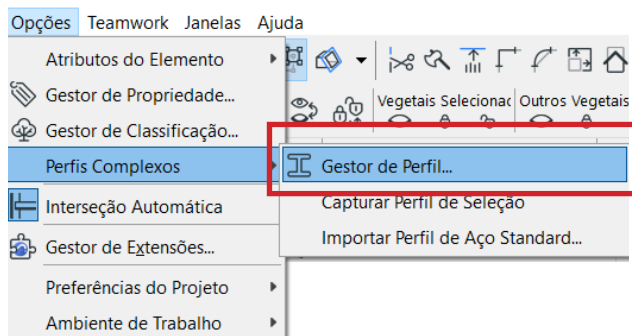
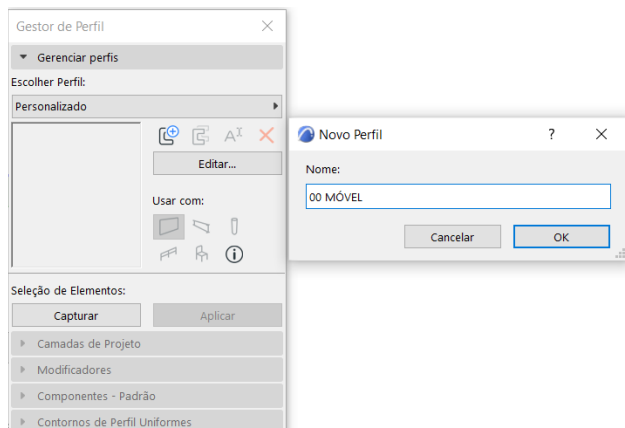


26. MARCENARIA



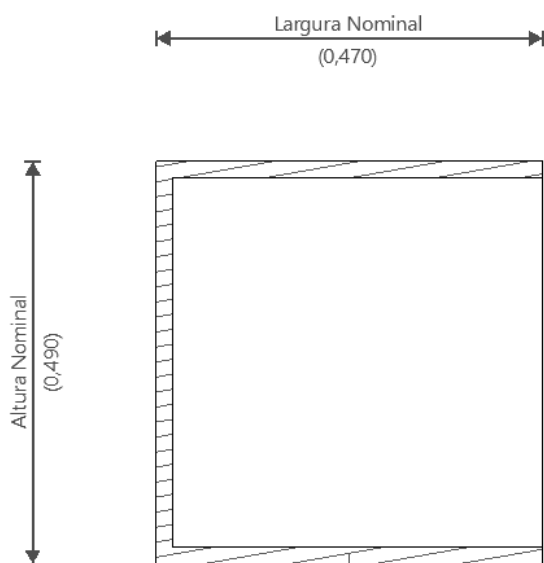
A marcenaria pode ser desenvolvida pelas vigas segmentadas.

O primeiro passo é criarmos os perfis complexos a serem utilizados nas vigas multissegmentadas. Vá em: **Opções > Perfis Complexos > Gestor de Perfil.**



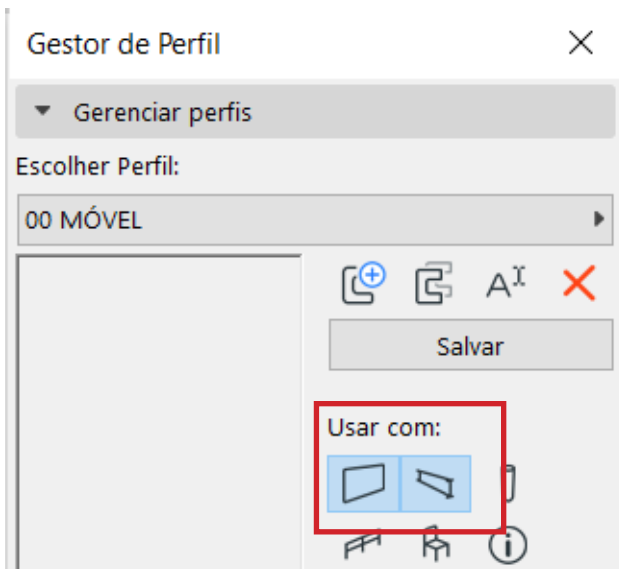
Clique em **Novo Perfil** e nomeie-o.

