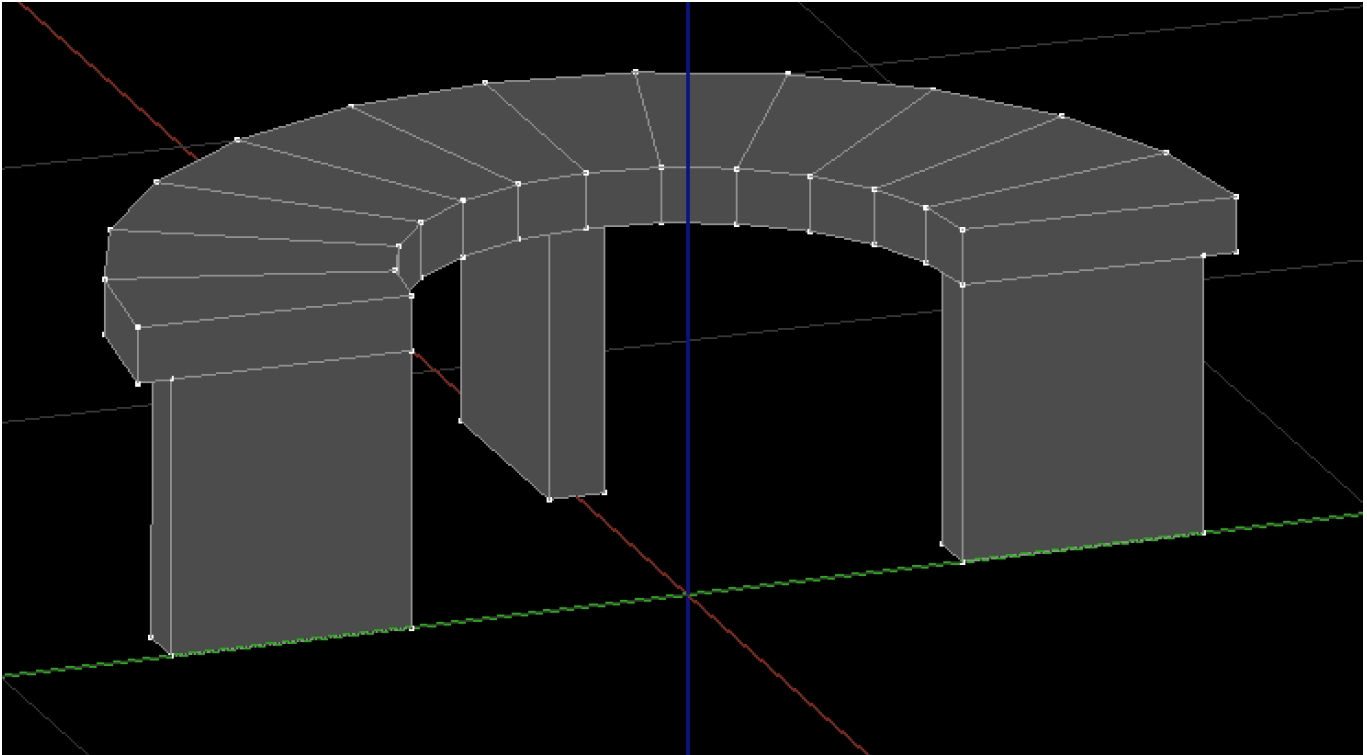


## Banco de concreto em arco



O banco de concreto será composto por 4 sólidos: o assento e 3 pés. Vamos começar pelo assento:

Na aba "Modelagem", grupo "Sólidos", execute o comando "Criar revolução"

O editor solicitará a entrada de uma poligonal para realizar a revolução:

Entre com o ponto "40,0,40"

Entre com o ponto "80,0,40"

Entre com o ponto "80,0,48"

Entre com o ponto "40,0,48"

Tecla <C> para fechar a poligonal

O editor solicitará o eixo de revolução:

Entre com o ponto "0,0,0"

Entre com o ponto "0,0,1"

O editor solicitará os ângulos inicial e final de revolução:

Tecla <Enter> para aceitar o default "0" graus

Digite "180" graus e tecla <Enter>

O editor solicitará o ângulo do passo da discretização:

Tecla <Enter> para aceitar o default "15" graus

Agora vamos lançar um dos pés:

Na aba “Modelagem”, grupo “Sólidos”, execute o comando “Criar cubo”

O editor solicitará as dimensões X, Y e Z do cubo, respectivamente:

Digite “35” e tecle <Enter>

Digite “8” e tecle <Enter>

Digite “40” e tecle <Enter>

O editor solicitará o ponto de inserção:

Entre com o ponto “0,0,0”

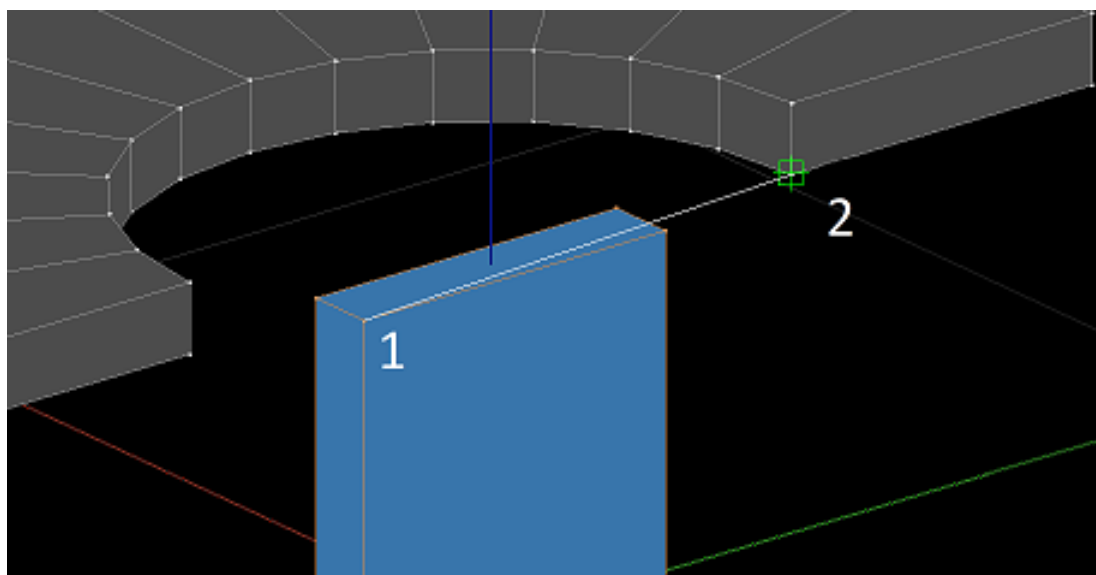
Agora vamos usar o comando mover para posicionar o sólido na posição correta:

Selecione o sólido recém-criado

Na aba “Modelagem 3D”, grupo “Transformar”, acione o comando “Mover” (ou tecle <F4>

Tecele <F> para ponto auxiliar

Com auxílio da captura, clique nos dois pontos a seguir:



Agora vamos criar os outros pés com a partir do giro deste sólido recém-criado

Selecione o objeto recém-criado

Na aba “Modelagem 3D”, grupo “Transformar”, acione o comando “Girar”

O editor solicitará um eixo de rotação:

Entre com o ponto “0,4,0”

Entre com o ponto “0,4,1”

O editor solicitará o ângulo de rotação:

Digite “90” e pressione <Enter>

O editor solicitará que escolha entre apagar ou não os objetos originais

Tecla <N>

E agora o terceiro pé:

Selecione o primeiro pé criado

Na aba “Modelagem 3D”, grupo “Transformar”, acione o comando “Girar”

O editor solicitará um eixo de rotação:

Entre com o ponto “0,4,0”

Entre com o ponto “0,4,1”

O editor solicitará o ângulo de rotação:

Digite “180” e pressione <Enter>

O editor solicitará que escolha entre apagar ou não os objetos originais

Tecla <N>

Feito isso o sólido deverá aparecer na tela como mostrado na figura do início da seção.