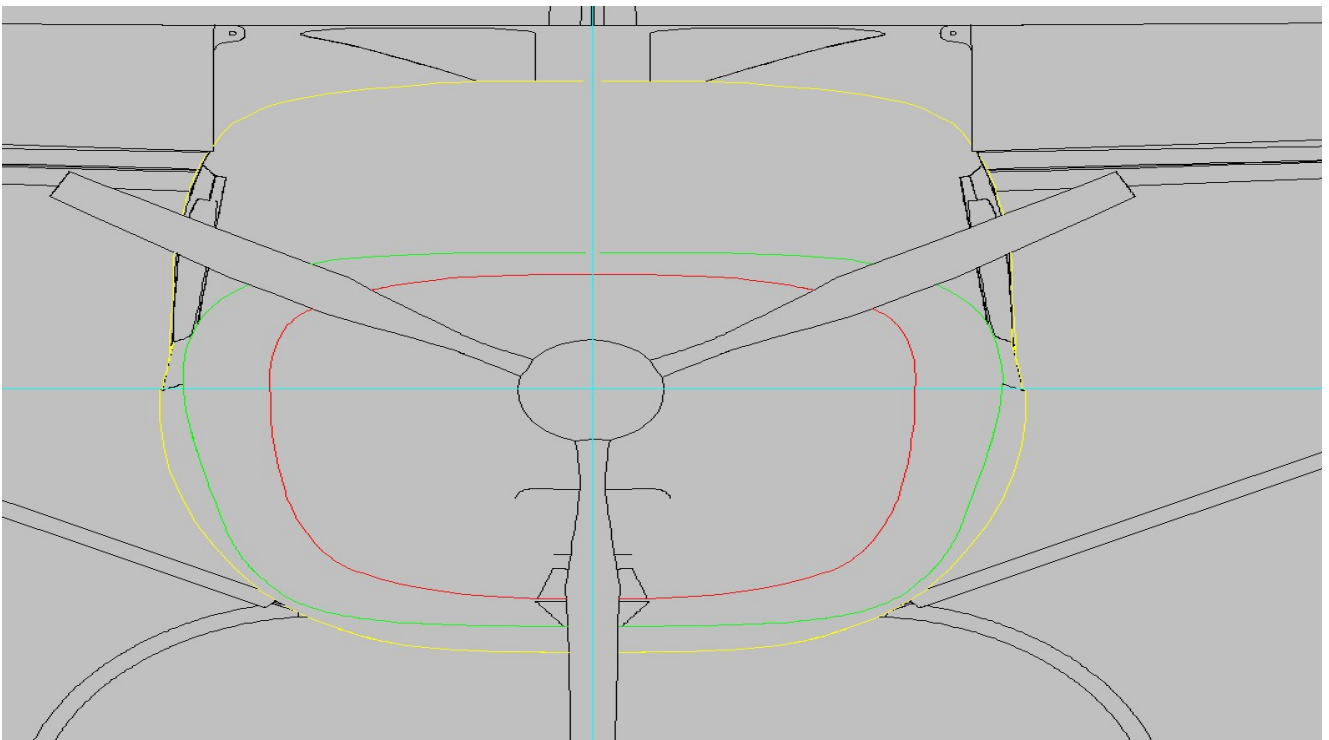
COSTRUIAMO UN AEROMODELLO 3D – 7

Se avete fatto tutto correttamente dovrete avere ottenuto questa situazione:

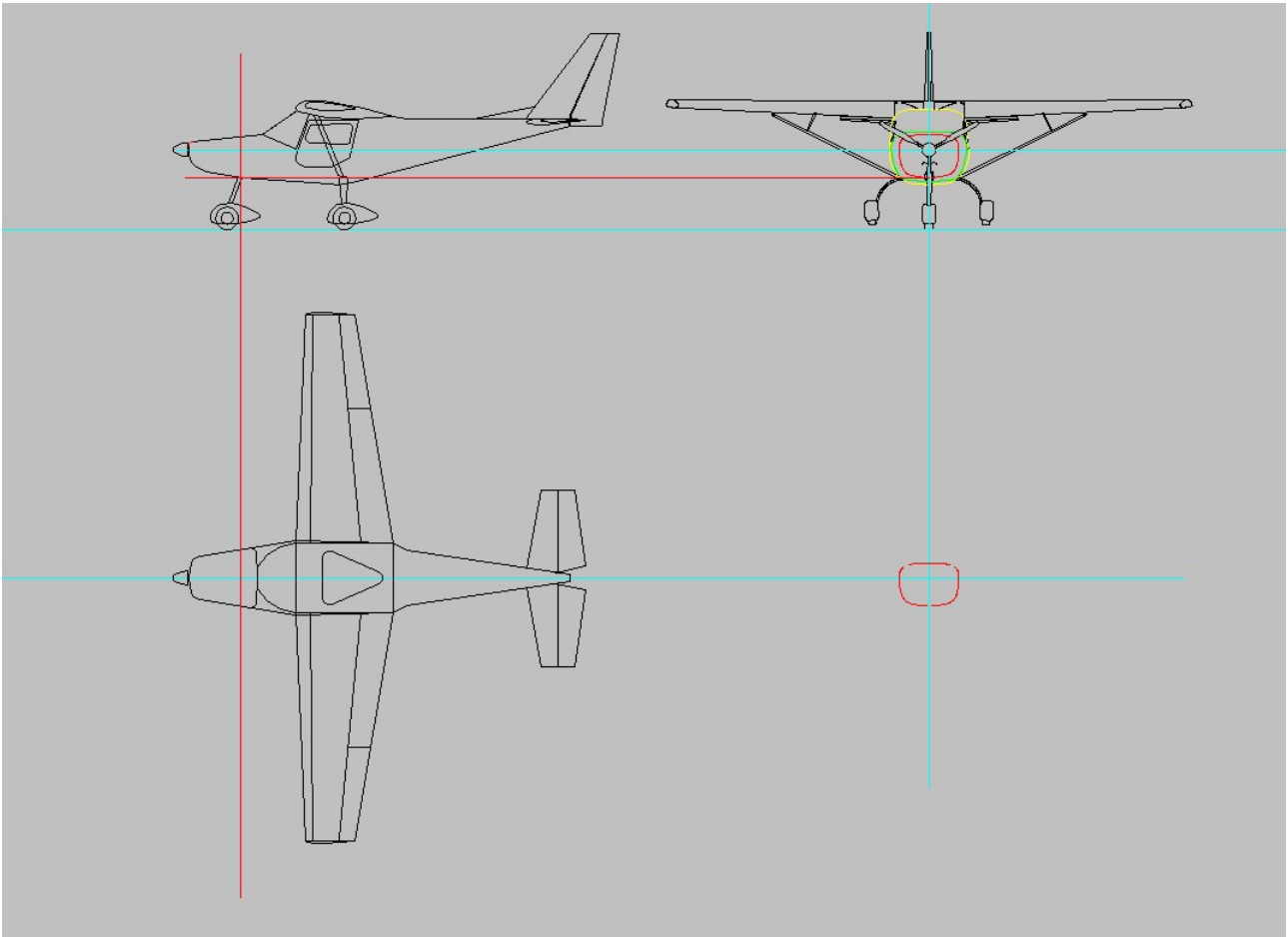


Adesso realizziamo la fusoliera. Per realizzarla bisogna creare delle ordinate di riferimento.

La vista frontale del trittico ci da già alcune ordinate che vanno sistemate.

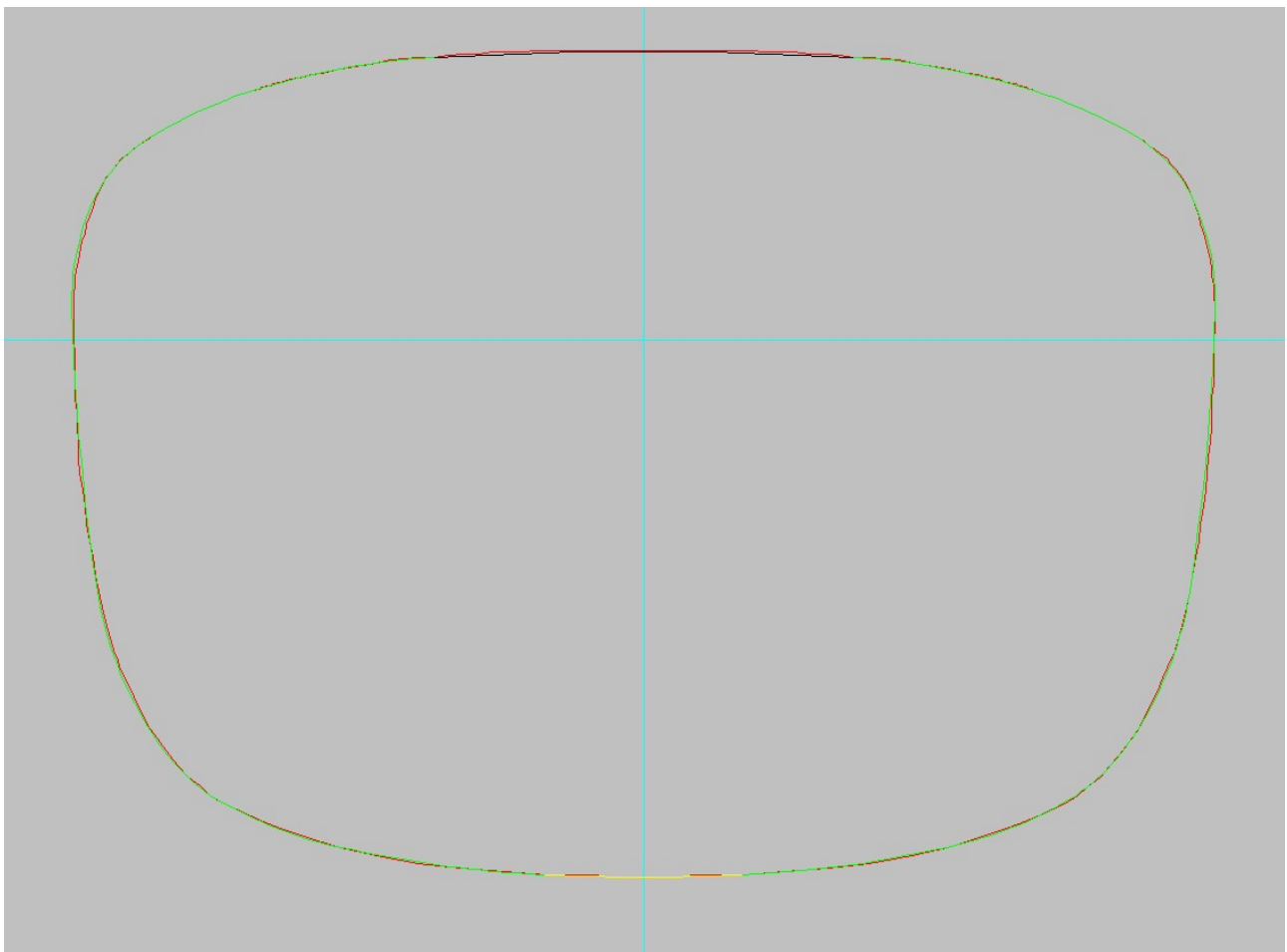


Cominciamo dall'ordinata evidenziata in rosso: riportiamo la posizione dell'ordinata sulla viste in sezione e pianta del trittico e copiamo le linee rosse e gli assi in un'area del disegno:

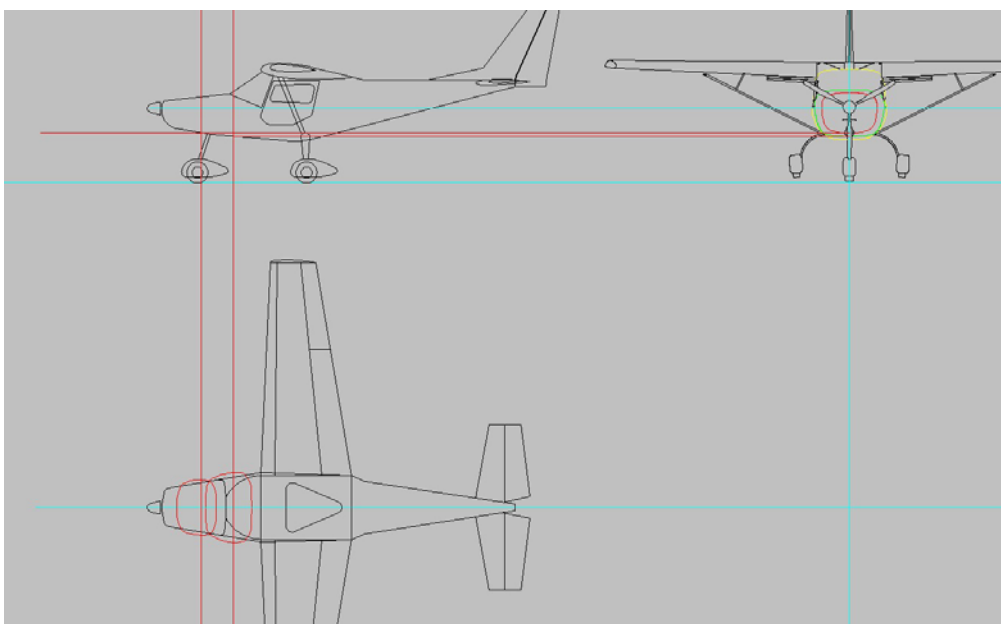


Adesso bisogna creare una polilinea chiusa che ricalchi l'ordinata rossa cercando di avvicinarsi il più possibile alla sagoma reale. Si potrebbe utilizzare l'ordinata che c'è completandola con le parti mancanti, ma come potete vedere è molto "spezzettata" , questo rende la creazione dei solidi più difficile e crea files molto pesanti.

Il modo migliore per disegnarla è creare un arco in mezzeria sulla parte superiore dell'ordinata (riga nera), fatevi dei riferimenti per crearlo perfettamente in mezzeria rispetto all'asse verticale,



poi con gli archi consecutivi disegnare la parte sx dx (dipende da come avete disegnato l'arco iniziale) fino ad avvicinarsi alla mezzeria inferiore (riga verde), specchiare la parte disegnata e chiudere con un arco consecutivo la parte inferiore, con il comando edita polilinea _pedit convertite gli archi disegnati in una polilinea chiusa. Spostiamo l'ordinata sulla pianta usando gli assi come punto di riferimento. Facciamo la stessa cosa per l'ordinata verde.

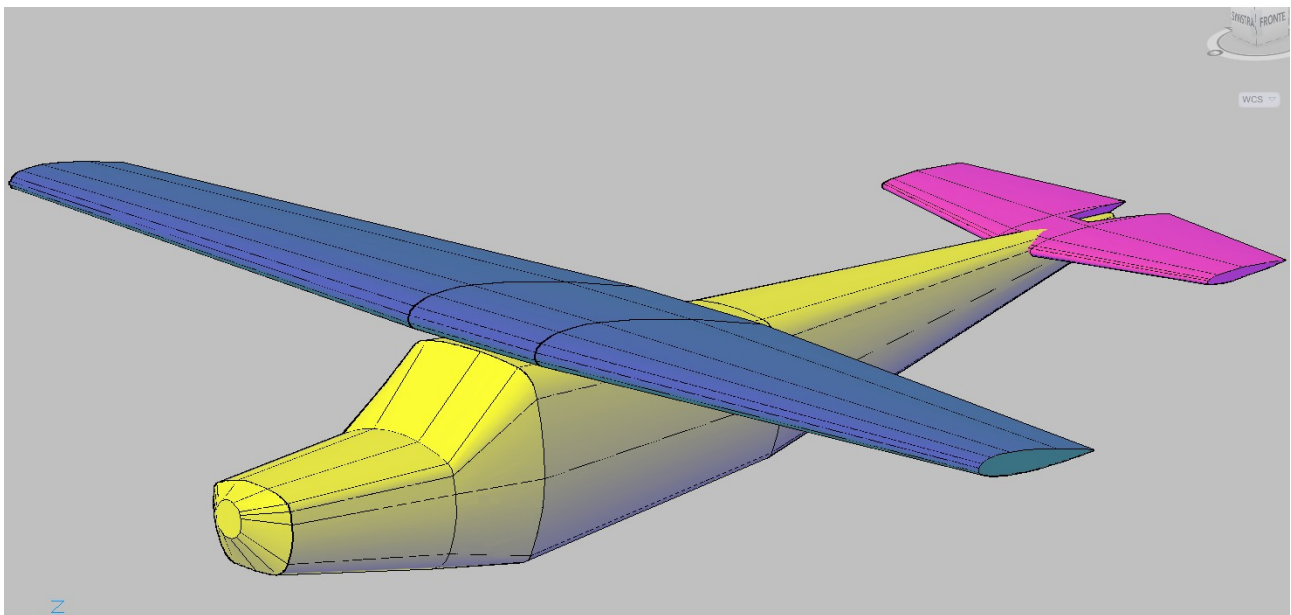


Fate una copia delle ordinate e gli assi che serviranno ancora.

