

MÓD 01 | Aula 04 - Entorno Externo

3 Sandbox

Selecione as linhas do CAD criando uma altura entre elas de 2m

Crie linha com a ferramenta lápis conecte as pontas da linhas topográficas

Clique na ferramenta do Sandbox "Criar a partir do Contorno" para criar a forma

Delete a faces excedentes

Crie um Atalho para a ferramenta "Geometria Oculta"

Vá no menu Janela> Preferências> Atalhos

Digite: Visualizar/Geometria Oculta

Coloque a letra "J" como atalho e clique no "+" para assimilar o comando

Clique em OK para Finalizar o processo

Exercício

1 Faça a modelagem dos elementos externos

Pavimentos

Deck

Piscina

2 Crie o terreno com desnível com a ferramenta sandbox

Crie a interseção da piscina

Crie a diferença da Grama para o Talude e para a água

3 Organize os Elementos em Layers

Arquitetura

Entorno

4 Salve seu Arquivo :D

2 Linhas do CAD

Separar as linhas para criar a Topografia

1 Faça os modelos dos elementos externos

Piscina

Muro

Pavimentos

MÓD 01 | Aula 04 - Entorno Externo

1. Faça os modelos dos elementos externos

1.1. Piscina

1.2. Muro

1.3. Pavimentos

2. Linhas do CAD

2.1. Separar as linhas para criar a Topografia

3. Sandbox

3.1. Selecione as linhas do CAD criando uma altura entre elas de 2m

3.2. Crie linha com a ferramenta lápis conecte as pontas da linhas topográficas

3.3. Clique na ferramenta do Sandbox "Criar a partir do Contorno" para criar a forma

3.4. Delete a faces excedentes

3.4.1. Crie um Atalho para a ferramenta "Geometria Oculta"

3.4.2. Vá no menu Janela> Preferências> Atalhos

3.4.3. Digite: Visualizar/Geometria Oculta

3.4.4. Coloque a letra "J" como atalho e clique no "+" para assimilar o comando

3.4.5. Clique em OK para Finalizar o processo

4. Exercício

4.1. Faça a modelagem dos elementos externos

4.1.1. Pavimentos

4.1.2. Deck

4.1.3. Piscina

4.2. Crie o terreno com desnível com a ferramenta sandbox

4.2.1. Crie a interseção da piscina

4.2.2. Crie a diferença da Grama para o Talude e para a água

4.3. Organize os Elementos em Layers

4.3.1. Arquitetura

4.3.2. Entorno

4.4. Salve seu Arquivo :D