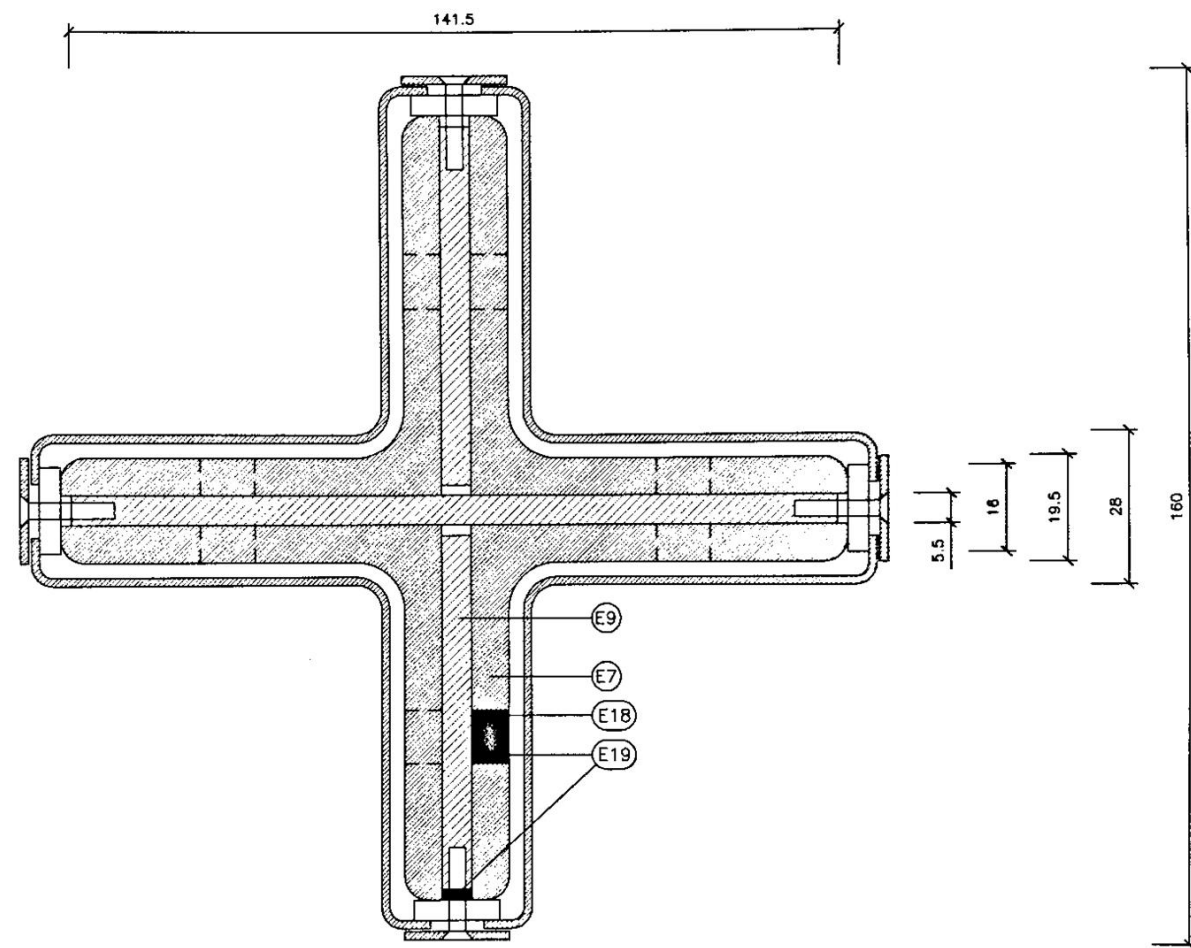




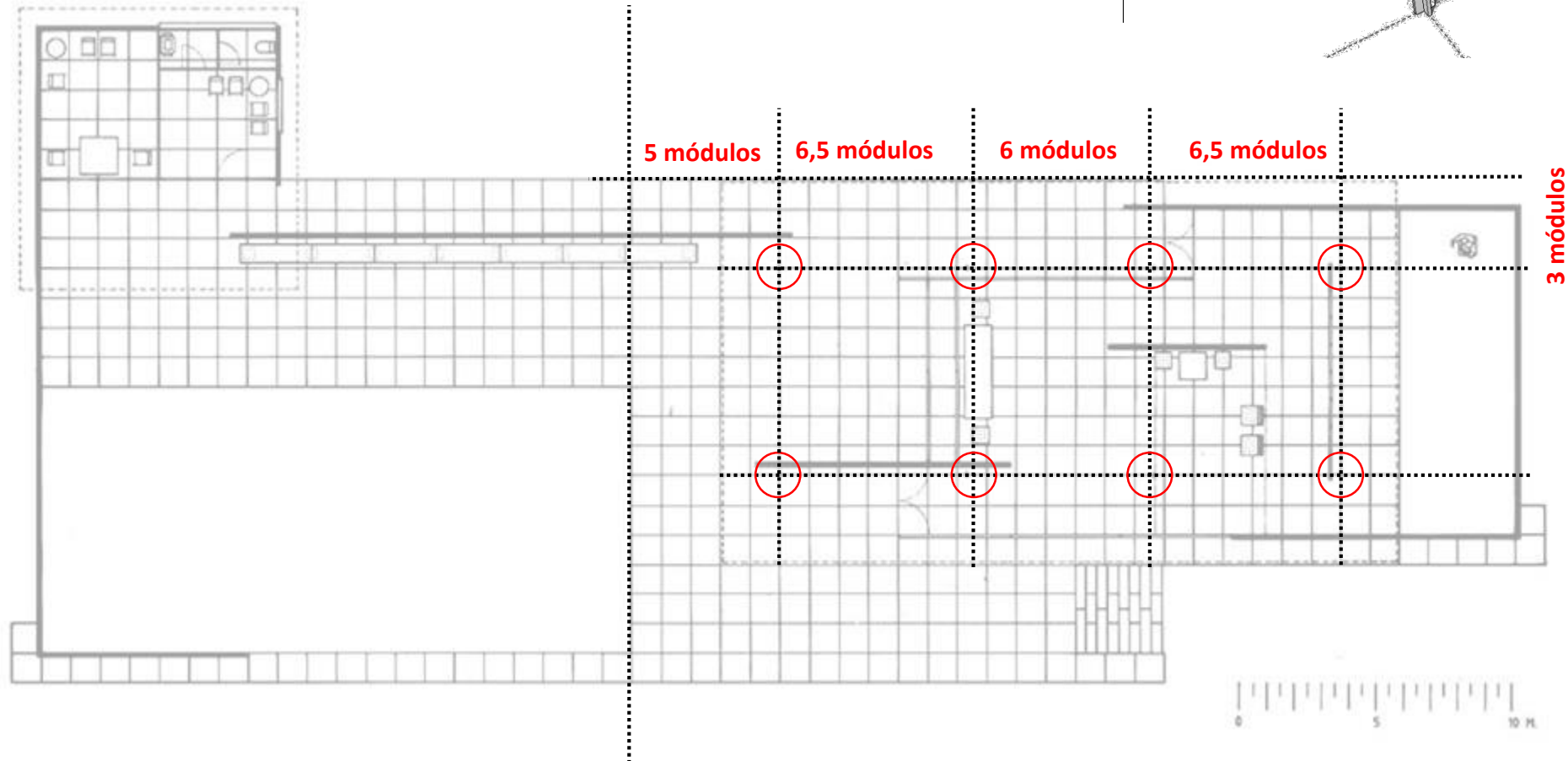
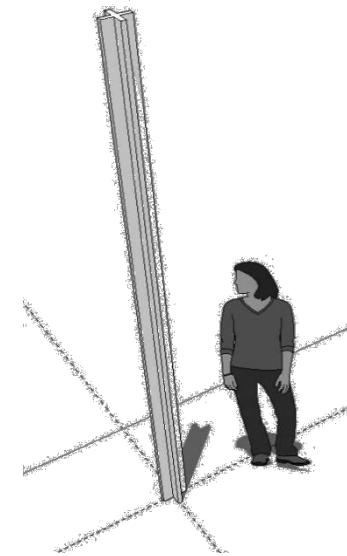
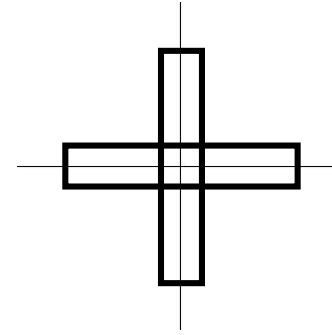
Computação Gráfica I
TRABALHO II

