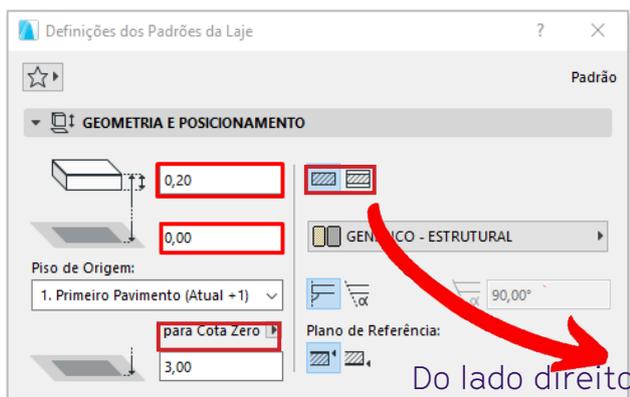


6. FERRAMENTA LAJE - INSERÇÃO E EDIÇÃO



Selecione a ferramenta Laje na barra lateral esquerda > Clique no botão de Diálogo de Definições (Ctrl + T).



1ª opção: espessura da laje

2ª opção: nível em que se encontra em relação ao piso selecionado

3ª opção: nível em relação a cota-zero do projeto.

Do lado direito há dois tipos de laje:



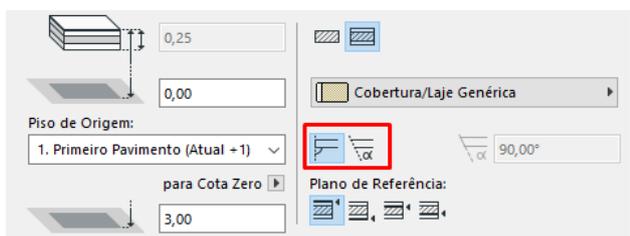
LAJE BÁSICA

Feita só com material de construção

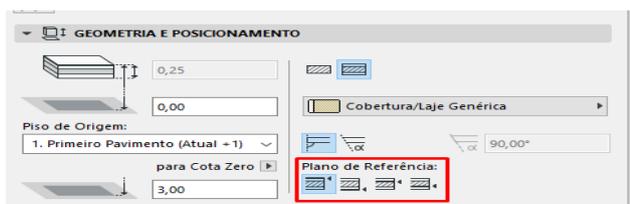


LAJE COMPOSTA

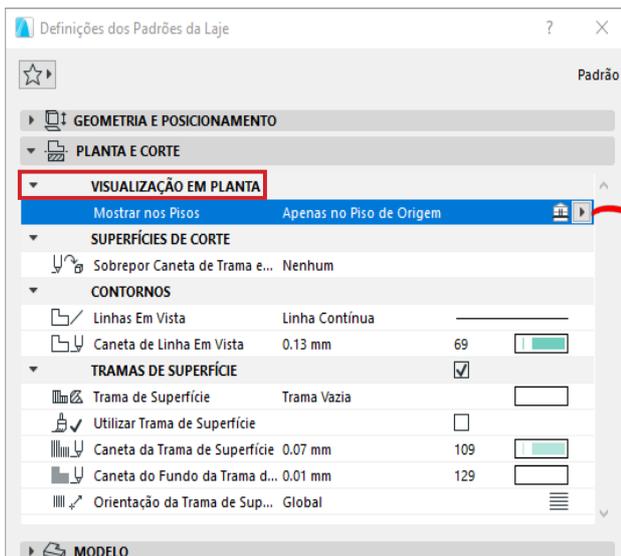
Representa, além das camadas de material de construção, as camadas de regularização.



