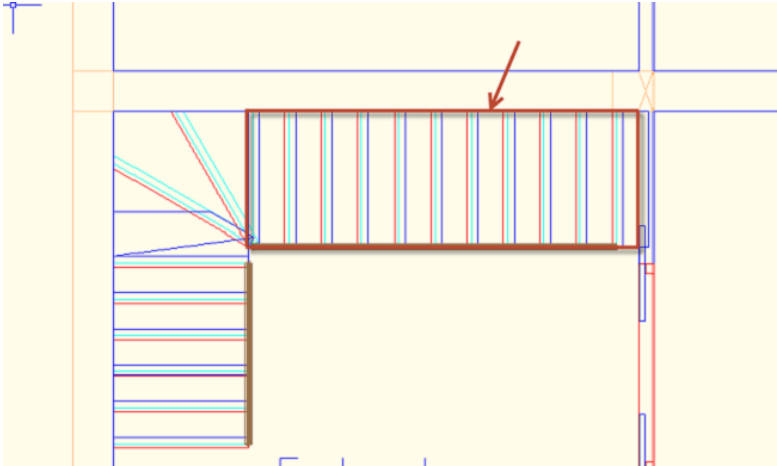


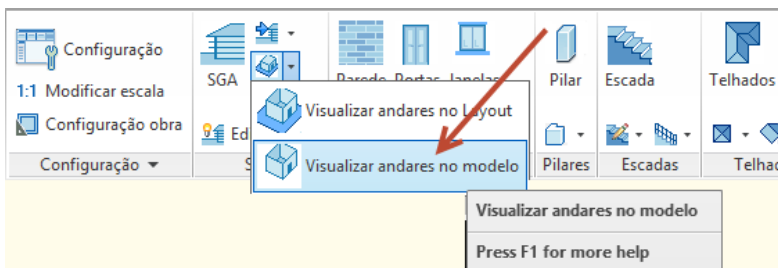
Alçapão e varanda

Depois da criação dos andares 01 e 02, temos de criar o burraco no chão para a chegada da escada.

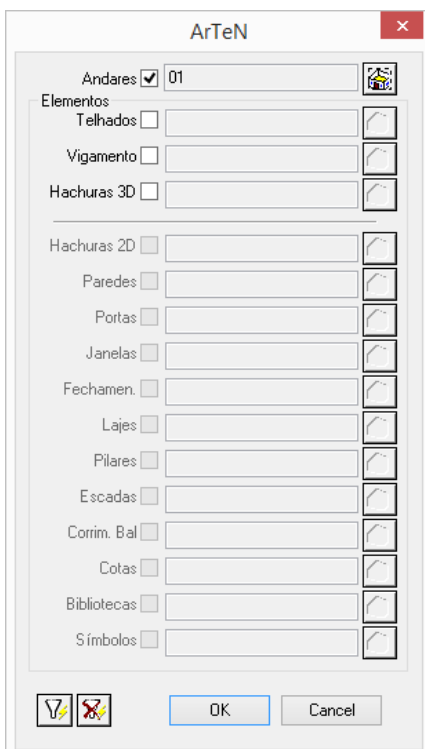
Desenhar antes de tudo o perímetro do **Alçapão** em correspondência da chegada de escada usando o comando **“Polilinha”** do CAD:



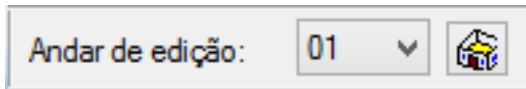
Com o comando Visualizar andares no modelo:



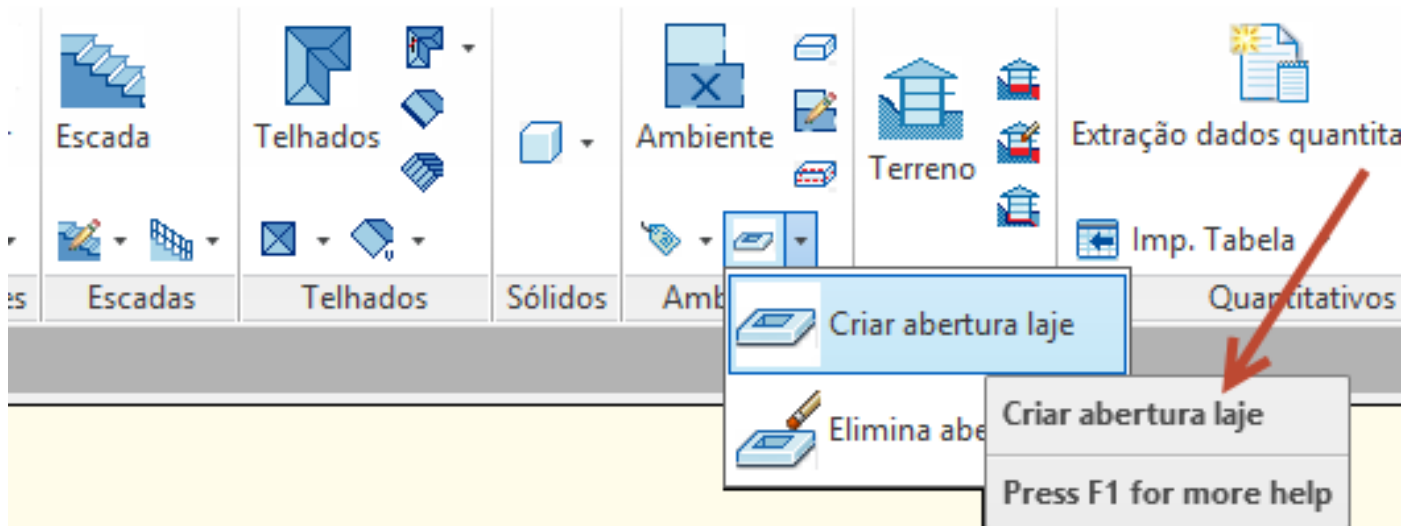
selecionar o andar 01



no canto inferior esquerdo selecione o andar de edição



Execute o comando “Criar abertura laje”



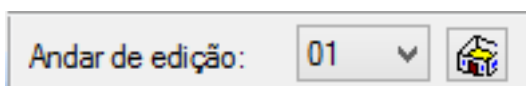
Selecionar o laje do ambiente + Enter, selecionar a polilinha criada sem excluir a mesma, porque ele vai ser usada também para o andar 02.

O programa criou o buraco no chão atualizando automaticamente a área útil do ambiente (valor que é apresentado na placa de identificação).

Para criar uma **Varanda** no canto superior direito do prédio, usamos o comando “**Contorno laje**”.

