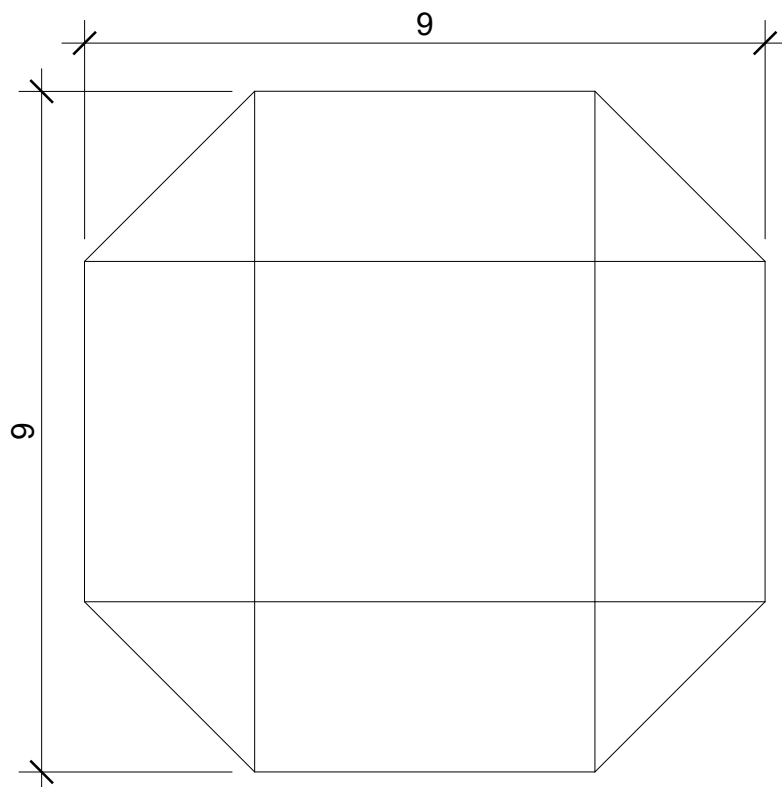
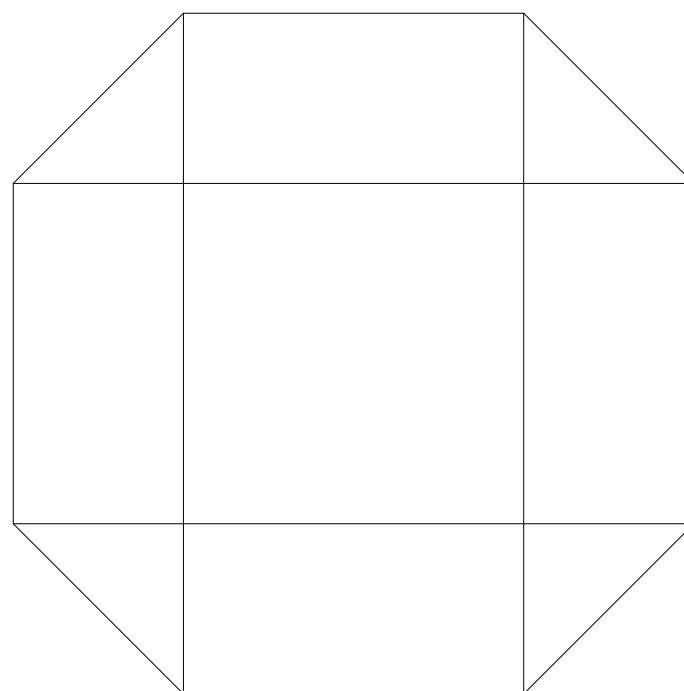
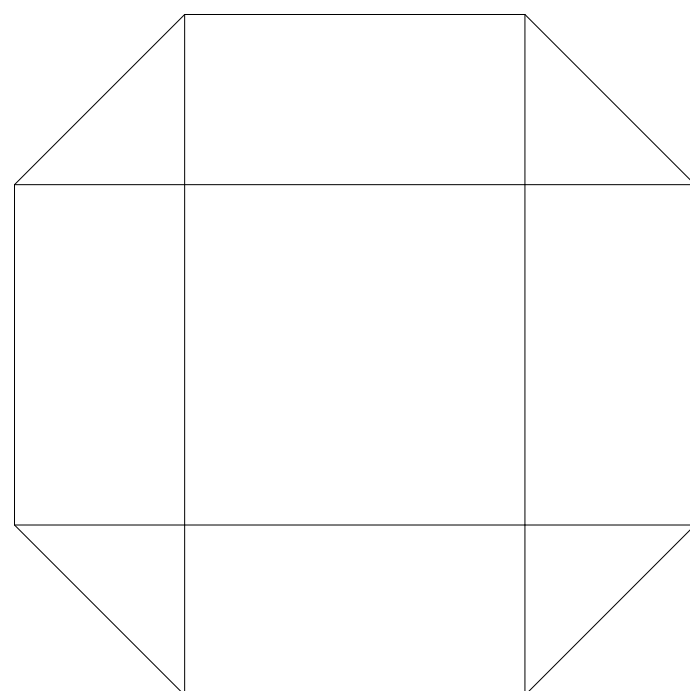




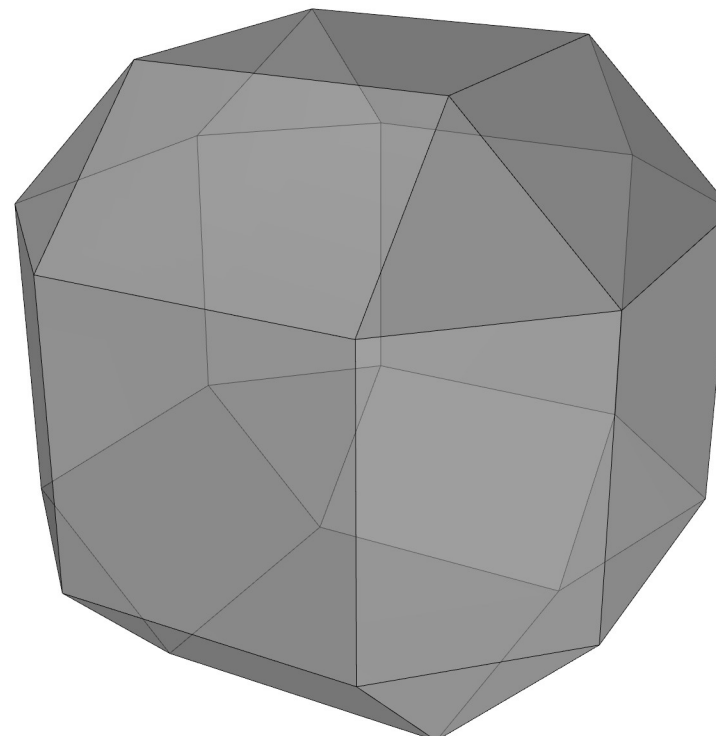
VISTA DE FRENTE



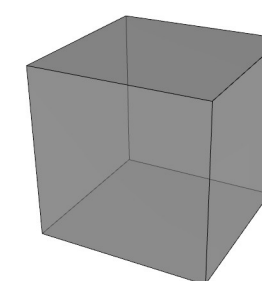
VISTA DA DIREITA



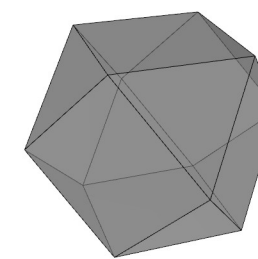
VISTA DE TOPO



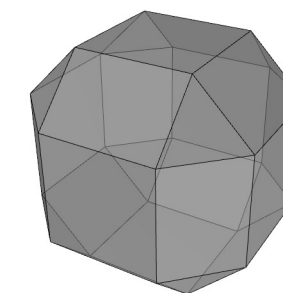
PERSPETIVA



HEXAEDRO



CUBOCTAEDRO



ROMBICUBOCTAEDRO

-CONSTRUÇÃO DE UM HEXAEDRO DE LADO 9
A PARTIR DO COMANDO BOX.

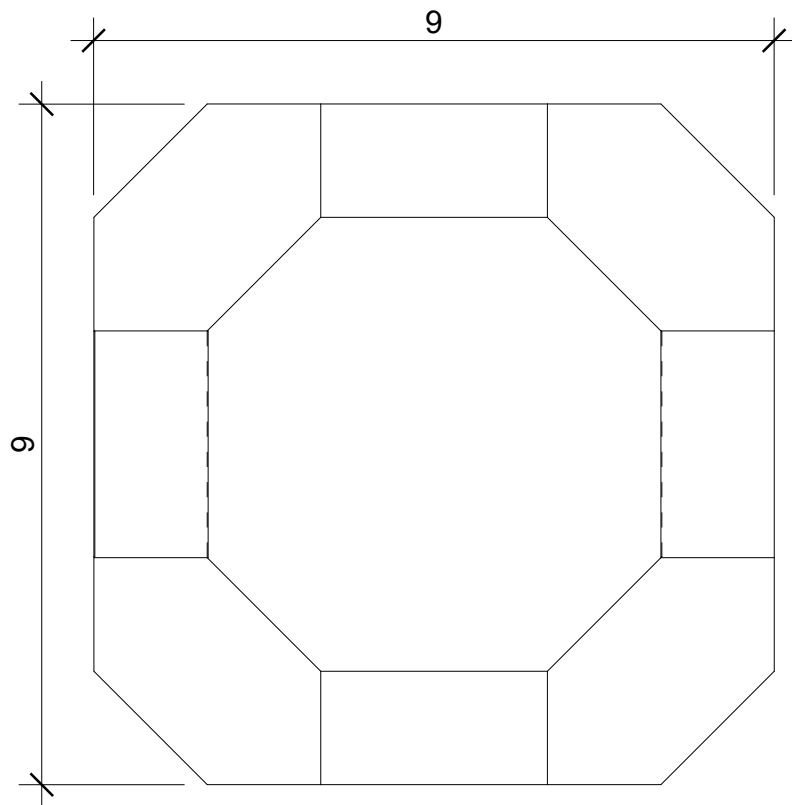
-PARA OBTERMOS O CUBOCTAEDRO
TRUNCAMOS O VÉRTICE ATÉ MEIO DA
ARESTA DO HEXAEDRO. USAMOS
JUNTAMENTE O COMANDO CIRCLE COM A
POLYLINE PARA DEFINIR A FORMA QUE VAI
DAR ORIGEM À TRUNCAÇÃO. COM O
COMANDO POLAR ARRAY E MIRROR
APLICAMOS ESSA FORMA A TODOS OS
VÉRTICES DO SÓLIDO. O COMANDO
WIRECUT PERMITE-NOS REMOVER DOS
VÉRTICES DO HEXAEDRO A FORMA
ANTERIOR DESENHADA. O RESULTADO FINAL
É ENTÃO O CUBOCTAEDRO

