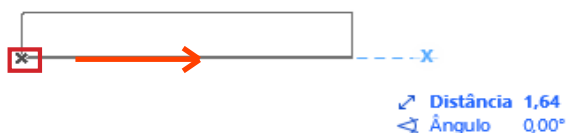


2. INSERÇÃO DE PAREDES E RÉGUA



INSERÇÃO DE PAREDES

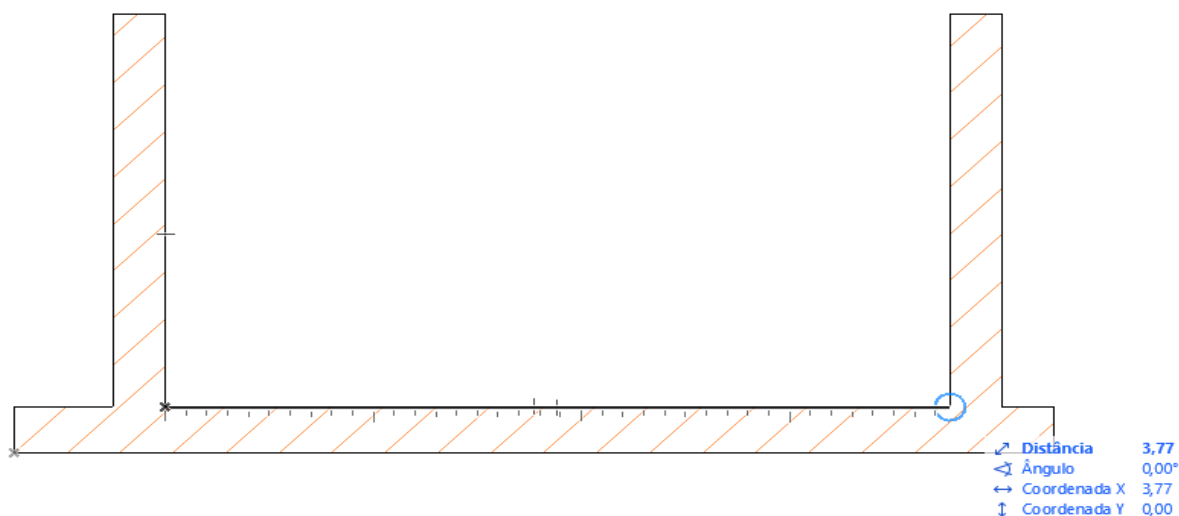
Modelar sempre próximo a origem 0,0 representada pelo X. Arraste para a direção desejada neste caso.

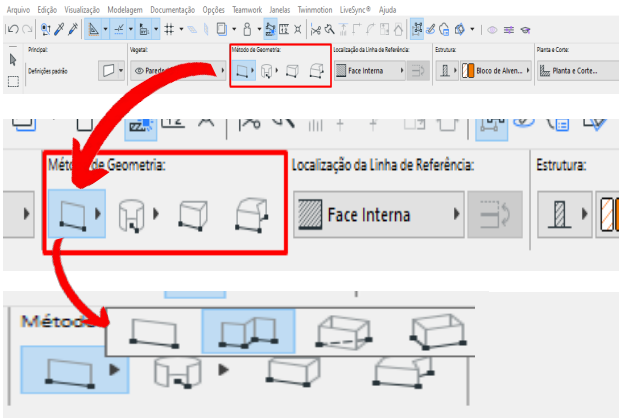
Para manter o desenho fixado em uma direção seguramos a Tecla Shift e para inserir uma distância da parede (Shift + R) e a distância desejada.



Para desenhar as outras paredes é sempre importante iniciar o desenho próximo a linha de referência.

Caso esteja em dúvida em qual linha é a de referência, basta aproximar o mouse da parede e este símbolo aparecerá em negrito quando próximo da linha de referência.





Existem 4 métodos de geometria para se desenhar paredes. O **primeiro**, com 4 métodos, é para paredes em linhas retas.



PAREDE SIMPLES

Primeiro clique para o início da parede e o segundo para o fim dela. (Shift) para manter a ortogonalidade e (R) para travar.



PAREDES EM RETÂNGULOS

Clicando e arrastando na direção desejada, insira as medidas desejadas em "X" e "Y"

Tecla (Tab) para mudar entre as coordenadas.



PAREDE EM CADEIA

Assim que você termina o primeiro trecho, inicia outro conectado ao primeiro.

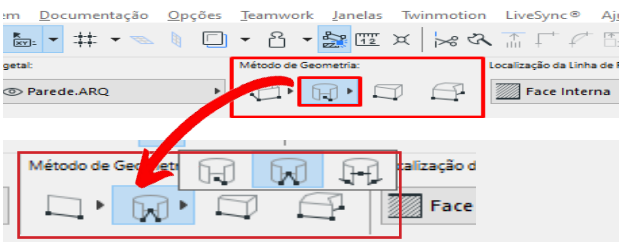
A tecla ESC cancela toda a operação e o (backspace) desfaz apenas o último clique.



RETÂNGULO ROTACIONADO

Dimensão do retângulo > Tecla A (Para inserir valores de ângulo) > Ângulo desejado.

Arrastar para direção desejada e



O **segundo ícone** é utilizado para realizar paredes curvas.



A PARTIR DO CENTRO

Clicar para posicionar o centro, arrastar para uma direção > Shift + R > Dimensão do Raio.

Inserir o valor do ângulo desejado.



A PARTIR DA CORDA

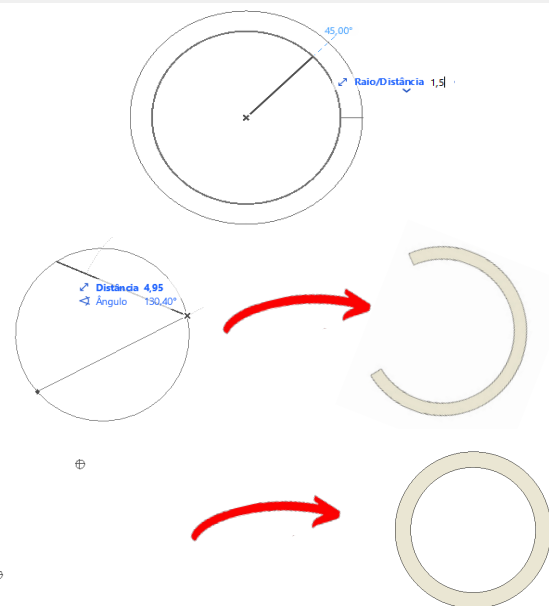
Cria-se paredes circulares a partir da dimensão da corda do círculo.

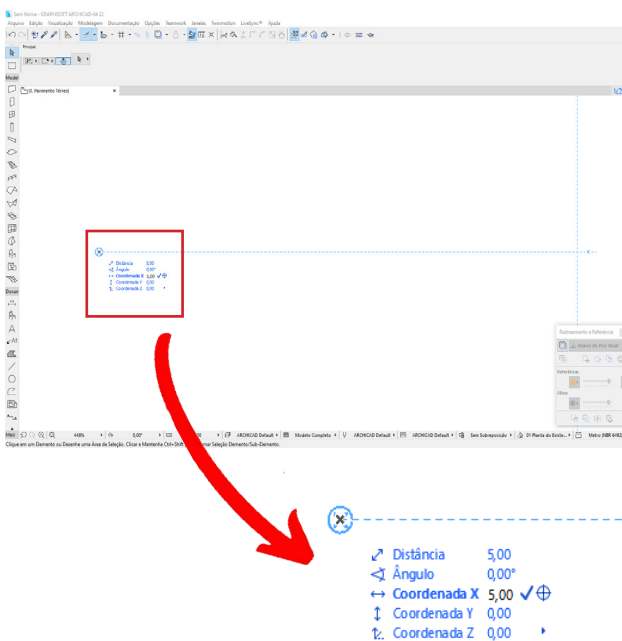
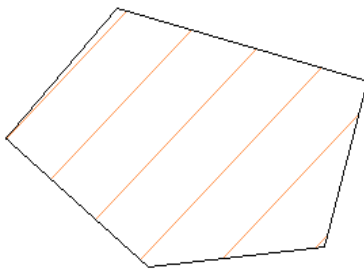
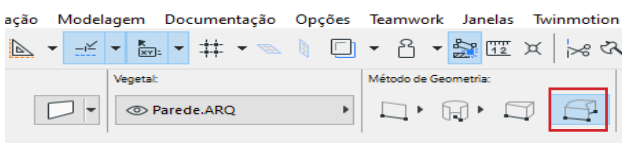
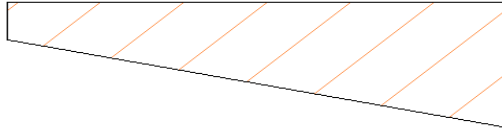
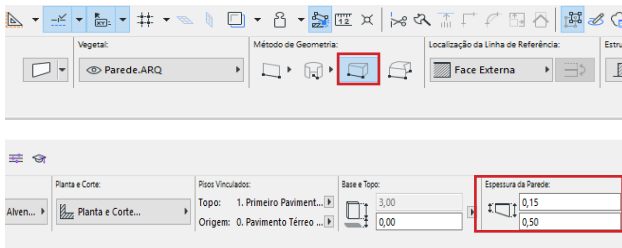
(backspace) desfaz apenas o último clique.



A PARTIR DE 3 PONTOS

A terceira opção cria paredes circulares a partir da tangente, ou seja, inserindo três pontos.





O **terceiro ícone** do método de geometria serve para paredes Trapezoidais, que gera paredes com espessuras variadas.

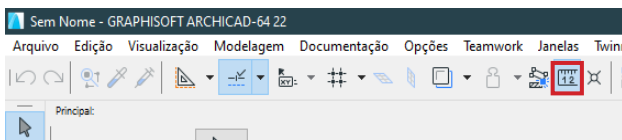
Para alterar as dimensões no Diálogo de Definições (Ctrl + T) ou na barra superior, girando o Scroll.

E o **quarto ícone** possibilita paredes poligonais com geometrias mais livres.

E **outra possibilidade** é a modelagem por Coordenadas, que é feita inserindo Coordenada > Distância > Sinal.

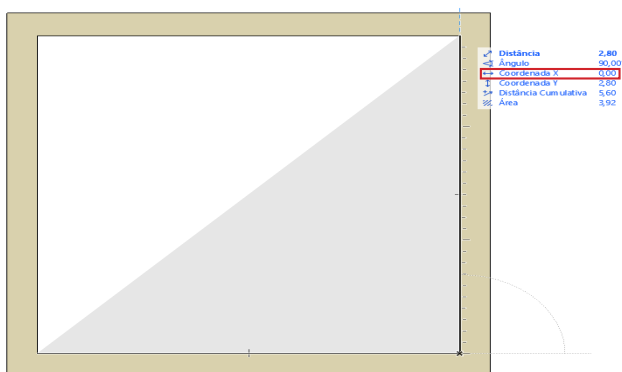
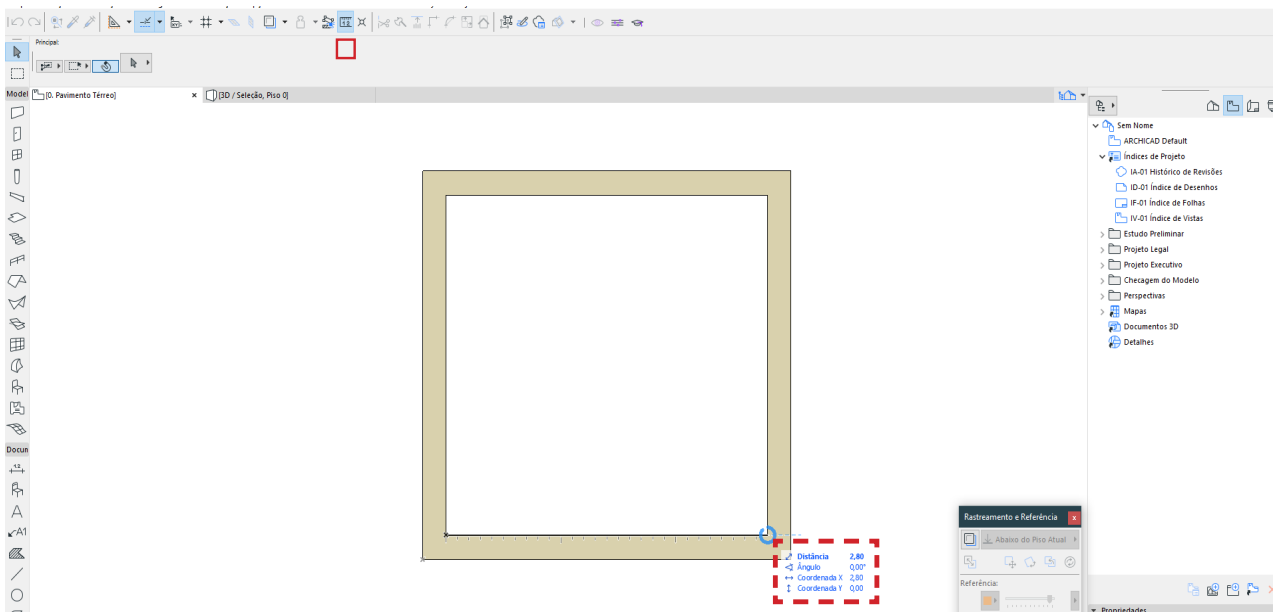
Colocar o mouse no ponto de início e tecla Enter para demarcar o ponto de início.

Indicar a coordenada X ou Y > Inserir o comprimento da parede > E por fim o sinal + (Para a parede crescer para direita) ou - (Negativo para parede crescer para esquerda) > Enter finaliza a operação.

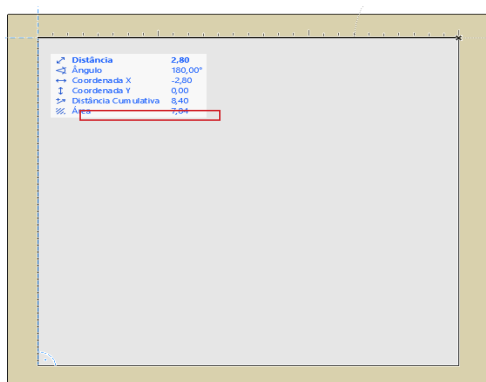


RÉGUA

A ferramenta **Régua** (M) no menu superior é utilizada para medir distância, clicando de um ponto e arrastando ao outro aparecerá uma janela com a distância, ângulo e coordenadas.



Adicionando mais um vértice aparecerá também uma distância cumulativa, ou seja, o perímetro dos pontos selecionados.



Se fecharmos a geometria surge um retângulo cinza indicando a área em m².