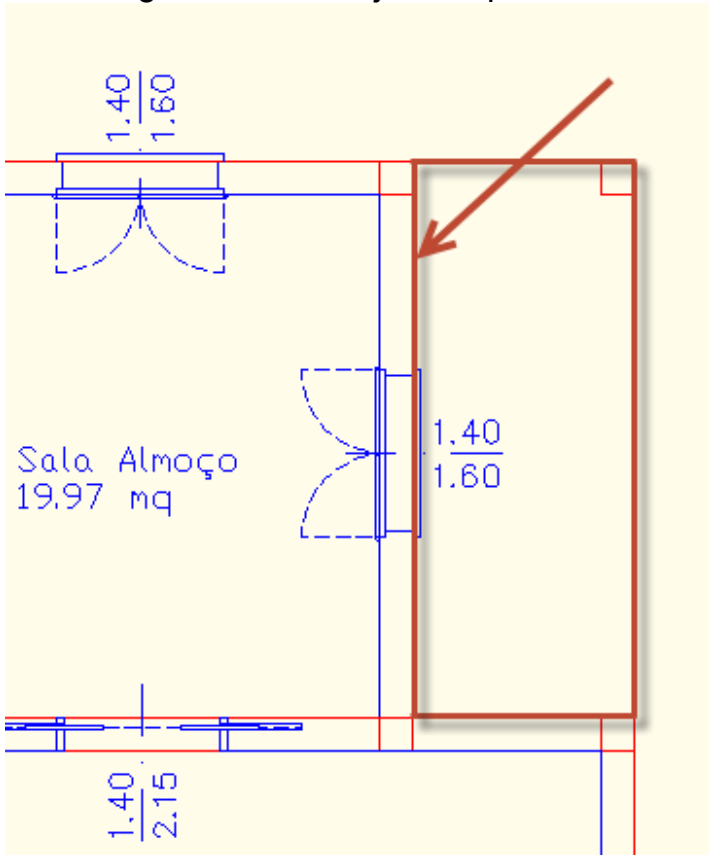


no canto inferior esquerdo selecione o andar de edição

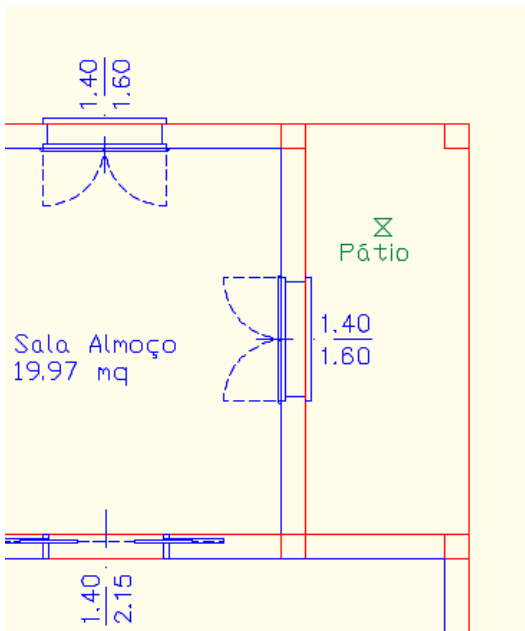


Com este comando, desenhe o perímetro da varanda (ver imagem abaixo).
e, em seguida, criar o laje, sempre utilizando os comandos “**Ambiente e Laje**”

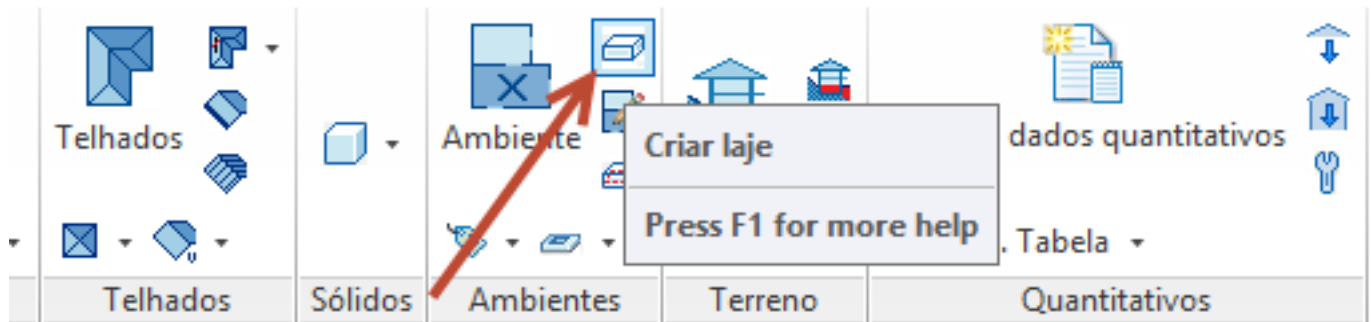
e, em seguida, criar o laje, sempre utilizando os comandos “**Ambiente e Laje**”