-TRUNCANDO NOVAMENTE OS VÉRTICES DO
CUBOCTAEDRO REPETINDO OS PASSOS
ANTERIORES OBTEMOS O
ROMBICUBOCTAEDRO

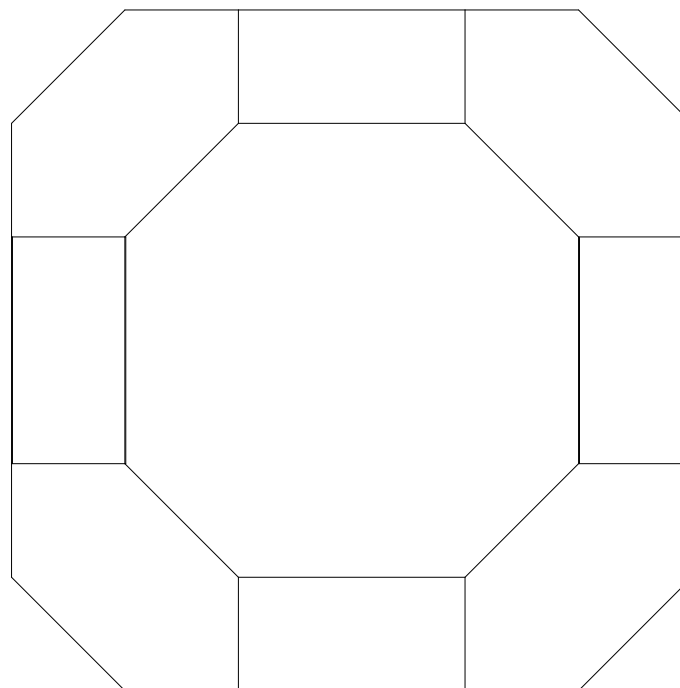
PEDRO BARATA 20241360

ROMBICUBOCTAEDRO

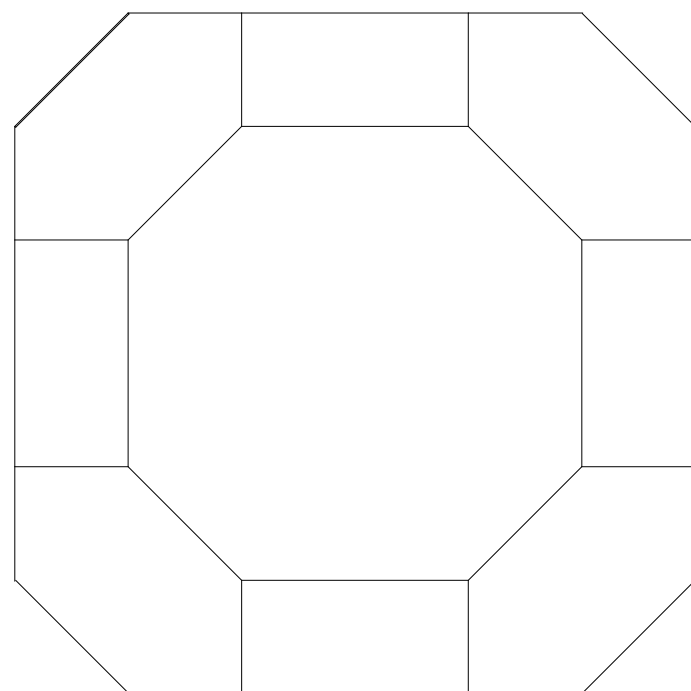
ESCALA 1/1



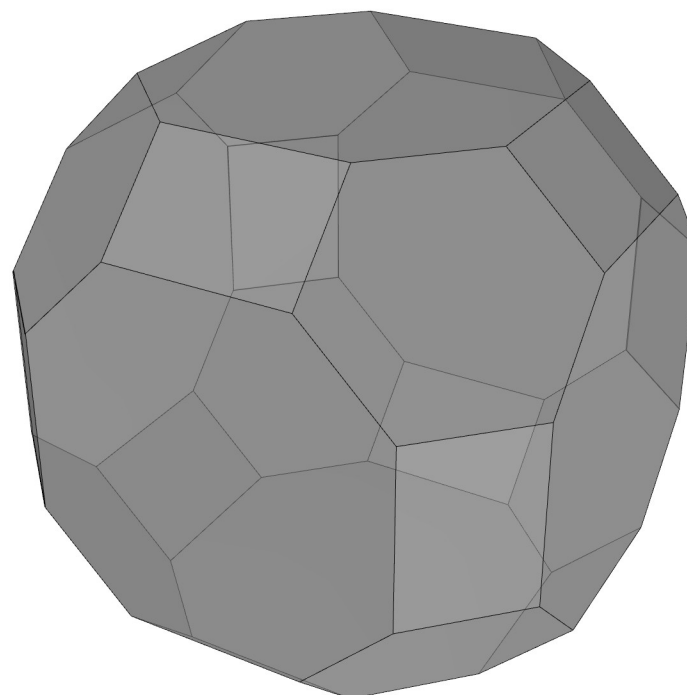
VISTA DE FRENTE



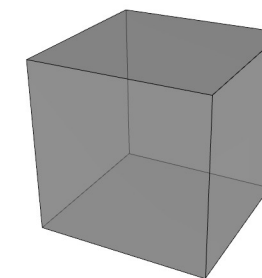
VISTA DA DIREITA



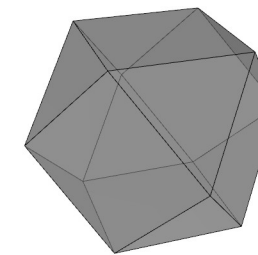
VISTA DE TOPO



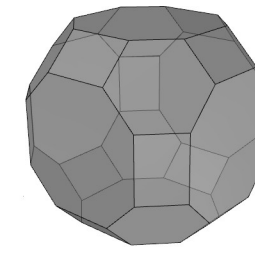
PERSPETIVA



HEXAEDRO



CUBOCTAEDRO



GRAN ROMBICUBOCTAEDRO

-CONSTRUÇÃO DE UM HEXAEDRO DE LADO 9
A PARTIR DO COMANDO BOX.

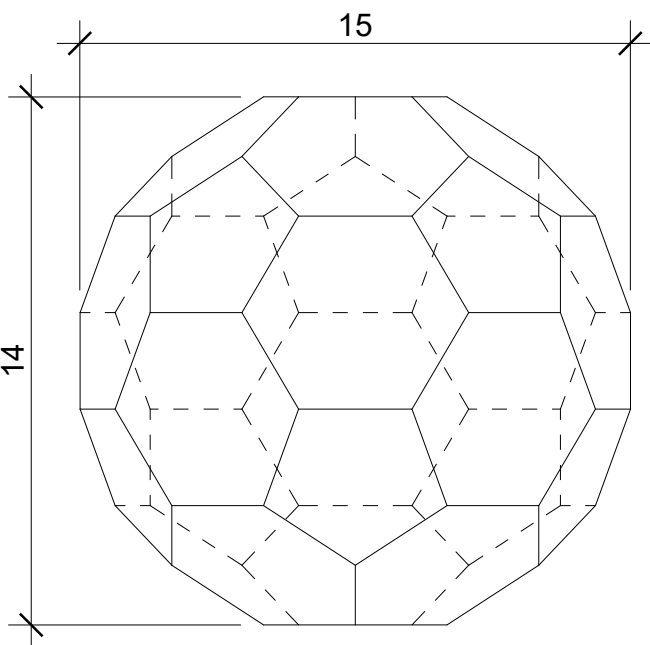
-PARA OBTERMOS O CUBOCTAEDRO
TRUNCAMOS O VÉRTICE ATÉ MEIO DA
ARESTA DO HEXAEDRO. USAMOS
JUNTAMENTE O COMANDO CIRCLE COM A
POLYLINE PARA DEFINIR A FORMA QUE VAI
DAR ORIGEM À TRUNCAÇÃO. COM O
COMANDO POLAR ARRAY E MIRROR
APLICAMOS ESSA FORMA A TODOS OS
VÉRTICES DO SÓLIDO. O COMANDO
WIRECUT PERMITE-NOS REMOVER DOS
VÉRTICES DO HEXAEDRO A FORMA
ANTERIOR DESENHADA. O RESULTADO FINAL
É ENTÃO O CUBOCTAEDRO

-TRUNCANDO NOVAMENTE OS VÉRTICES DO
CUBOCTAEDRO REPETINDO OS PASSOS
ANTERIORES OBTEMOS O GRAN
ROMBICUBOCTAEDRO

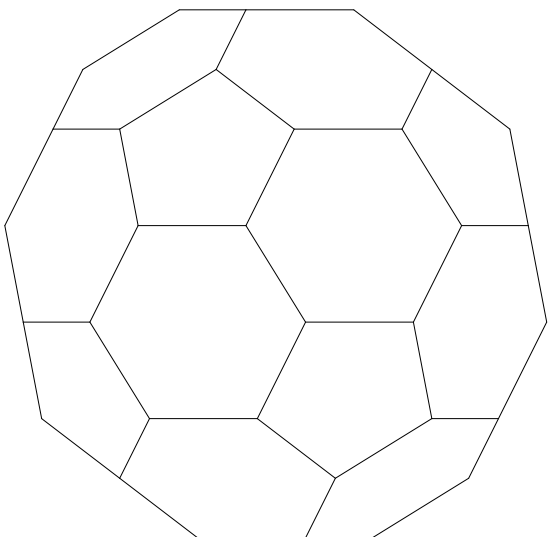
PEDRO BARATA 20241360

GRAN ROMBICUBOCTAEDRO

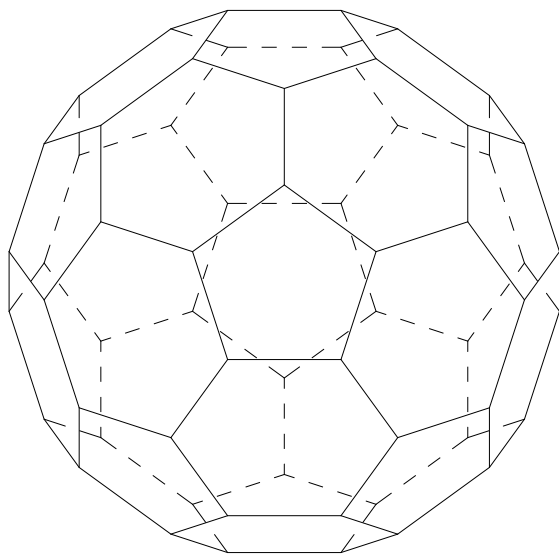
ESCALA 1/1



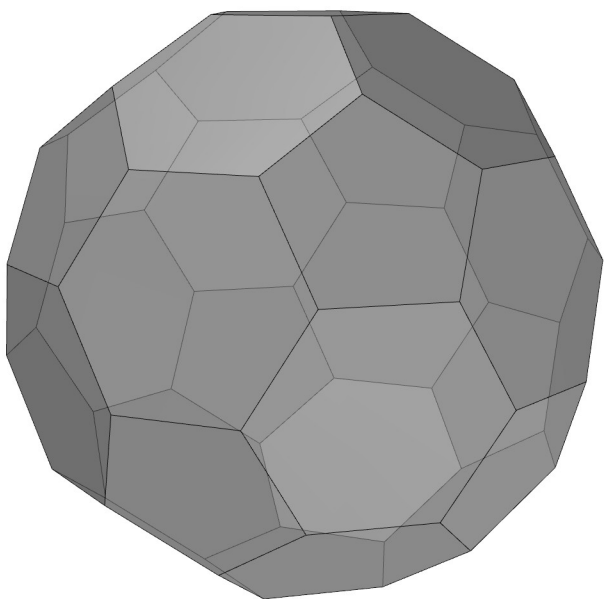
VISTA DE FRENTE



VISTA DA DIREITA



VISTA DE TOPO

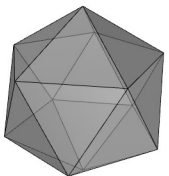


PERSPETIVA

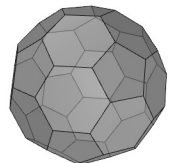
-CONSTRUÇÃO DE UM ICOSADRO COM BASE DE LADO 9 A PARTIR DE UM PENTÁGONO.

-PARA CONSTRUIRMOS O ICOSAEDRO PARTIMOS DE UMA BASE PENTAGONAL E DE UM TRIÂNGULO EQUILÁTERO TAMBÉM DE LADO 9. INTERSETAMOS O VÉRTICE DO TRIÂNGULO AO EIXO CENTRAL DO ICOSAEDRO COM O COMANDO ROTATE3D E COM UMA CIRCUNFERÊNCIA AUXILIAR. COM O COMANDO ARRAYPOLAR CONSTRUÍMOS UMA PIRÂMIDE PENTAGONAL REGULAR. COM O COMANDO ORIENT3POINT ESCOLHEMOS DUAS FACES DA PIRÂMIDE E AO SELECIONARMOS 3 PONTOS CONSEGUIMOS OBTER UMA DAS FACES LATERAIS DO ICOSAEDRO. USANDO NOVAMENTE O COMANDO ARRAYPOLAR OBTEMOS AS RESTANTES FACES. DEPOIS APLICAMOS O COMANDO MIRROR COM O MOVE E OBTEMOS O ICOSAEDRO FINAL.

-PARA OBTERMOS O ICOSAEDRO TRUNCADO, TRUNCAMOS O VÉRTICE ATÉ 1/3 DA ARESTA DO ICOSAEDRO. USAMOS JUNTAMENTE O COMANDO SPHERE E INTERSECT COM A POLYLINE PARA DEFINIR A FORMA QUE VAI DAR ORIGEM À TRUNCAÇÃO. COM O COMANDO POLAR ARRAY E MIRROR APLICAMOS ESSA FORMA A TODOS OS VÉRTICES DO SÓLIDO. O COMANDO WIRECUT PERMITE-NOS REMOVER DOS VÉRTICES DO ICOSAEDRO A FORMA ANTERIOR DESENHADA.



ICOSAEDRO

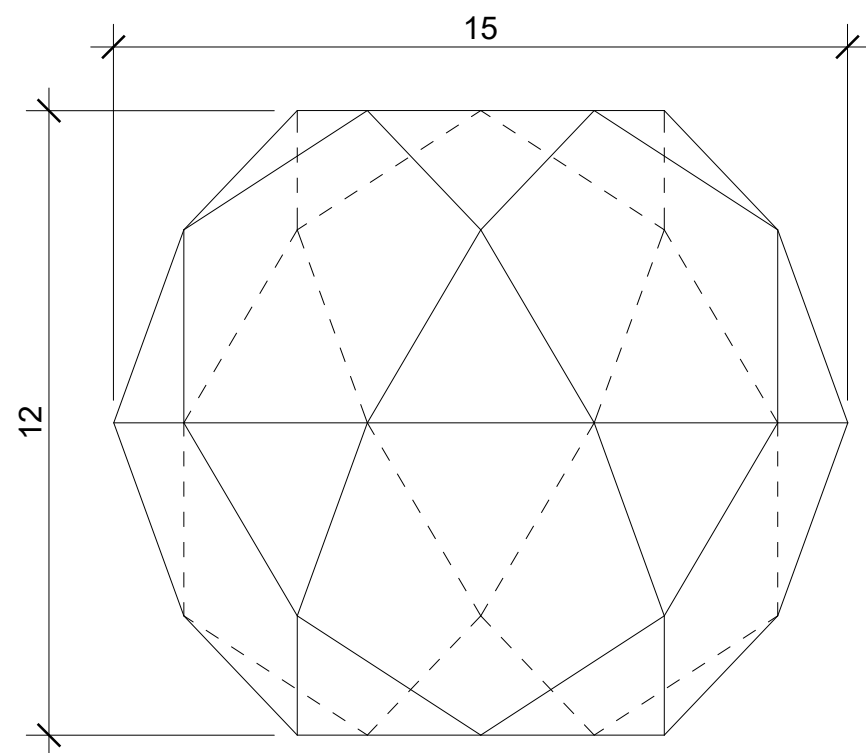


ICOSAEDRO TRUNCADO

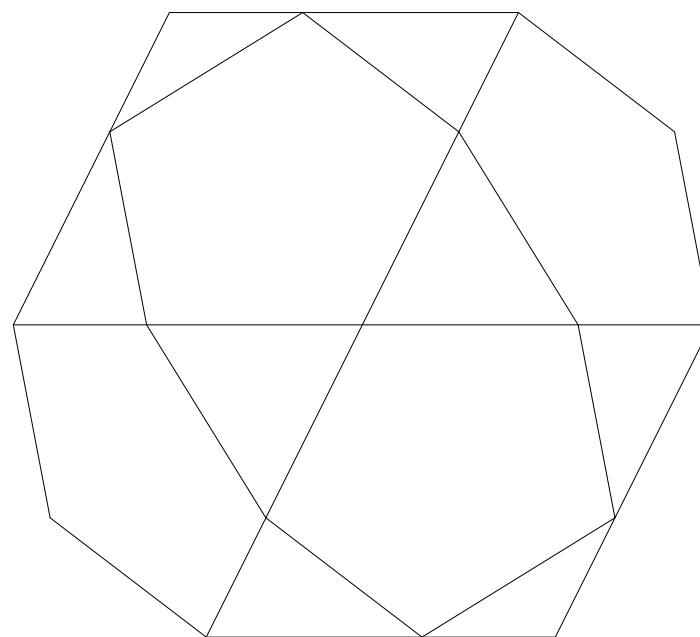
PEDRO BARATA 20241360

ICOSAEDRO TRUNCADO

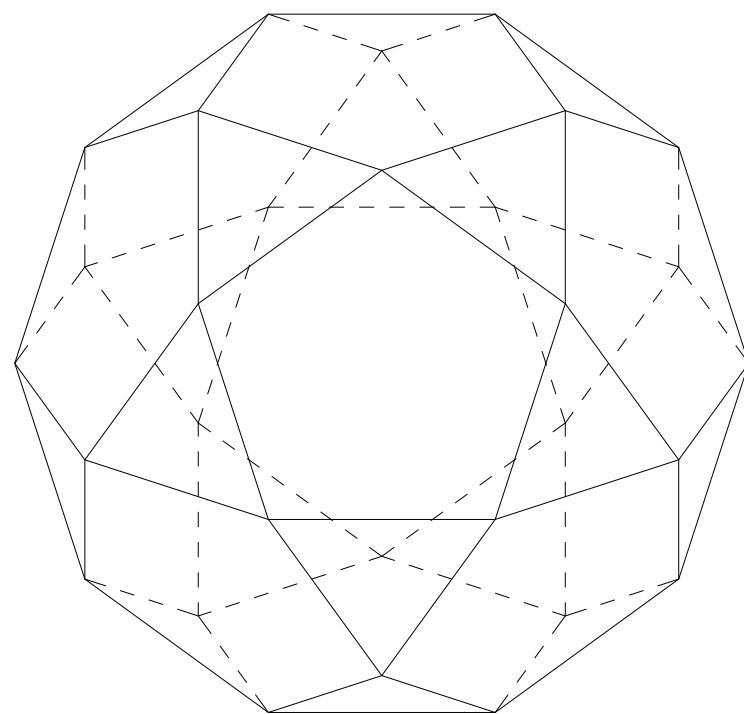
ESCALA 1/2



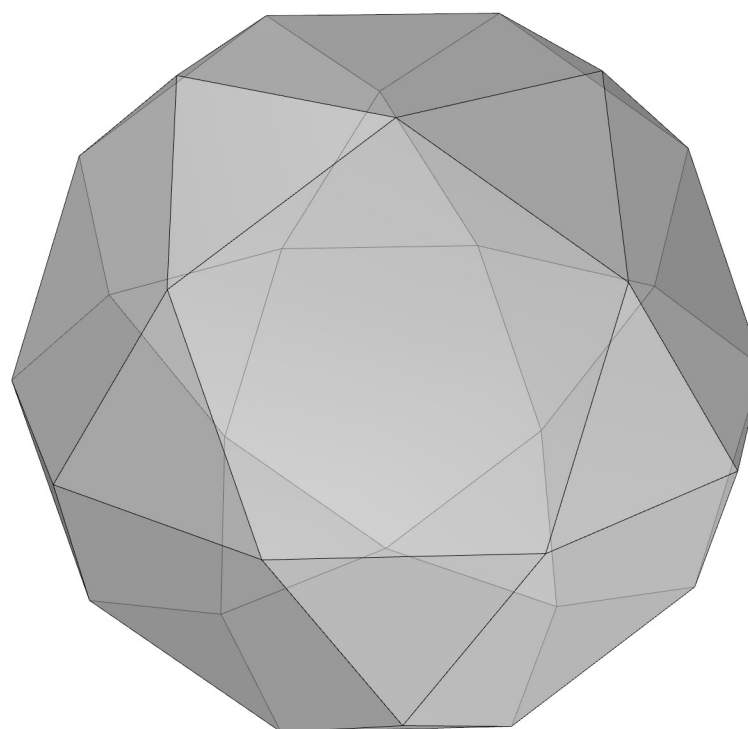
VISTA DE FRENTE



VISTA DA DIREITA



VISTA DE TOPO

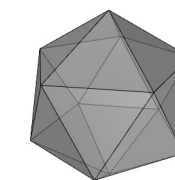


PERSPETIVA

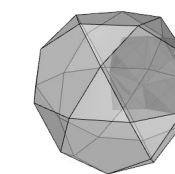
-CONSTRUÇÃO DE UM ICOSAEDRO COM BASE DE LADO 9 A PARTIR DE UM PENTÁGONO.

-PARA CONSTRUIRMOS O ICOSAEDRO PARTIMOS DE UMA BASE PENTAGONAL E DE UM TRIÂNGULO EQUILÁTERO TAMBÉM DE LADO 9. INTERSETAMOS O VÉRTICE DO TRIÂNGULO AO EIXO CENTRAL DO ICOSAEDRO COM O COMANDO ROTATE3D E COM UMA CIRCUNFERÊNCIA AUXILIAR, COM O COMANDO ARRAYPOLAR CONSTRUÍMOS UMA PIRÂMIDE PENTAGONAL REGULAR. COM O COMANDO ORIENT3POINT ESCOLHEMOS DUAS FACES DA PIRÂMIDE E AO SELECIONARMOS 3 PONTOS CONSEGUIMOS OBTER UMA DAS FACES LATERAIS DO ICOSAEDRO. USANDO NOVAMENTE O COMANDO ARRAYPOLAR OBTEMOS AS RESTANTES FACES. DEPOIS APLICAMOS O COMANDO MIRROR COM O MOVE E OBTEMOS O ICOSAEDRO FINAL.

-PARA OBTERMOS O ICOSIDODECAEDRO, TRUNCAMOS O VÉRTICE ATÉ METADE DA ARESTA DO ICOSAEDRO. USAMOS JUNTAMENTE O COMANDO SPHERE E INTERSECT COM A POLYLINE PARA DEFINIR A FORMA QUE VAI DAR ORIGEM À TRUNCAÇÃO. COM O COMANDO POLAR ARRAY E MIRROR APLICAMOS ESSA FORMA A TODOS OS VÉRTICES DO SÓLIDO. O COMANDO WIRECUT PERMITE-NOS REMOVER DOS VÉRTICES DO ICOSAEDRO A FORMA ANTERIOR DESENHADA.



ICOSAEDRO

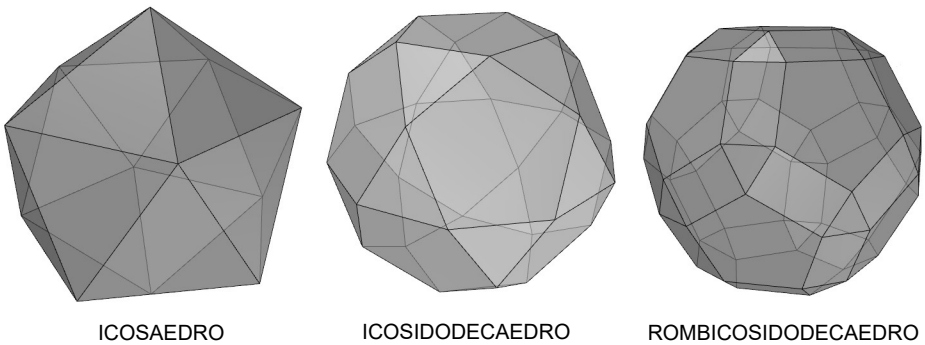
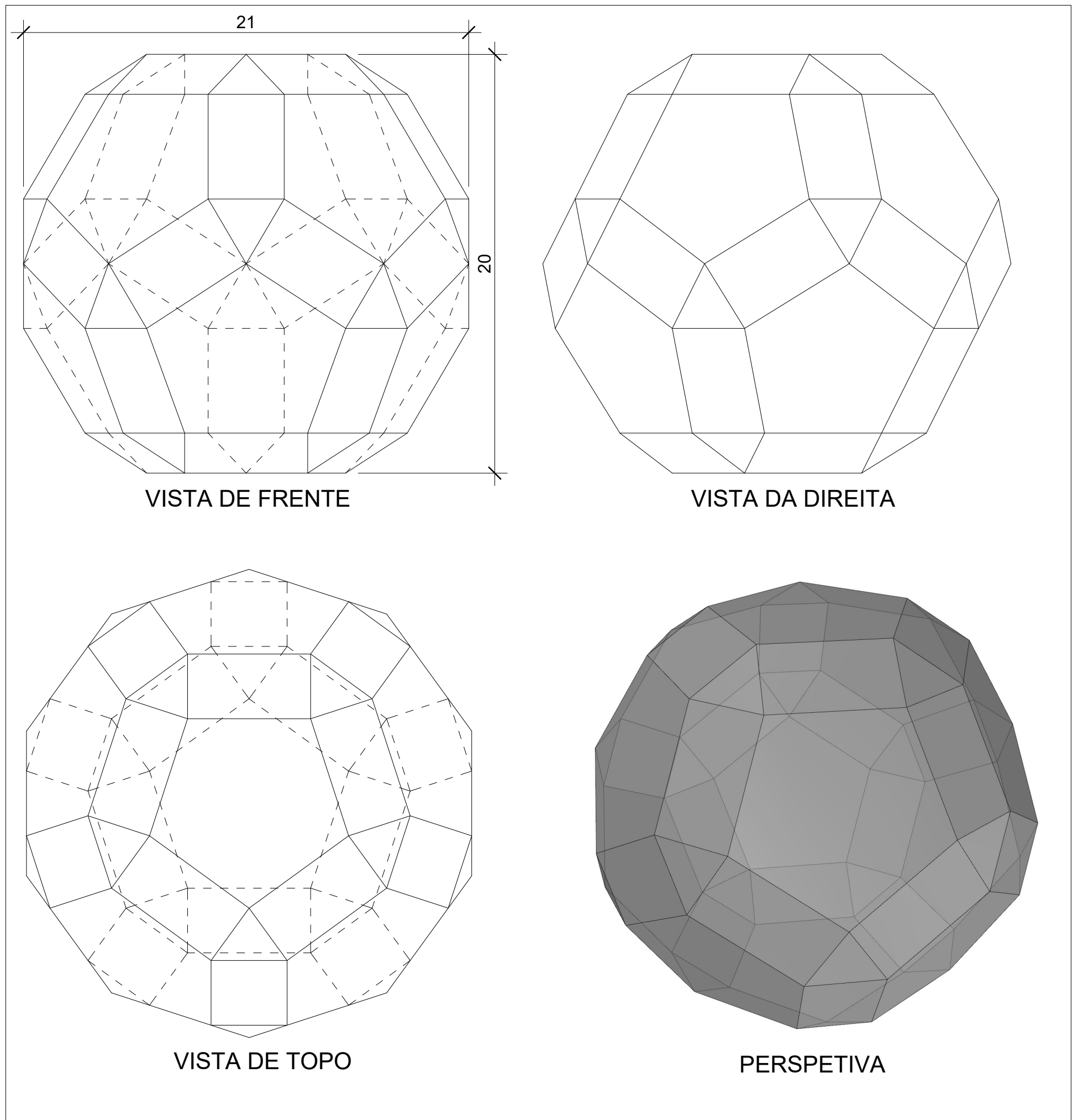


ICOSIDODECAEDRO

PEDRO BARATA 20241360

ICOSIDODECAEDRO

ESCALA 1/2



-COMEÇAMOS COM A CONSTRUÇÃO DE UM ICOSAEDRO COM BASE DE LADO 9 A PARTIR DE UM PENTÁGONO ANTERIORMENTE EXPLICADA.

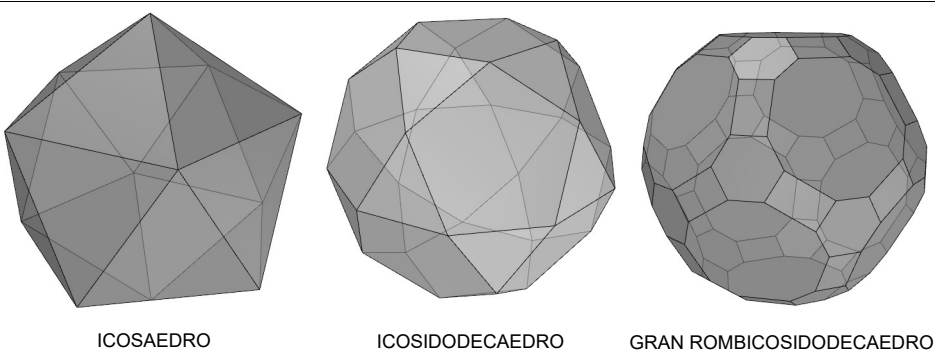
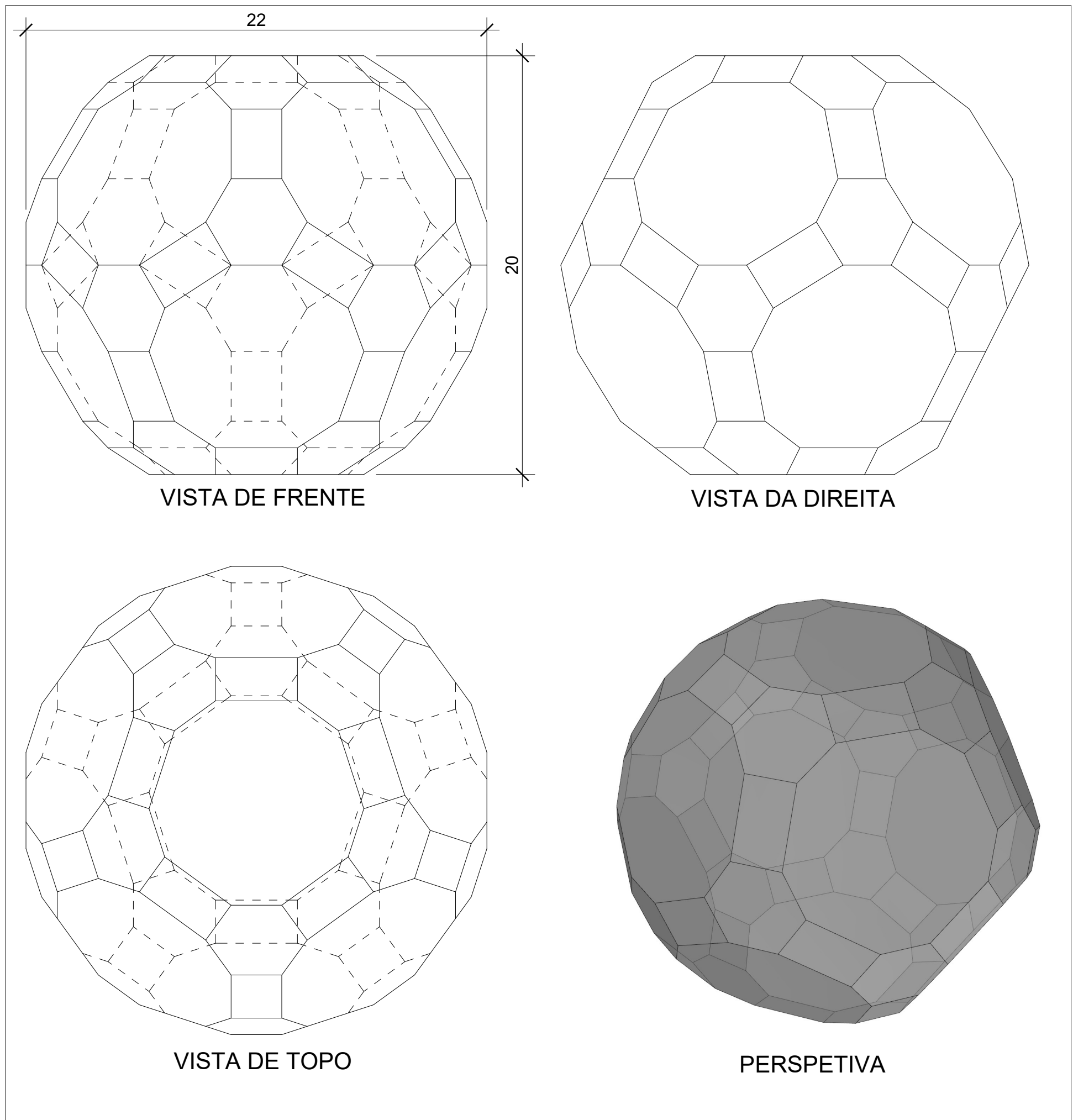
-PASSAMOS DEPOIS À CONSTRUÇÃO DO ICOSIDODECAEDRO, A PARTIR DA TRUNCAÇÃO ATÉ METADE DA ARESTA DO ICOSAEDRO.

-PARA OBTERMOS O ROMBICOSIDODECAEDRO, TRUNCAMOS O VÉRTICE DO ICOSIDODECAEDRO NOVAMENTE ATÉ METADE DA ARESTA. USAMOS JUNTAMENTE O COMANDO SPHERE E INTERSECT COM A POLYLINE PARA DEFINIR A FORMA QUE VAI DAR ORIGEM À TRUNCAÇÃO. COM O COMANDO POLAR ARRAY E MIRROR APLICAMOS ESSA FORMA A TODOS OS VÉRTICES DO SÓLIDO. O COMANDO WIRECUT PERMITE-NOS REMOVER DOS VÉRTICES DO ICOSAEDRO A FORMA ANTERIOR DESENHADA.

PEDRO BARATA 20241360

ROMBICOSIDODECAEDRO

ESCALA 1/2



- COMEÇAMOS COM A CONSTRUÇÃO DE UM ICOSAEDRO COM BASE DE LADO 9 A PARTIR DE UM PENTÁGONO ANTERIORMENTE EXPLICADA.
- PASSAMOS DEPOIS À CONSTRUÇÃO DO ICOSIDODECAEDRO, A PARTIR DA TRUNCAÇÃO DE METADE DA ARESTA DO ICOSAEDRO.
- PARA OBTERMOS O GRAN ROMBICOSIDODECAEDRO, TRUNCAMOS O VÉRTICE DO ICOSIDODECAEDRO A 1/3 DA ARESTA. USAMOS JUNTAMENTE O COMANDO SPHERE E INTERSECT COM A POLYLINE PARA DEFINIR A FORMA QUE VAI DAR ORIGEM À TRUNCAÇÃO. COM O COMANDO POLAR ARRAY E MIRROR APLICAMOS ESSA FORMA A TODOS OS VÉRTICES DO SÓLIDO. O COMANDO WIRECUT PERMITE-NOS REMOVER DOS VÉRTICES DO ICOSAEDRO A FORMA ANTERIOR DESENHADA.

PEDRO BARATA 20241360

GRAN ROMBICOSIDODECAEDRO

ESCALA 1/2