Ci spostiamo in vista assonometrica e ruotiamo le due ordinate di 90° , le eleviamo misurando la distanza dall'asse al piano XY sulla sezione del trittico e con il comando loft generiamo il solido della fusoliera che poi mettiamo su un layer "Fusoliera 3D".

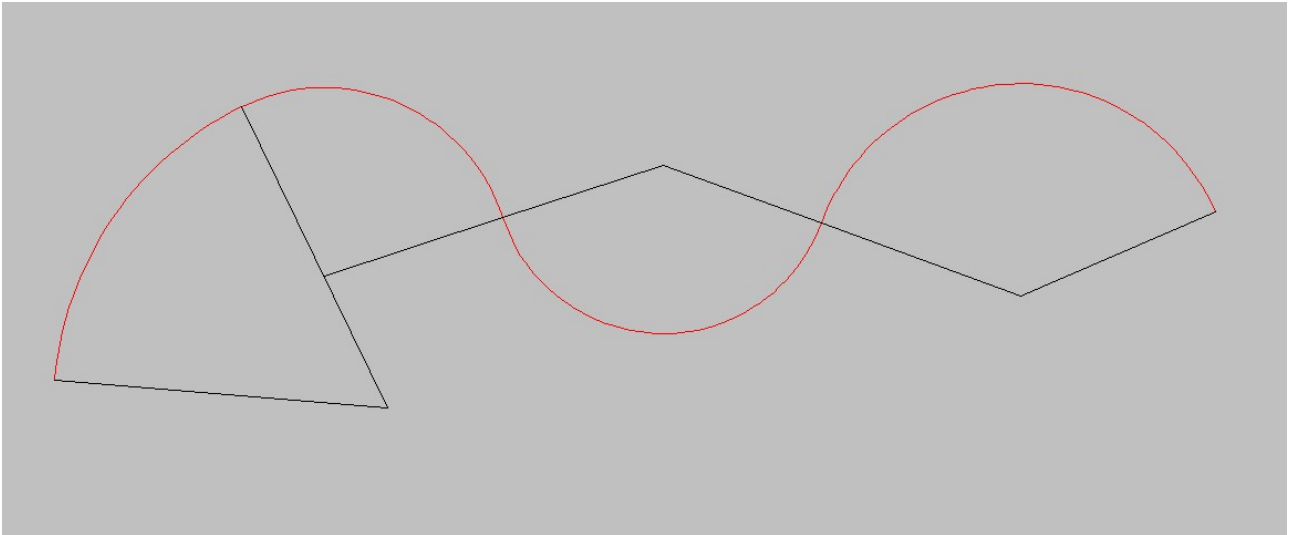
Questa volta lascio a voi la scelta su come continuare, vi do solo un consiglio: per avere una maggiore precisione del modello quando generate i solidi con il comando loft utilizzate le linee guida soprattutto per l'andamento longitudinale della fusoliera.

A seconda di quante sezioni avete creato e di come le avete create dovrete arrivare a qualcosa simile a questo:

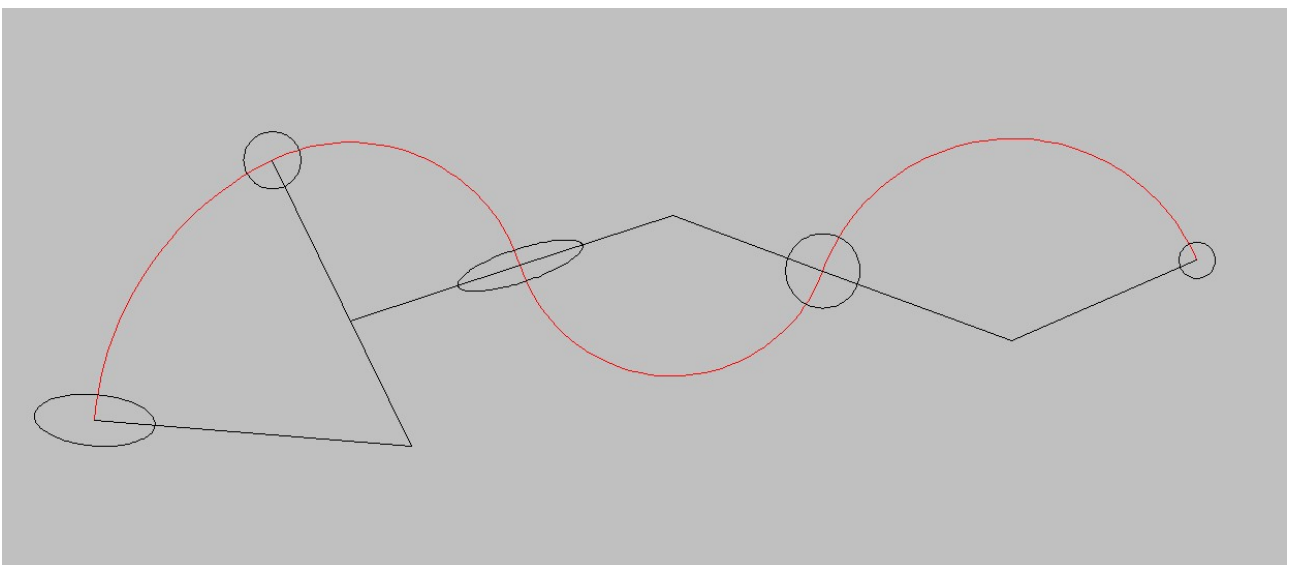


Voglio invece farvi vedere un'altra possibilità per creare solidi con il comando loft. Come abbiamo già visto il comando loft consente di creare solidi da sezioni trasversali e da sezioni trasversali con linee guida, c'è una terza opzione che consente di utilizzare una linea di riferimento.

Disegnate una serie di archi consecutivi e trasformateli in una polilinea, e disegnate tutti i raggi di ogni singolo arco.

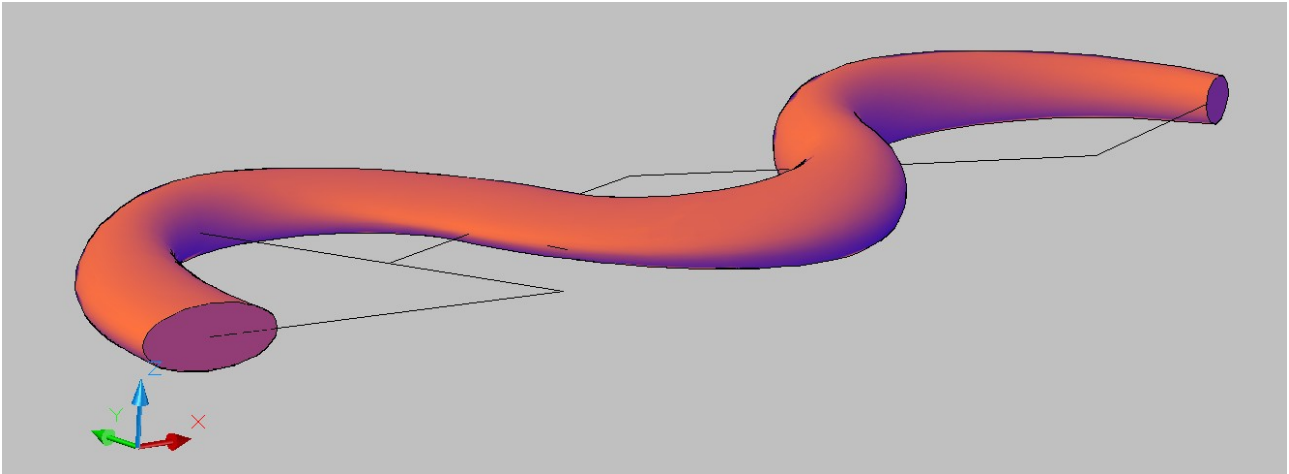


Adesso disegnate su ogni punto iniziale e finale degli archi un cerchio o un'ellisse come volete, se disegnate un'ellisse uno dei suoi assi è meglio (non necessario) che coincida con il raggio dell'arco su cui è disegnata.



Spostiamoci in vista assonometrica e ruotiamo con il comando ruota3D da tastiera cerchi e ellissi di 90° usando come assi di riferimento i raggi degli archi della polilinea.

Digitate loft e selezionate le sezioni trasversali nelle sequenza corretta selezionate l'opzione traiettoria e cliccate sulla polilinea della traiettoria.



Visto che adesso dovete imparare ad muovervi da soli non vi dico cosa potete creare nel nostro modello con questo comando, aspetto le vostre risposte.