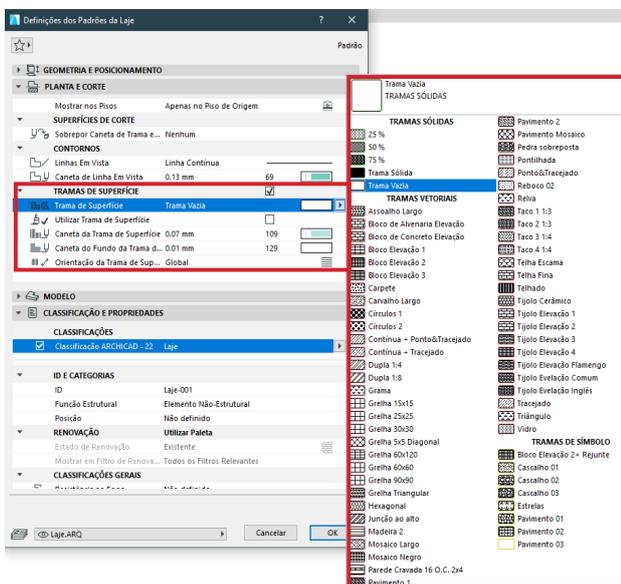
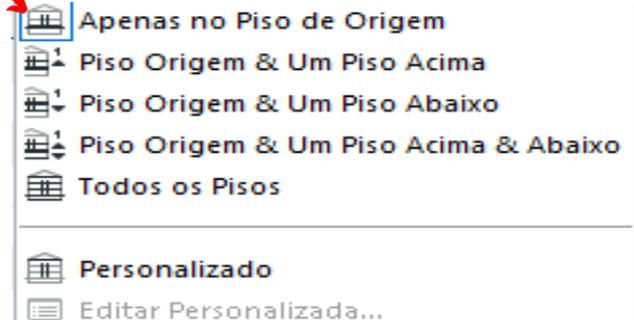
Abaixo a opção de trabalhar com as lajes com as laterais retas ou chanfradas com algum ângulo específico.



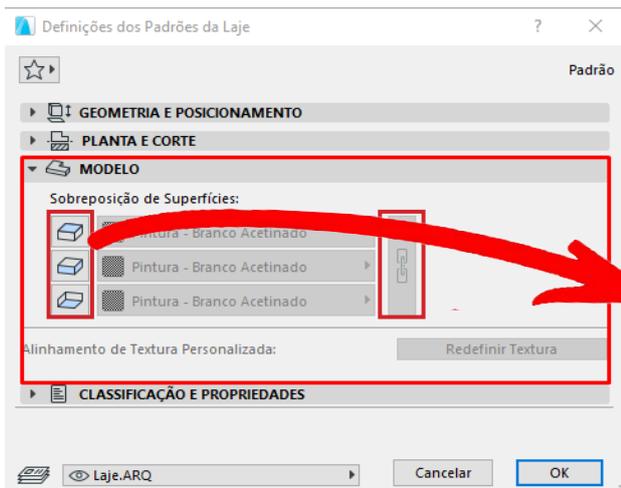
E a última imagem trata-se do plano de referência, se a laje irá crescer do Topo, Base, Topo do Núcleo ou Base do Núcleo.



Na aba de planta e corte, em **visualização em planta**, escolhemos se a Laje será mostrada apenas no piso em que foi construída ou em todos os pisos relevantes.

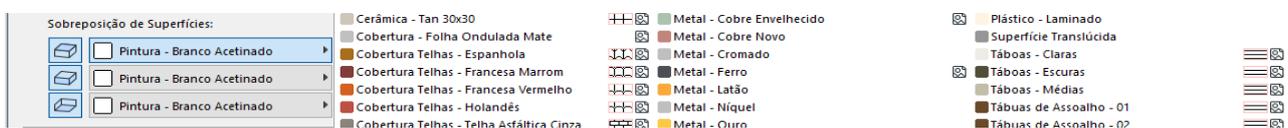


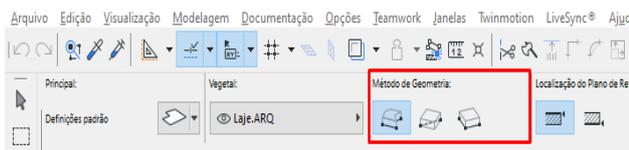
Em **tramas de superfícies**, podemos configurar as canetas das tramas para representação gráfica e o fundo.



Em **modelo**, é definido como será a representação da laje no ambiente 3D, qual a textura utilizada em cada área da Laje.

Para escolher uma representação de superfície que substitua a do material de construção, é necessário habilitar o botão de cada face (superior, laterais ou inferior) e escolher um material. Clicando no cadeado ao lado, as sobreposições ficam vinculadas.





POLIGONAL

Permite formas livres.



RETANGULAR

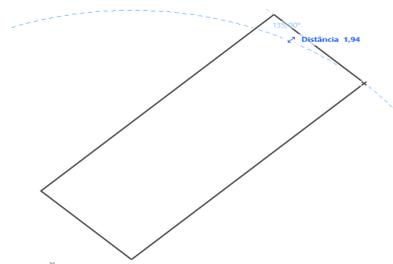
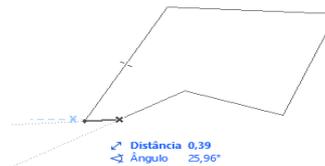
Forma um retângulo a partir de dois pontos inserindo medidas em X > Tab > Y > Enter.



RETÂNGULAR ROTACIONADO

Dimensão 1 > Tab > Ângulo > Enter > Arrastar para direção em que a geometria irá crescer > Dimensão 2 > Enter.

Assim como as paredes, as Lajes também possuem métodos de geometria.



Ao selecionar o vértice da Laje irá aparecer a Paleta Flutuante que dá outras opções para editar esta laje:



MOVER O VÉRTICE

Deslocar o ponto para onde desejar. Ao mover um vértice para cima do outro, um deles é eliminado.



BOLEAR/CHANFRAR

Inserir um valor de raio para bolear ou chanfrar o vértice selecionado.



AFASTAR TODAS AS ARESTAS

Escalona a laje por igual, aumentando ou diminuindo de maneira uniforme.



ADICIONAR AO POLÍGONO

Acrescenta geometrias à laje que foi criada, de acordo com o método de geometria habilitado. Para essa opção a geometria adicionada precisa encostar na laje criada.



SUBTRAIR DO POLÍGONO -

Subtrai geometrias da laje que foi criada, de acordo com o método de geometria habilitado.

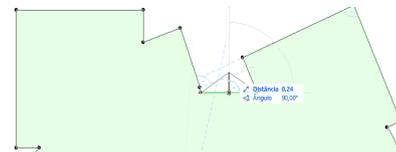
Utilize os atalhos abaixo para ganho de produtividade:

-  **ARRASTAR** (Ctrl + D) - Desloca a laje para onde desejar.
-  **ROTACIONAR** (Ctrl + E) - Rotaciona a laje.
-  **ESPELHAR** (Ctrl + M) - Espelha a laje.
-  **ELEVAR** (Ctrl + 9) - Altera a altura da laje (no eixo Z).
-  **MULTIPLICAR** (Ctrl + U) - Utilizado para criar cópias da laje.

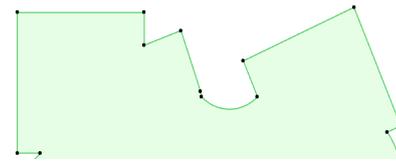


Ao selecionar a aresta da Laje irá aparecer a Paleta Flutuante com outras opções de edição.

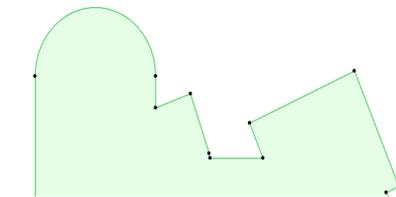
 **INSERIR NOVOS VÉRTICES**
Insere novos vértices na laje.



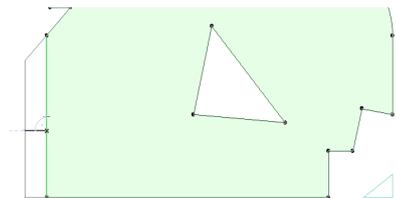
 **CURVAR ARESTA**
Curva a aresta de acordo com o valor do raio inserido.



 **CURVAR ARESTA TANGENTE**
Curva a aresta a partir de uma tangente.



 **AFASTAR ARESTA** - Afasta a aresta selecionada individualmente



 **ARESTA PERSONALIZADA**
Utilizada no ambiente 3D, esta abrirá uma caixa de diálogo com a opção de alterar os ângulos da aresta e selecionar uma superfície para aresta selecionada.