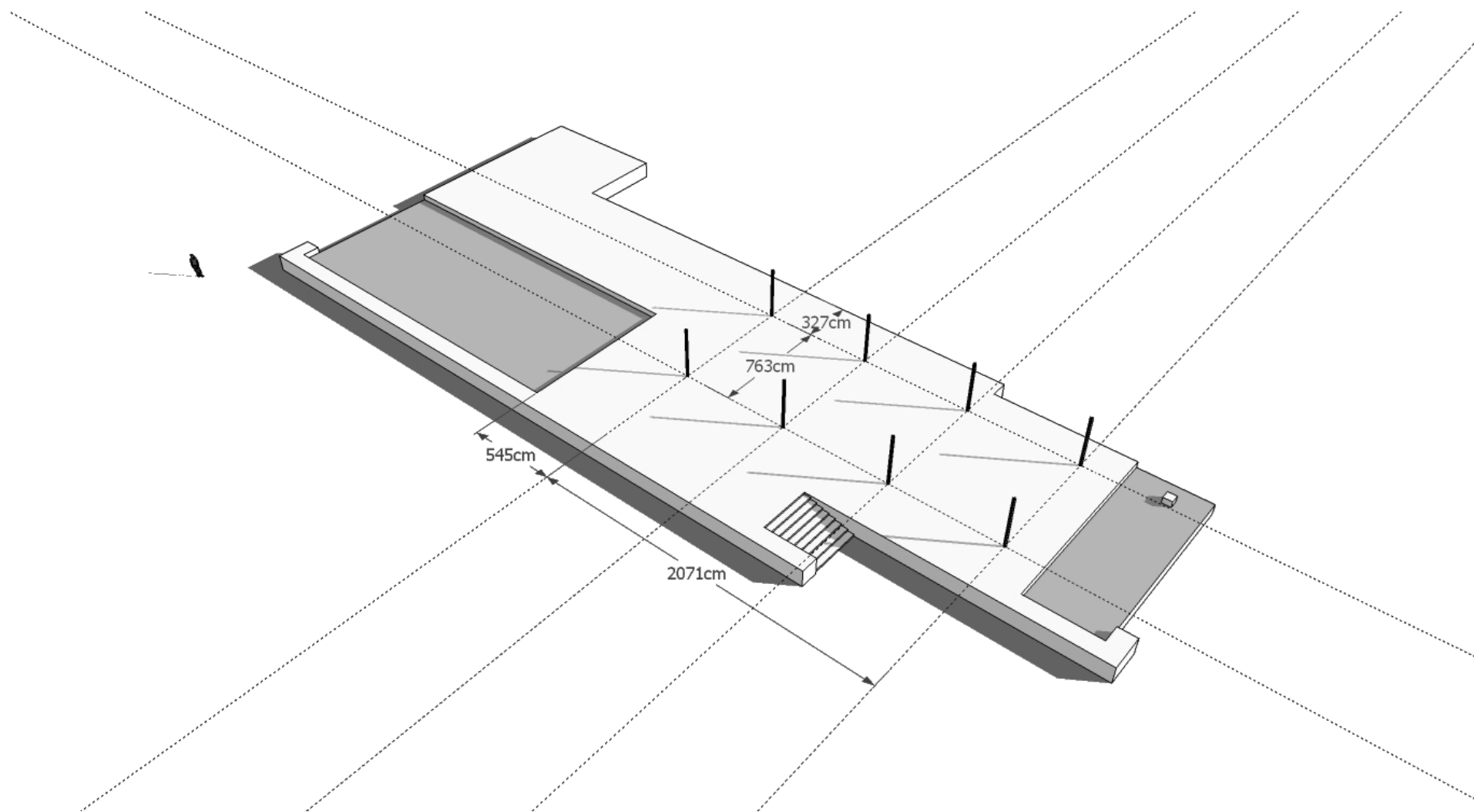
AULA 02



PILARES

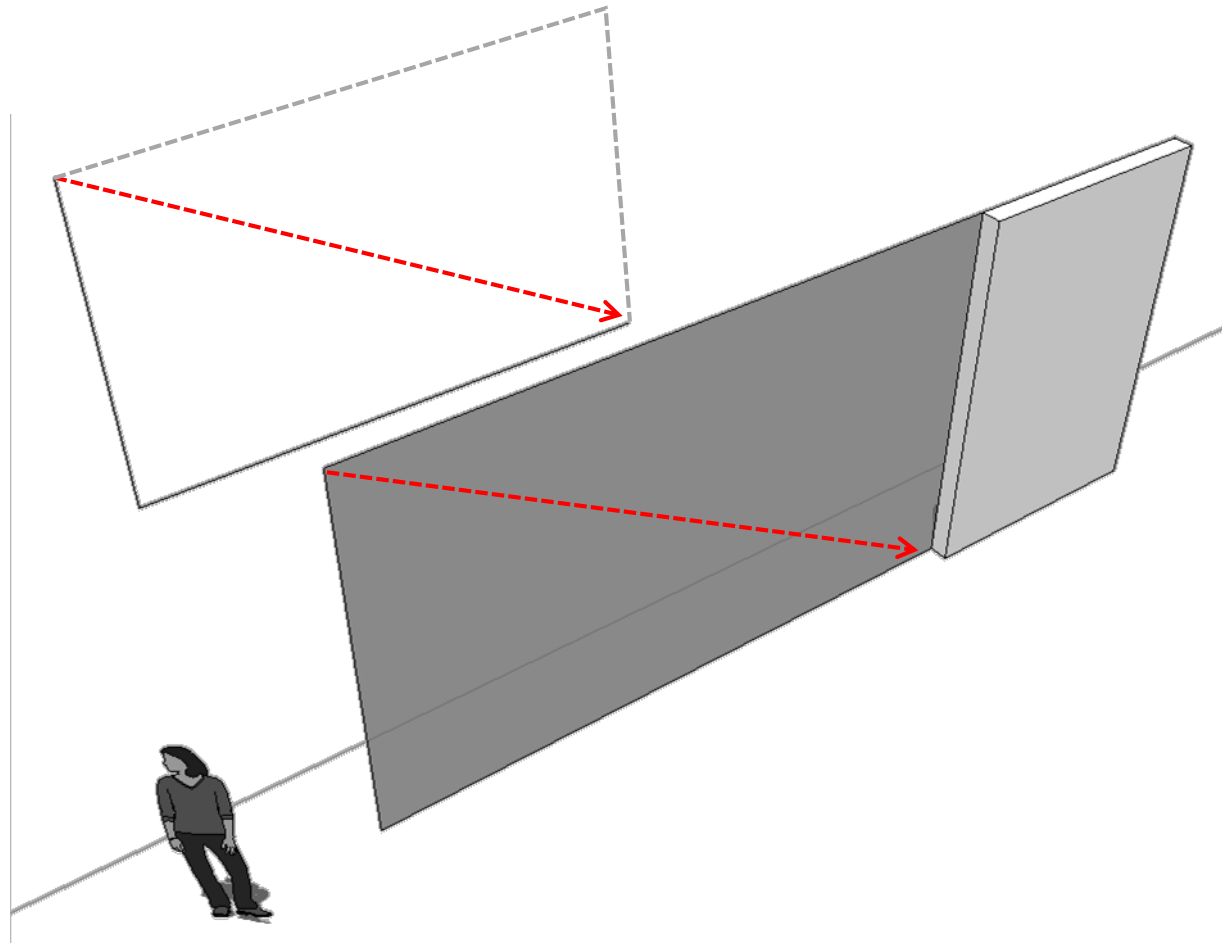
- Todos os pilares estão vinculados aos eixos indicados abaixo
- Modelar o primeiro pilar na “posição amarela”, marcando com linhas guia
- Modelar o pilar através de 2 retângulos medindo 17 x 3 cm sobrepostos pelos seus centros
- Com empurrar/puxar definir a altura do pilar = 327 cm
- Agrupar o pilar em “Componente” e copia-lo para as demais posições





ESQUADRIAS

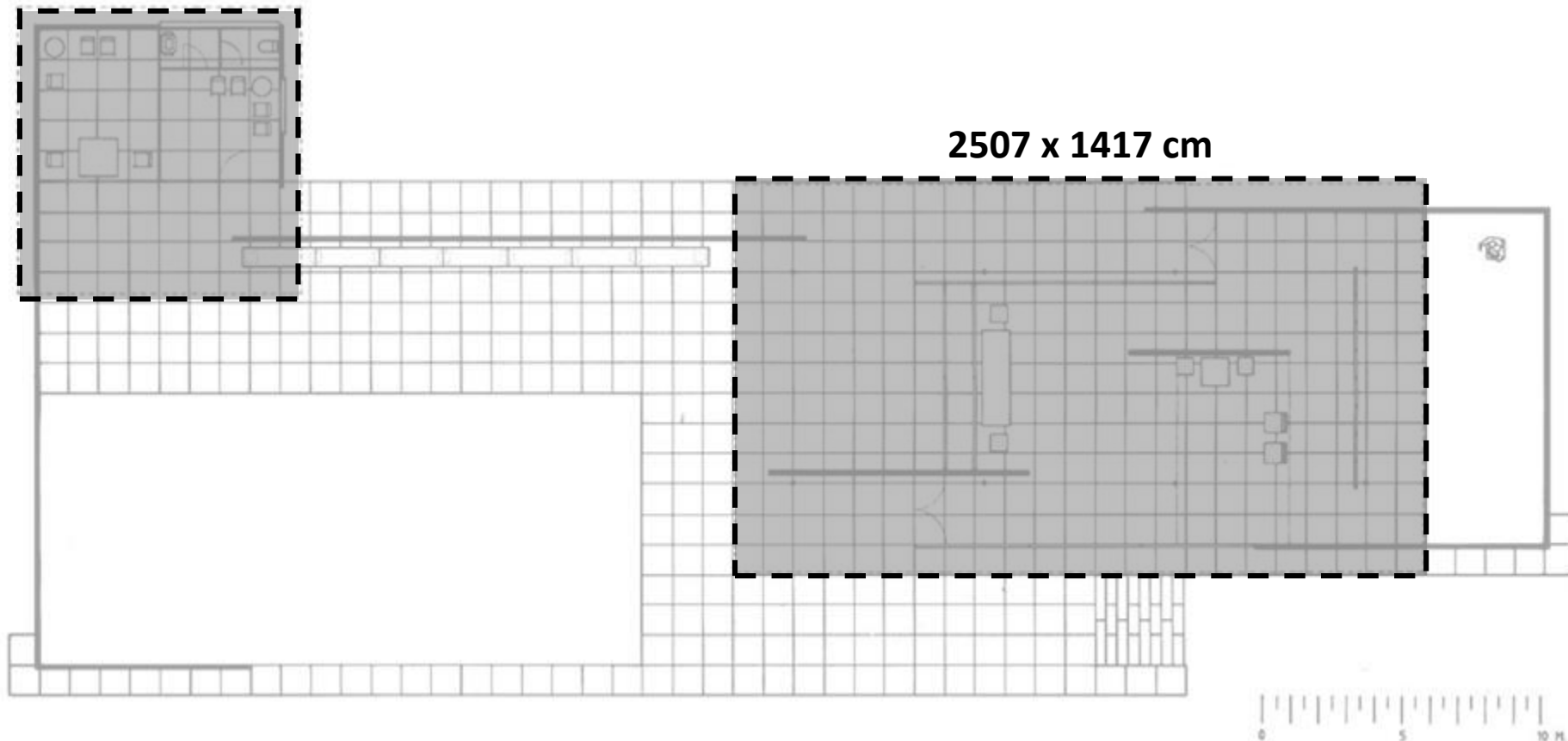
- Modelar as esquadrias sem detalhes, apenas como um PLANO
- Modelar através de Linhas horizontais e verticais unido seus vértices com a ferramenta retângulo
- Posição e comprimentos ver na planta
- Agrupar os planos
- Aplicar material translúcido / vidro



COBERTURAS

- Determinar a posição de acordo com a modulação
- Posicioná-las sobre as paredes
- ESPESSURA = 25 cm

1030 x 1030 cm



BANCO

- 8 bases de 50 x 50 cm / altura = 45 cm
- Espessura do assento = 10 cm
- Bases estão centralizadas nos dois eixos do assento