Na área de criação do perfil podemos utilizar a ferramenta **Linha** como auxílio, mas lembre-se que os Perfis Complexos devem ser criados pela utilização de **Tramas**.



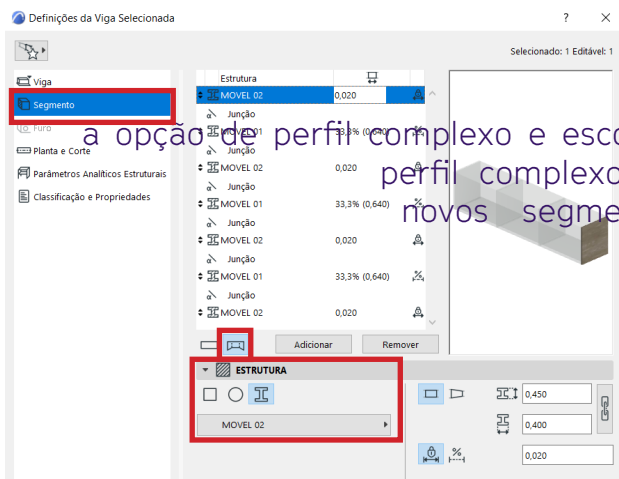
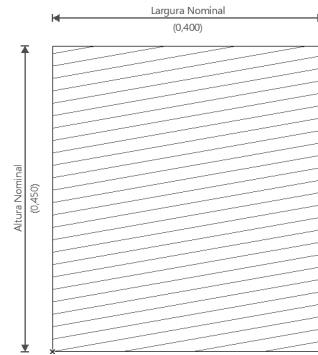
Clique na ferramenta **Trama**, abra suas **Definições**, selecione o material desejado e desenhe o perfil.

Caso você tenha utilizado a ferramenta **Linha** para desenhar o perfil, selecione a ferramenta **Trama**, segure a tecla (BARRA DE ESPAÇO) para ativar a **Vara Mágica** e clique dentro do desenho, que será preenchido pela trama.



Por fim, clique para utilizar o perfil com a ferramenta **Viga** e salve .

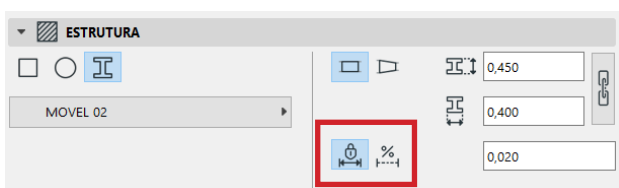
Duplicate o perfil, no **Gestor de Perfil**, renomeie como fechamento e desenhe. Este perfil será utilizado para as divisões e fechamentos da marcenaria.



a opção de perfil complexo e escolha o

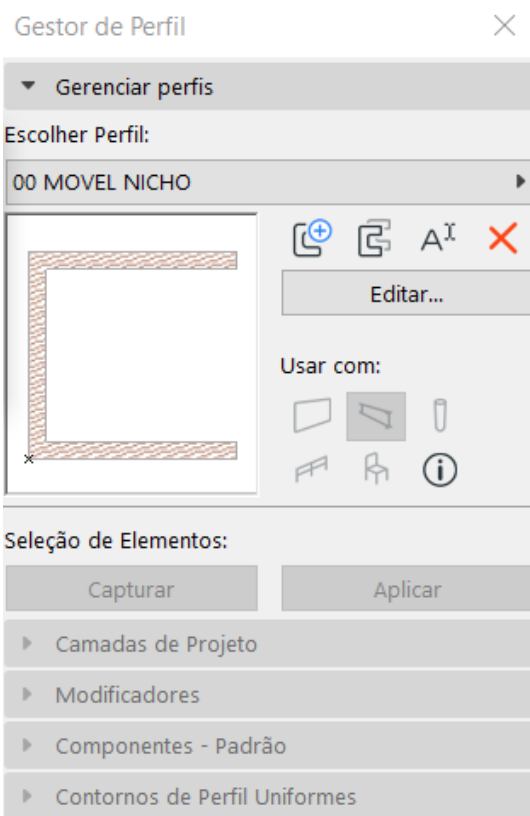
perfil complexo criado. Vá adicionando novos segmentos e intercalando os

perfis, até que toda a marcenaria seja configurada.

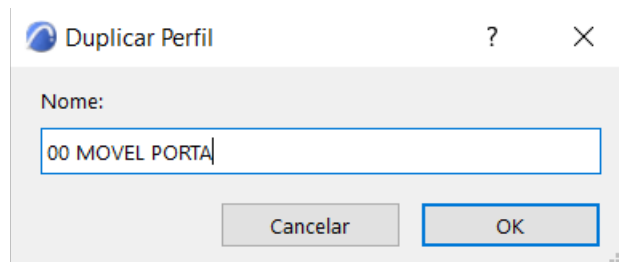


Para resultar em uma marcenaria paramétrica (em comprimento), mantenha os segmentos de nicho com a opção de **Comprimento Flexível** ativada e, para os segmentos de fechamento, com a opção **Comprimento Fixo** habilitada. Desse modo, é possível alterar o comprimento de toda a marcenaria, mas mantendo as divisões e fechamentos com valores fixos.

Agora, basta desenhar/modelar a marcenaria no ambiente 2D e ajustar sua posição.



No Gestor de Perfil, clique em **Móvel Nicho**, clique em duplicar, nomeie como **Móvel Porta** e clique em **OK**.



Em opções, vá em **Preferência de projeto** > **Unidade do Projeto** e em metros deixe 3 casas.

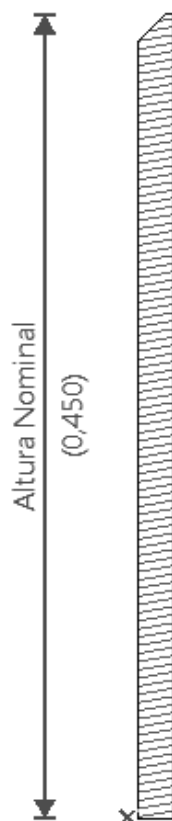


Agora basta des

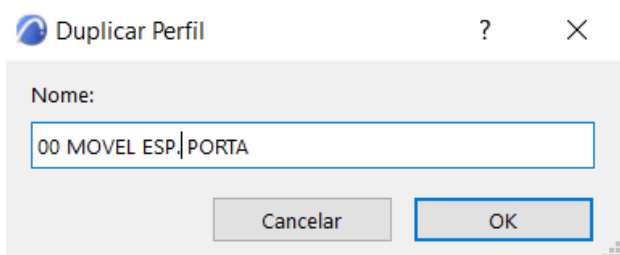
Largura Nominal a ser



porta com puxador cava.

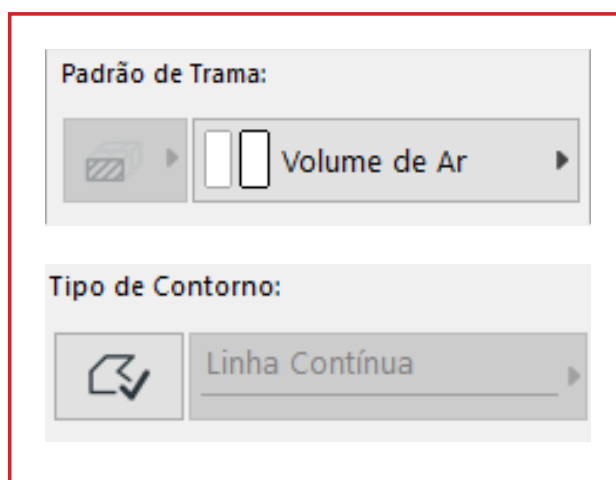
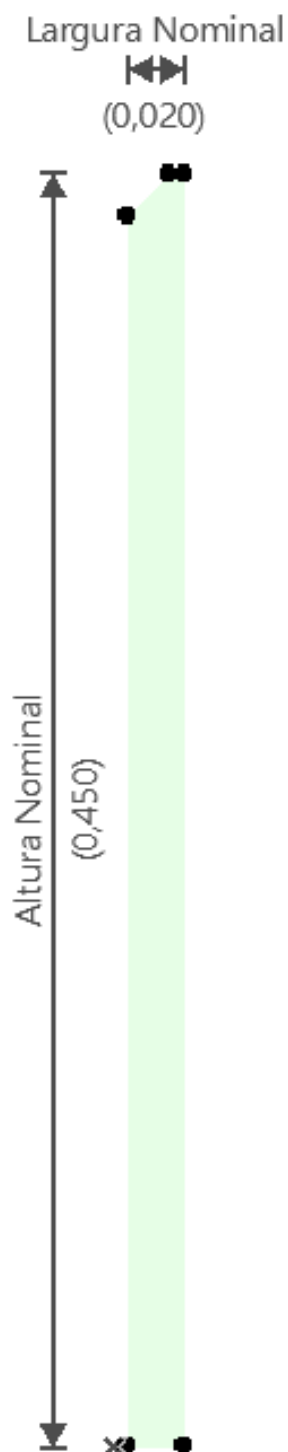


