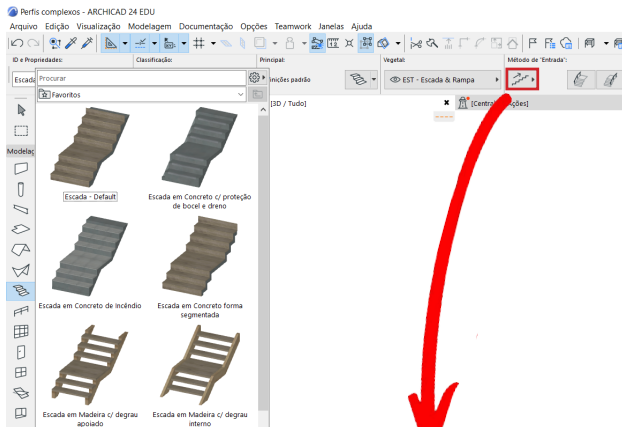
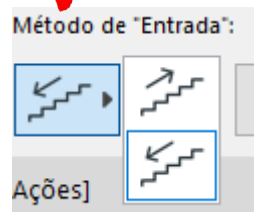


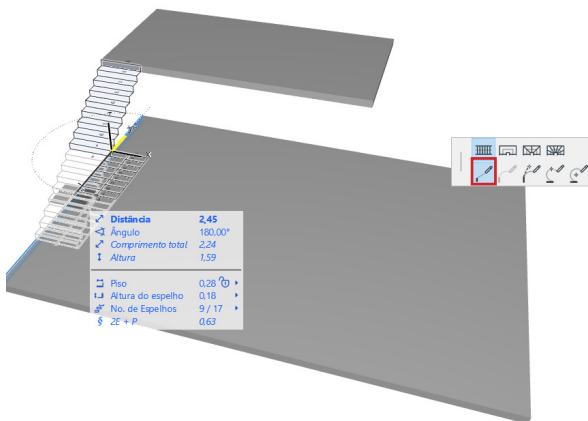
## 48. ESCADAS - CONCEITO



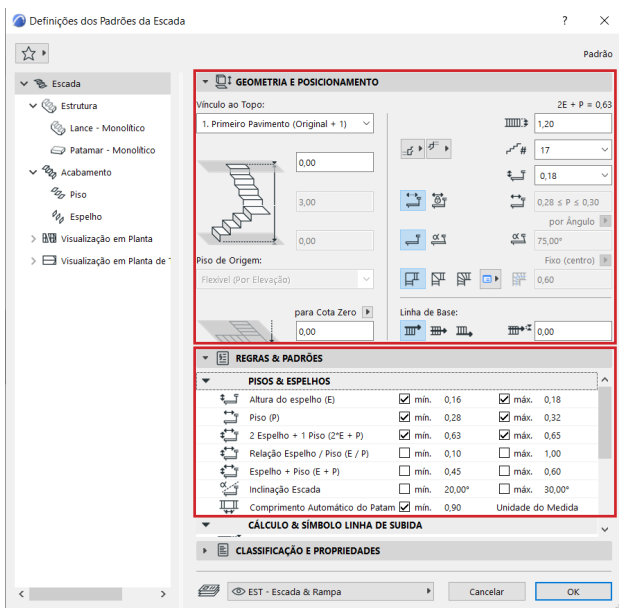
Clicando uma vez na ferramenta **Escada**, em Modelagem, uma aba com diversos modelos favoritos irá aparecer.



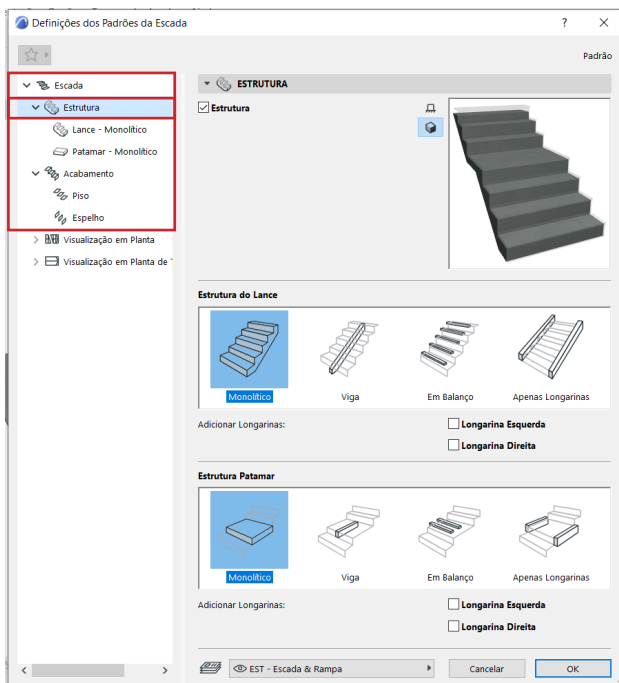
Podemos modelar a escada no ambiente 3D. Para isso podemos escolher se queremos modelar ela descendo ou subindo, através do **Método de "Entrada"**.



