

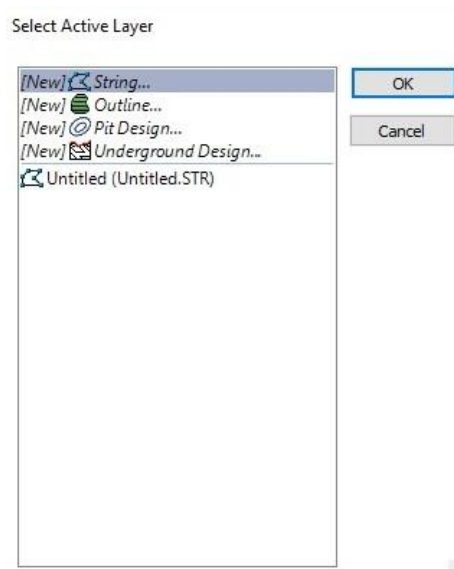


Roteiro para Avanço de Cava

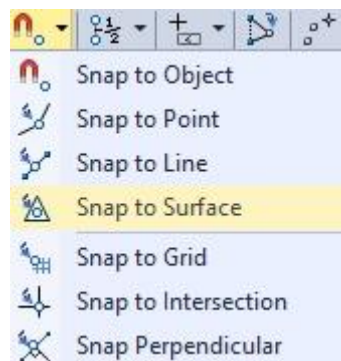
1- Transformar topografia em um sólido com volume

Clicar:

- *New Polygon*  (irá surgir caixa *new string*, dar um OK)



- *Snap to Surface*



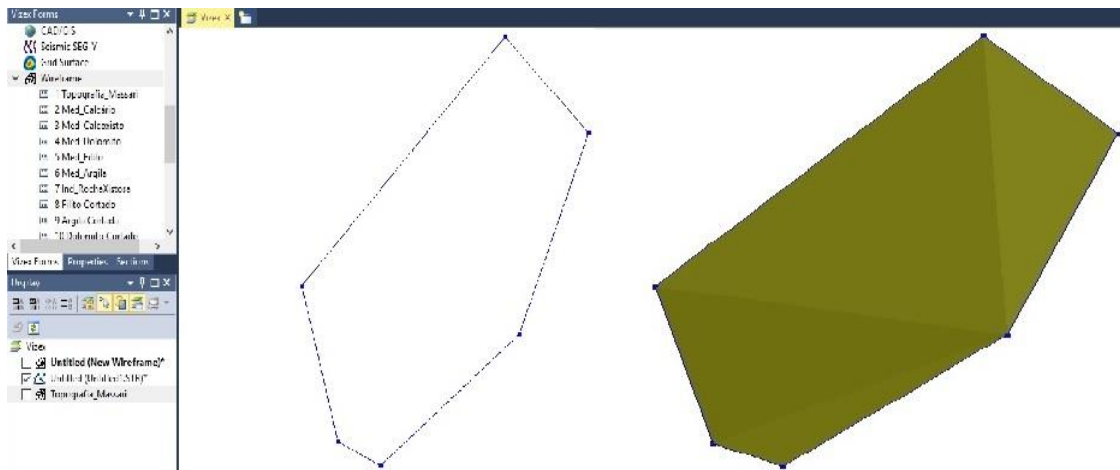
*Desenhar sobre a topografia (1) e jogar *string* para uma cota inferior (2).



2- Fechar *string*

Clicar:

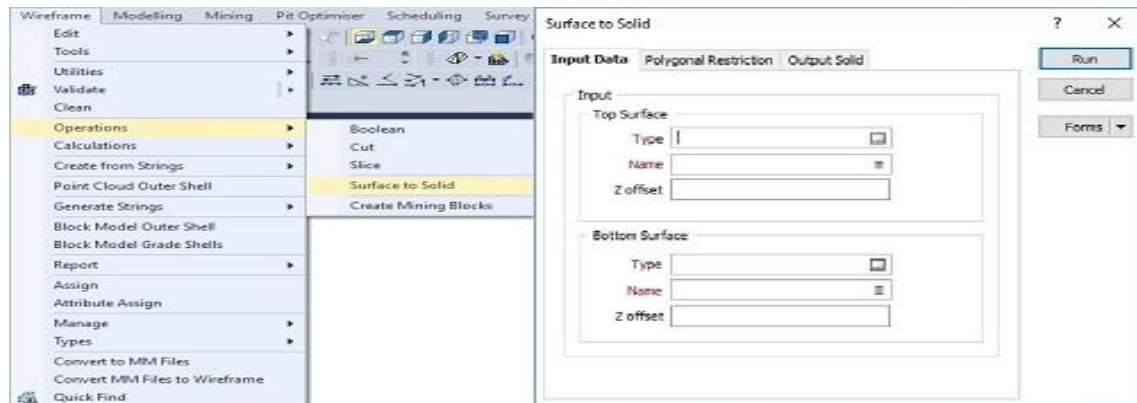
- *Close End*



- Salvar arquivo *wireframe* (Ex: Tampa inferior (*DTM*))



- *Surface to solid*



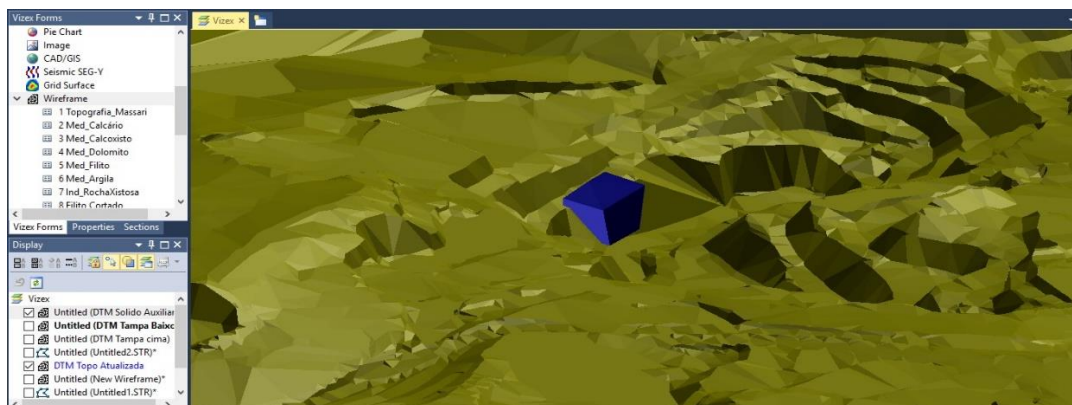
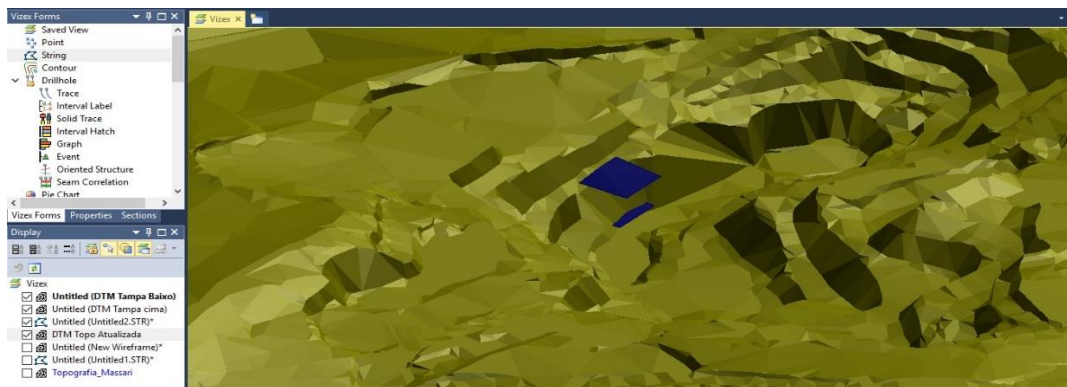
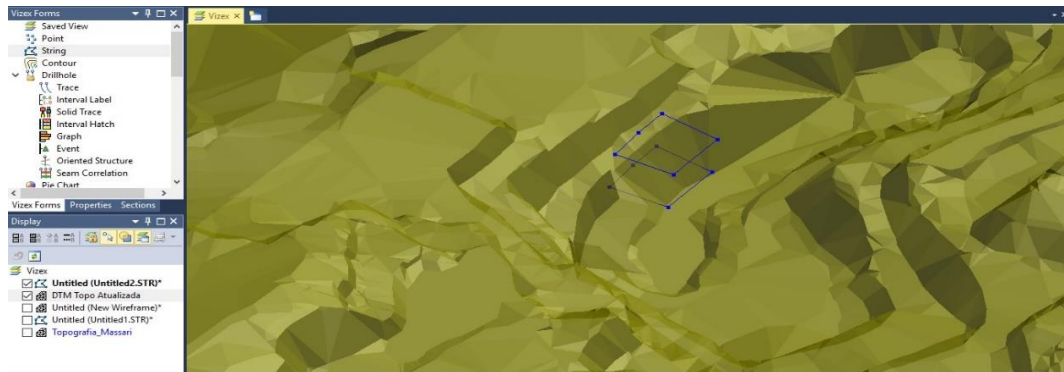
*Em *input* inserir o arquivo de topografia (DTM) e arquivo tampa inferior. Já em *output* definir nome para o arquivo.

3- Desenhar sólido auxiliar sobre a bancada

Clicar:

- *New Polygon* (irá surgir caixa *new string*, dar um OK)
- *Snap to Surface*
- *Replicate String*
- *Closed end*
- *Surface to solid*

*Após desenhar sobre a bancada desativar o *snap* e continuar o mesmo. Na sequência replicar e jogar a *string* para uma conta inferior e repetir o mesmo processo descrito anteriormente. Entretanto a *string* replicada deve ser salva em uma nova *wireframe* antes de utilizar a ferramenta *closed end* (*Select Active Layer* ⇔ *New Wireframe*).



4- Operações Booleanas

Clicar:

- *Wireframe* \implies *Operations* \implies *Boolean*



DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA DE MINAS E DE PETRÓLEO

*Selecionar a operação Solid Intersection, inserir os arquivos solicitados pelo software e determinar um nome para o arquivo em saída. Na sequência a operação Solid Difference deve ser selecionada e seguidos os mesmos procedimentos.