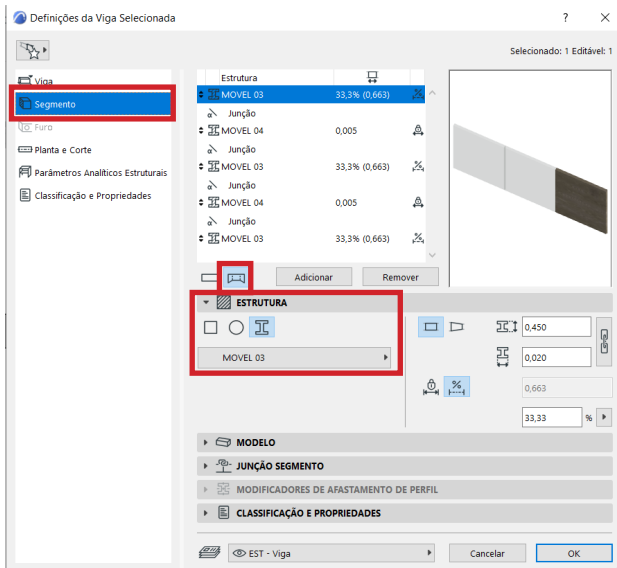
Após esse processo, clique em **Salvar** para terminar a criação deste perfil.



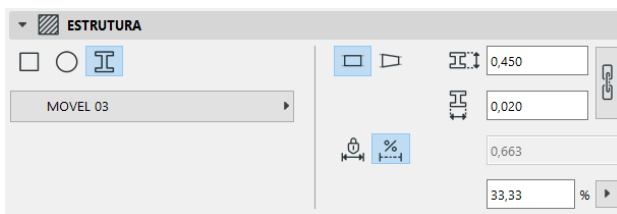
Volte em **Gerenciar Perfil**, copie o perfil existente e renomeie como “Móvel Espaçamento/Vão Porta”.

Clique em **Ok** e clique em editar. Selecione a trama existente e selecione um novo material, no caso, **Volume de Ar**. Desabilite as linhas de contorno e clique em **Salvar**.



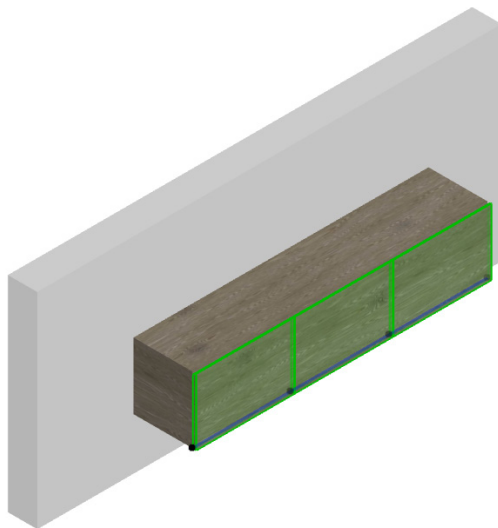


Volte ao ambiente 2D, abra as **Definições** da ferramenta **Viga** e, na aba **Segmento**, escolha a opção **multisegmentado**. Escolha a opção de Perfil Complexo e escolha o perfil criado. Vá adicionando novos segmentos e intercalando os perfis, até que toda a marcenaria seja configurada.

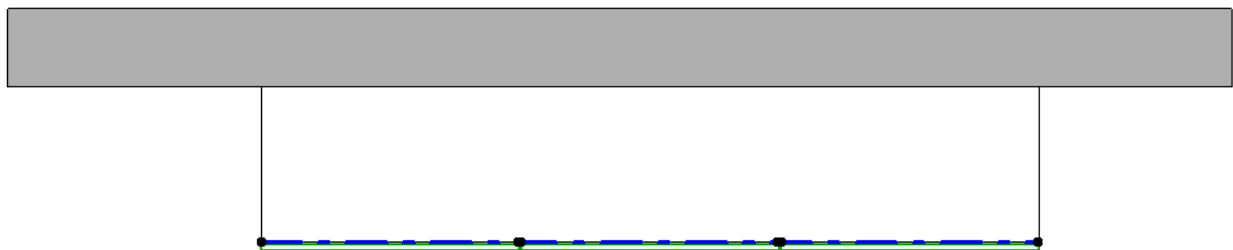


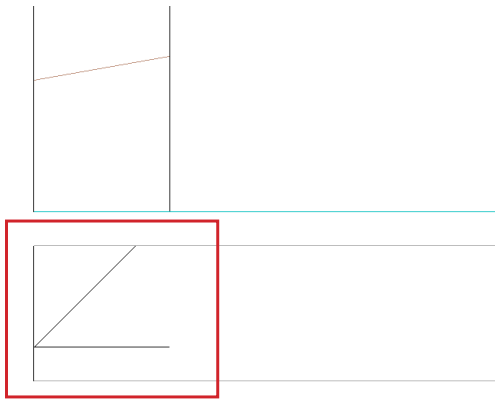
Para resultar em uma marcenaria paramérica (em comprimento), mantenha os segmentos de portas com a opção de **Comprimento Flexível** ativada e, para os segmentos de espaçamento, com a opção **Comprimento Fixo** habilitada. Desse modo, é possível alterar o comprimento

de toda a marcenaria, mas mantendo os espaços entre as portas com valores fixos.



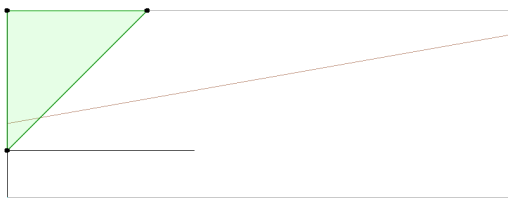
Agora basta desenhar/modelar as portas e ajustá-las corretamente em relação à marcenaria.





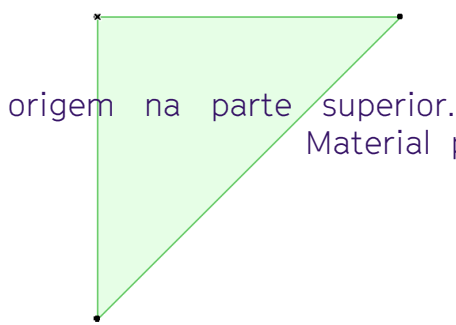
PUXADORES CAVA

Agora, para criar o puxador cava lateral, no ambiente 2D, selecione a ferramenta **Linha** e crie uma linha na extremidade da porta. Copie essa linha e cole ela à uma distância de **0,005**. Com a mesma ferramenta, trace a **45°** uma linha em direção do interior da marcenaria.



Selecione a ferramenta **Trama** e desenhe dentro da forma que surgiu. Com a tecla (Tab), selecione a trama e copie ela.

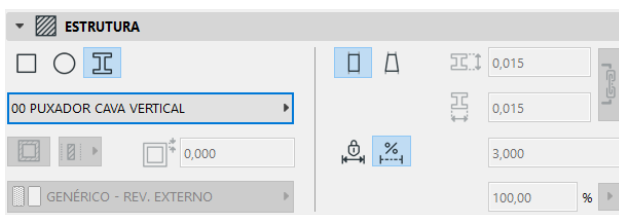
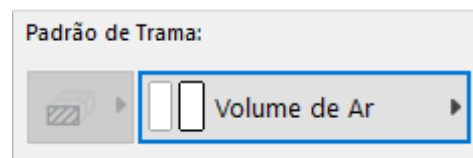
Crie um novo perfil em **Gestor de Perfil** e nomeie como “Puxador Cava Vertical”.



origem na parte superior. Troque o

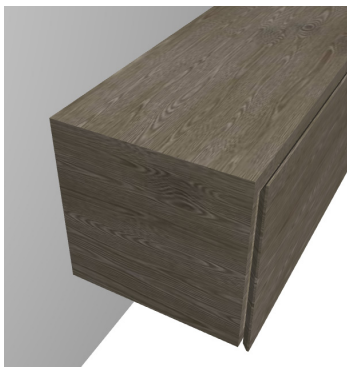
Material para **Volume de Ar**, selecione

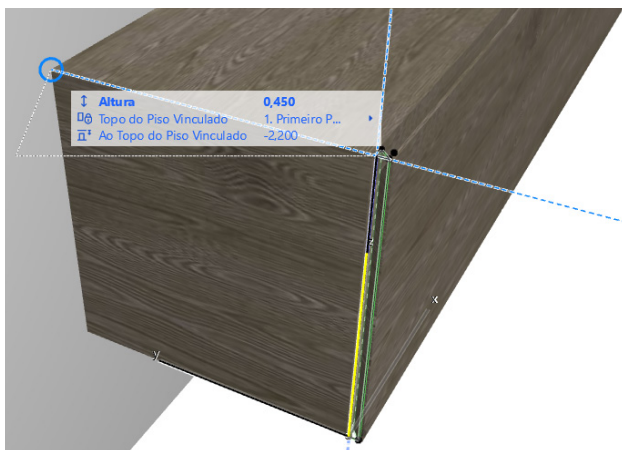
para utilizar o perfil com a ferramenta **Viga** e salve.



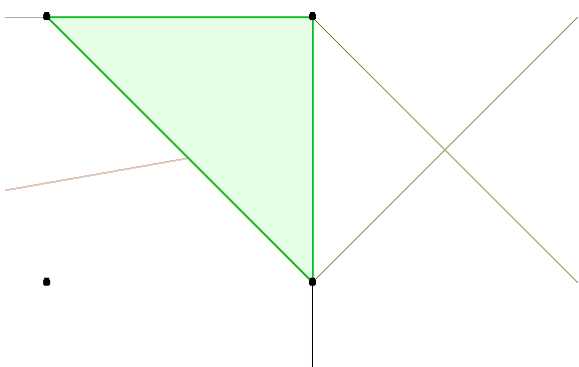
Volte ao ambiente 2D, elimine as linhas criadas e abra as **Definições** da ferramenta **Pilar**.

Na aba **Segmento**, clique em **Perfil Complexo** e selecione a opção “Puxador cava vertical”. Dê **Ok** e insira o puxador cava na marcenaria, pelo ambiente 2D.

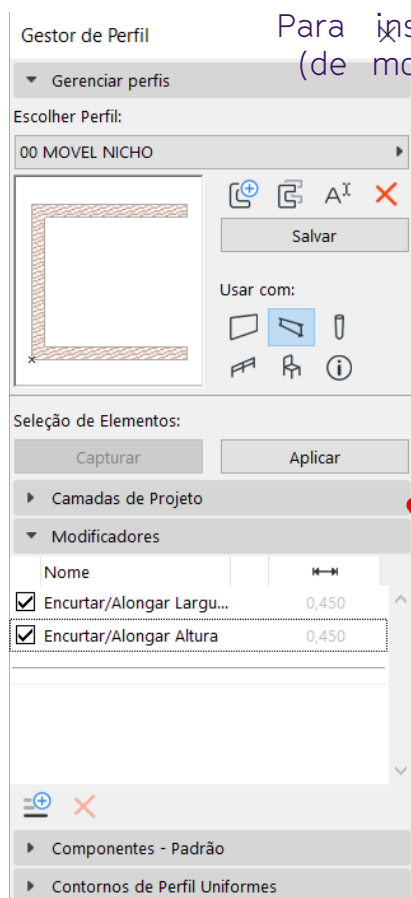




No ambiente 3D, selecione a ferramenta **Pilar** e tecle (Ctrl + A) para que o pilar apareça. Clique em **Alongar Altura**, na paleta flutuante, para ajustar a altura da cava na porta.



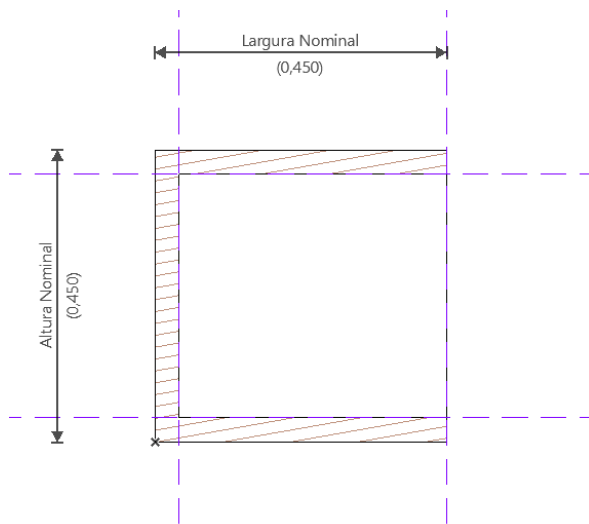
Espelhe o puxador criado para ser colocado na outra extremidade do móvel.



Para inserir modificadores no móvel (de modo a parametrizar todas suas

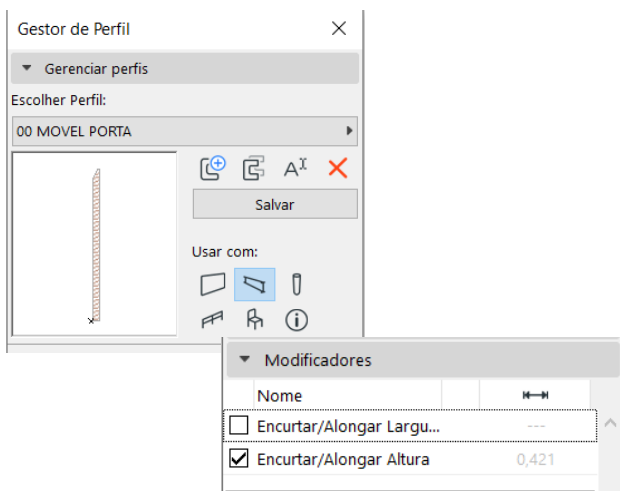
dimensões), selecione o perfil criado e clique em **Ecurtar/Alongar altura** e **Ecurtar/Alongar largura**.

Modificadores	
Nome	
<input checked="" type="checkbox"/> Ecurtar/Alongar Largu...	0,450
<input checked="" type="checkbox"/> Ecurtar/Alongar Altura	0,450

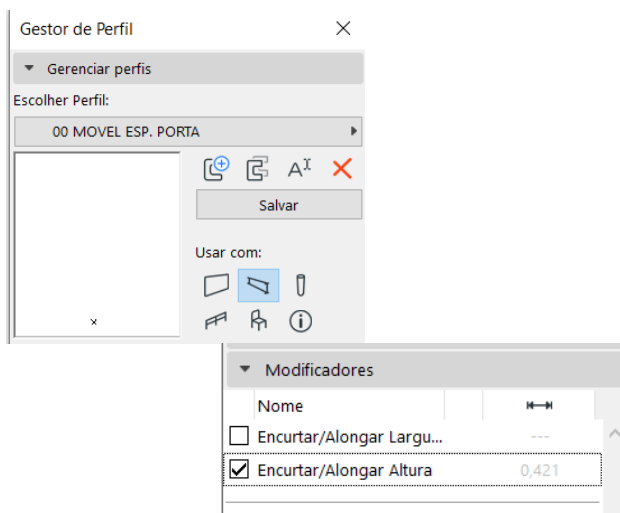
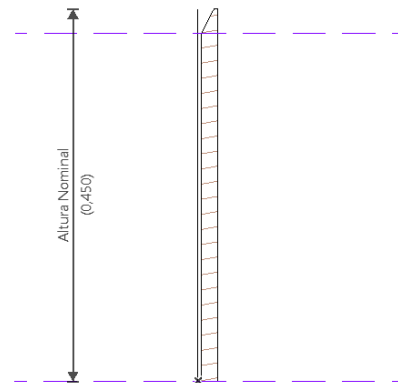


Posicione as linhas azuis, referentes aos modificadores, na parte interna do móvel. Após isso, clique em Salvar.

Repita o processo em todos os perfis.



No perfil referente à porta, deixe selecionado somente **Encurtar/Alongar Altura** (posicione a linha superior abaixo do puxador cava). Clique em Salvar.



Repita os mesmos passos para o perfil referente aos vãos entre as portas e salve.