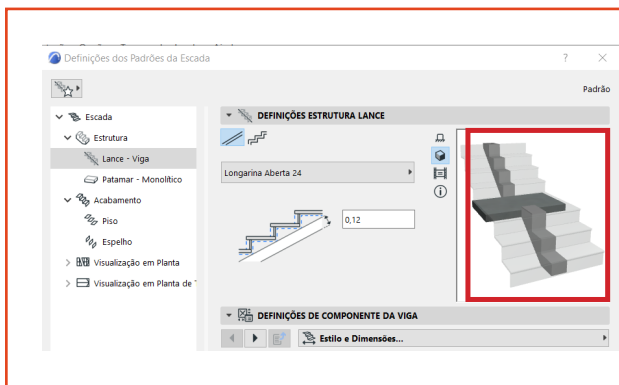
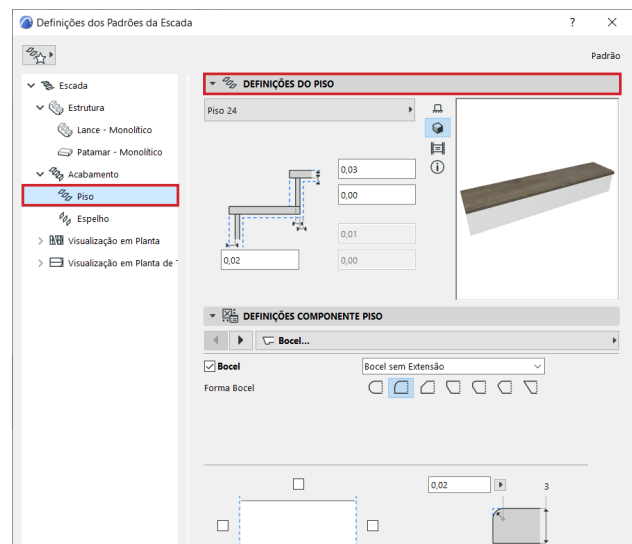
Teclando a tecla (C), podemos mudar a posição da Linha de Referência da escada.



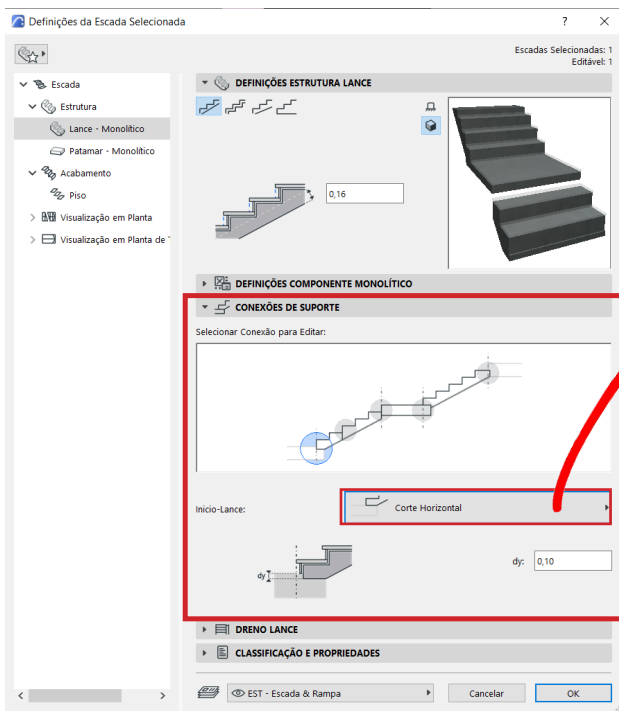
Entrando nas **Definições dos Padrões da Escada**, temos como modificar a geometria geral da escada. Além das regras e padrões, que são relações que criam limites para a geometria.



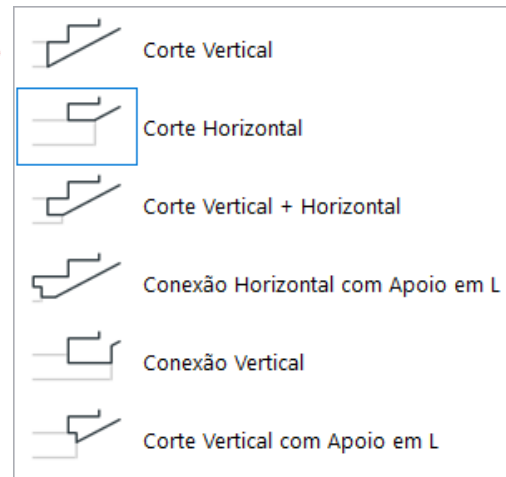
Na coluna da esquerda temos como modificar elementos específicos da **estrutura** e do **acabamento** da escada.



Dentro das definições da escada, a janela direita nos mostrará uma pré-visualização de como o elemento, que está sendo modificado, está ficando.



Em **Lance**, dentro de **Estrutura**, há a aba **Conexões de Suporte**. Essa aba nos permite escolher como será feita as conexões entre: lance-laje, lance-lance e lance-patamar.



ela é formada por diversas partes com definições independentes entre si,

Como a escada é configurada através de elementos hierárquicos, ou seja, podemos ter diversos favoritos para cada uma dessas partes. Por exemplo, favoritos de lance, patamar e de piso.

