

## Editor 3D

Os exemplos a seguir são criações simples e sem dependências externas, para ilustrar alguns usos possíveis do editor e familiarizar o usuário ao uso dos comandos básicos. Apesar de estarem em contexto isolado, as criações feitas a seguir podem servir para complementar o modelo, com inserção destes elementos dentro do modelador estrutural. Ou até servirem como base para uma criação complementar dentro do modelo 3D final.

Estes tutoriais foram implantados imaginando que o usuário já tem conhecimento do que foi discutido na seção anterior.

Cada exemplo é iniciado supondo que o editor está aberto com um modelo vazio, independente de edifício.

Em todos os exemplos será necessário entrar coordenadas e, para facilitar o entendimento, vamos denotar uma coordenada das seguintes formas:

### Entrada de coordenada absoluta:

Texto: Entre com o ponto "X,Y,Z".

Ação: O usuário deverá digitar "X,Y,Z" (sem aspas) com o cursor na área gráfica, seguido da tecla <Enter>, onde X,Y e Z serão valores numéricos fornecidos nos exemplos.

### Entrada de coordenada relativa ao último ponto:

Texto: Entre com o deslocamento "@X,Y,Z";

Ação: O usuário deverá digitar "@X,Y,Z" (sem aspas) com o cursor na área gráfica, seguido da tecla <Enter>, onde X,Y e Z serão valores numéricos fornecidos nos exemplos, que representarão um deslocamento em relação ao ponto anterior.