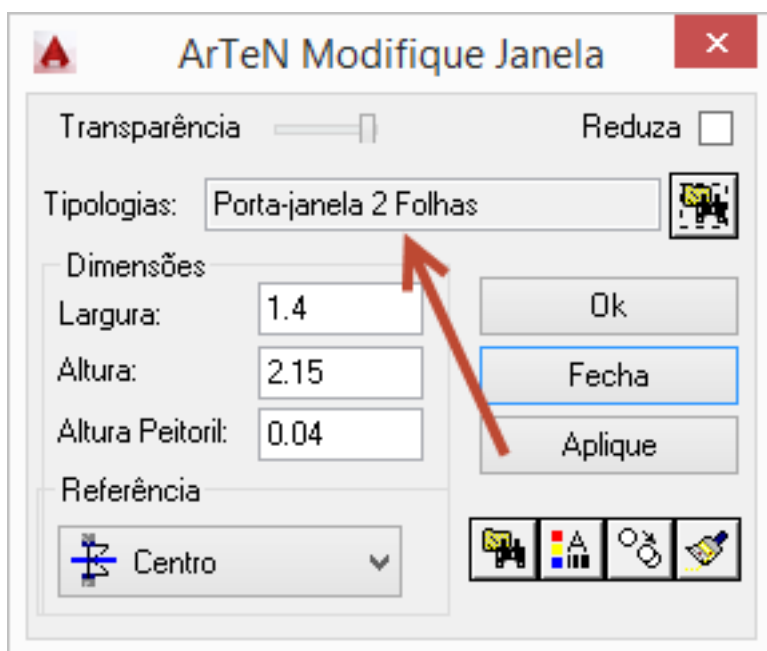
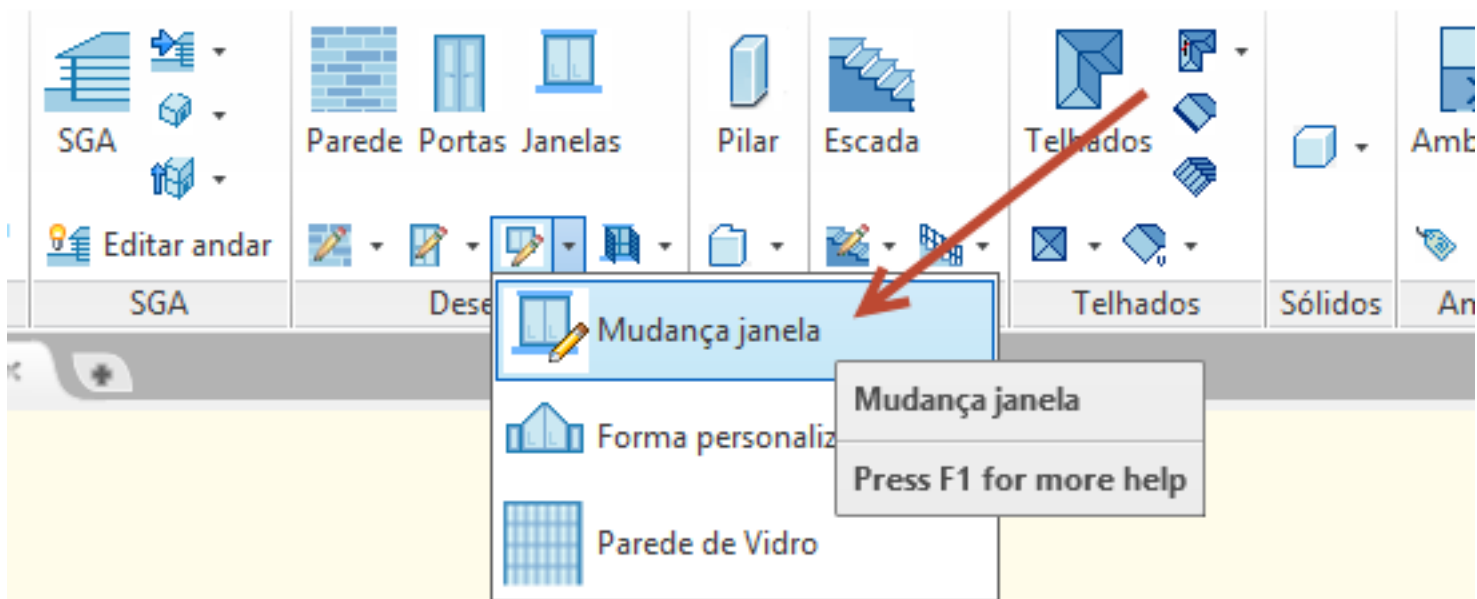
Em seguida, com o comando "Ambiente" adicionar:




Agora com o comando "**Cria Laje**" selecionar um ponto dentro, responda Não para etiqueta de default e escolher a etiqueta "EtiquetaArTeN_01a"

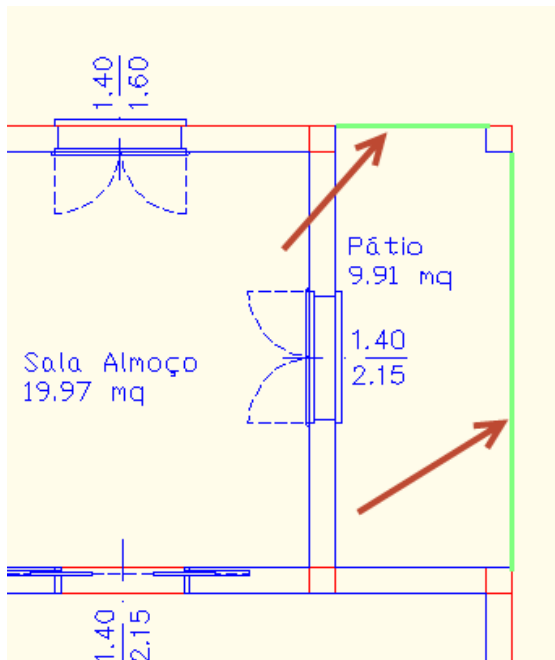


Usando o comando “**Mudança janela**”, mudar a janela que dá para a varanda, selecionando o tipo “**Porta-Janela 2 Folhas**” e apertar o botão **OK**.



Nos dois lados da varanda criamos agora os corrimãos, desenhar dois polilinhas e com o

comando “**Corrimão e balaustre**” com a opção “**Inserção manual**”  selecionar as polilinhas sem associar a uma escada.



Repita o processo para o andar 02

Resultado neste ponto pressionando o botão 3D e vista isométrica do CAD:

