

## CRIAÇÃO DE UMA POLTRONA A PARTIR DA MODIFICAÇÃO DE UMA PIRÂMIDE RETA

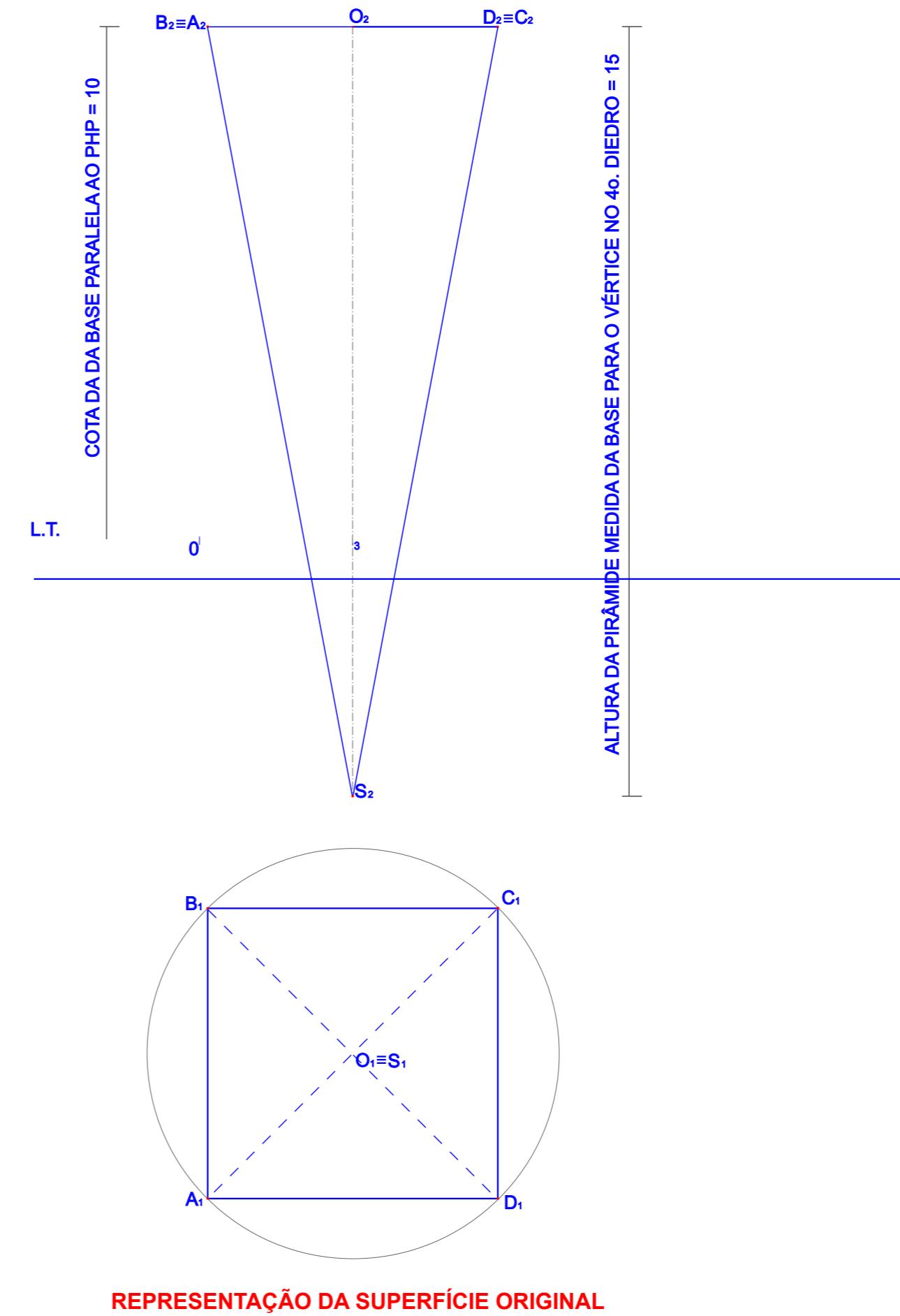
Crie a partir de uma Pirâmide Reta de Base Quadrada (ABCD) e vértice (S) uma forma com função de "poltrona", usando 3 seções: uma pelo PHP, uma por Plano de Nível, uma por Plano de Topo.

A Pirâmide original tem o vértice externo à base no  $4^\circ$  diedro e sua base estará paralela ao PHP com cota 10,0. O centro da circunferência que circunscreve à base da pirâmide é o ponto (O) (3 ; 10 ; 10 ), o raio dessa circunferência = 4; a aresta AB da base é perpendicular ao PVP e tem menor abscissa da base; a altura da pirâmide original = 15.

O Plano de Nível tem cota 4, criando a área do assento da poltrona, sabendo-se que essa seção será considerada até a abscissa e à direira do eixo da pirâmide.

O Plano de Topo cria a área para o encosto da poltrona, fazendo  $100^\circ$  com o PHP, ou com o plano do assento, sabendo-se que encontra o Plano de Nível na abscissa do eixo da pirâmide.

A Superfície Resultante será a porção da pirâmide que restar acima do PHP, abaixo do Plano de Nível e à esquerda e abaixo do Plano de Topo.



## CRIAÇÃO DE UMA POLTRONA A PARTIR DA MODIFICAÇÃO DE UMA PIRÂMIDE RETA

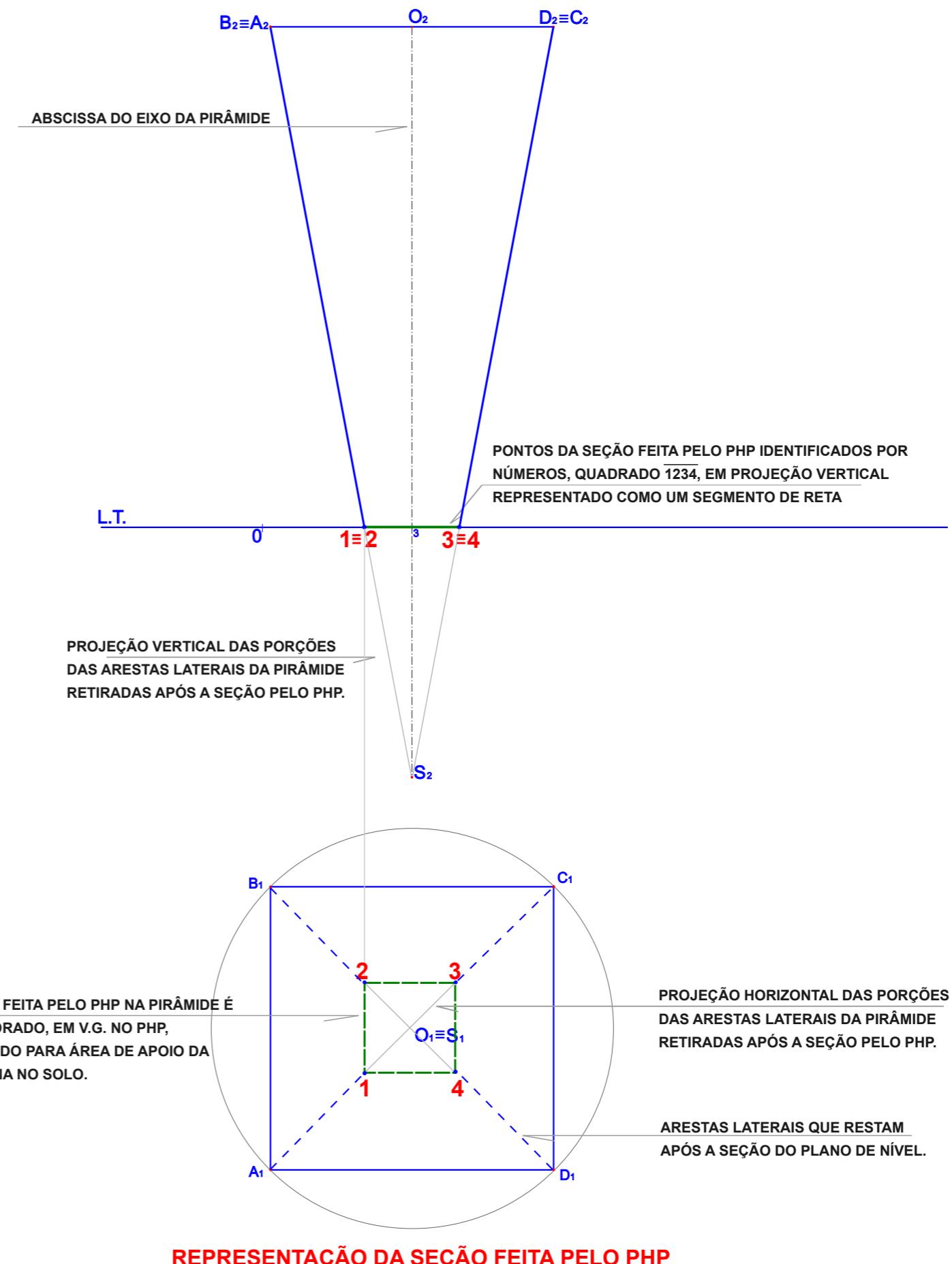
Crie a partir de uma Pirâmide Reta de Base Quadrada (ABCD) e vértice (S) uma forma com função de "poltrona", usando 3 seções: uma pelo PHP, uma por Plano de Nível, uma por Plano de Topo.

A Pirâmide original tem o vértice externo à base no  $4^\circ$  diedro e sua base estará paralela ao PHP com cota 10,0. O centro da circunferência que circunscreve à base da pirâmide é o ponto (O) (3 ; 10 ; 10 ), o raio dessa circunferência = 4; a aresta AB da base é perpendicular ao PVP e tem menor abscissa da base; a altura da pirâmide original = 15.

O Plano de Nível tem cota 4, criando a área do assento da poltrona, sabendo-se que essa seção será considerada até a abscissa e à direira do eixo da pirâmide.

O Plano de Topo cria a área para o encosto da poltrona, fazendo  $100^\circ$  com o PHP, ou com o plano do assento, sabendo-se que encontra o Plano de Nível na abscissa do eixo da pirâmide.

A Superfície Resultante será a porção da pirâmide que restar acima do PHP, abaixo do Plano de Nível e à esquerda e abaixo do Plano de Topo.



## CRIAÇÃO DE UMA POLTRONA A PARTIR DA MODIFICAÇÃO DE UMA PIRÂMIDE RETA

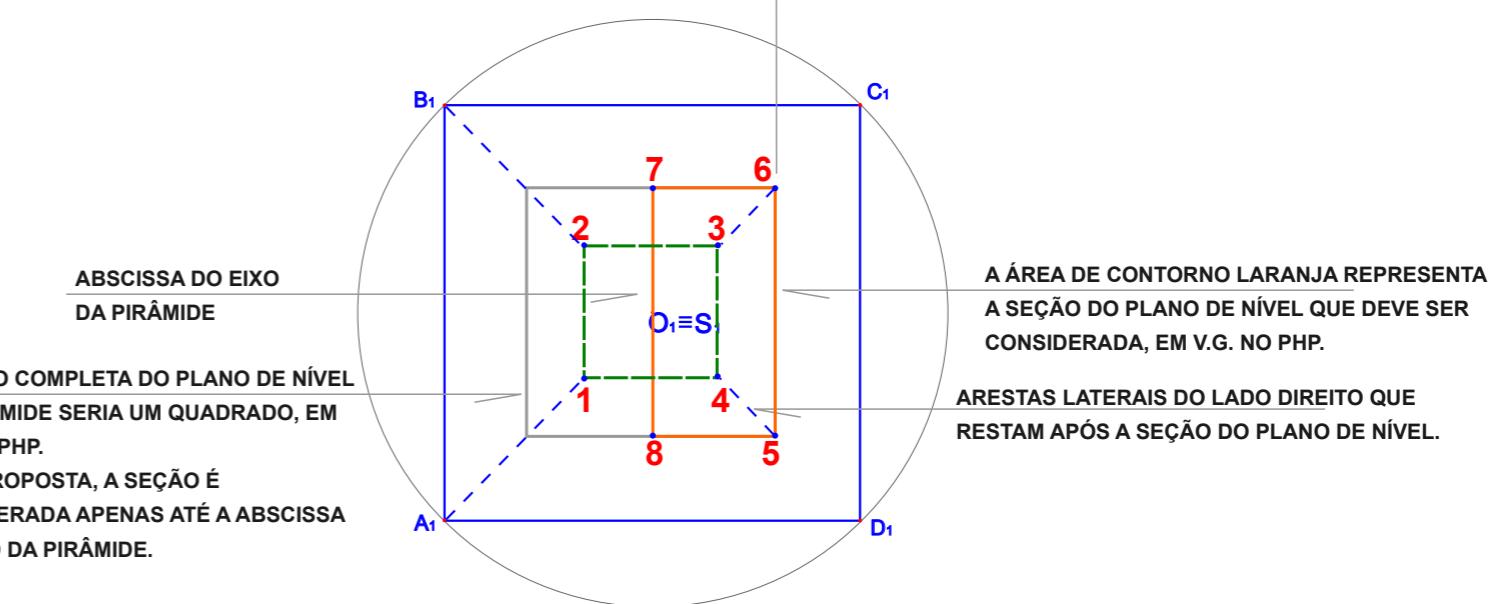
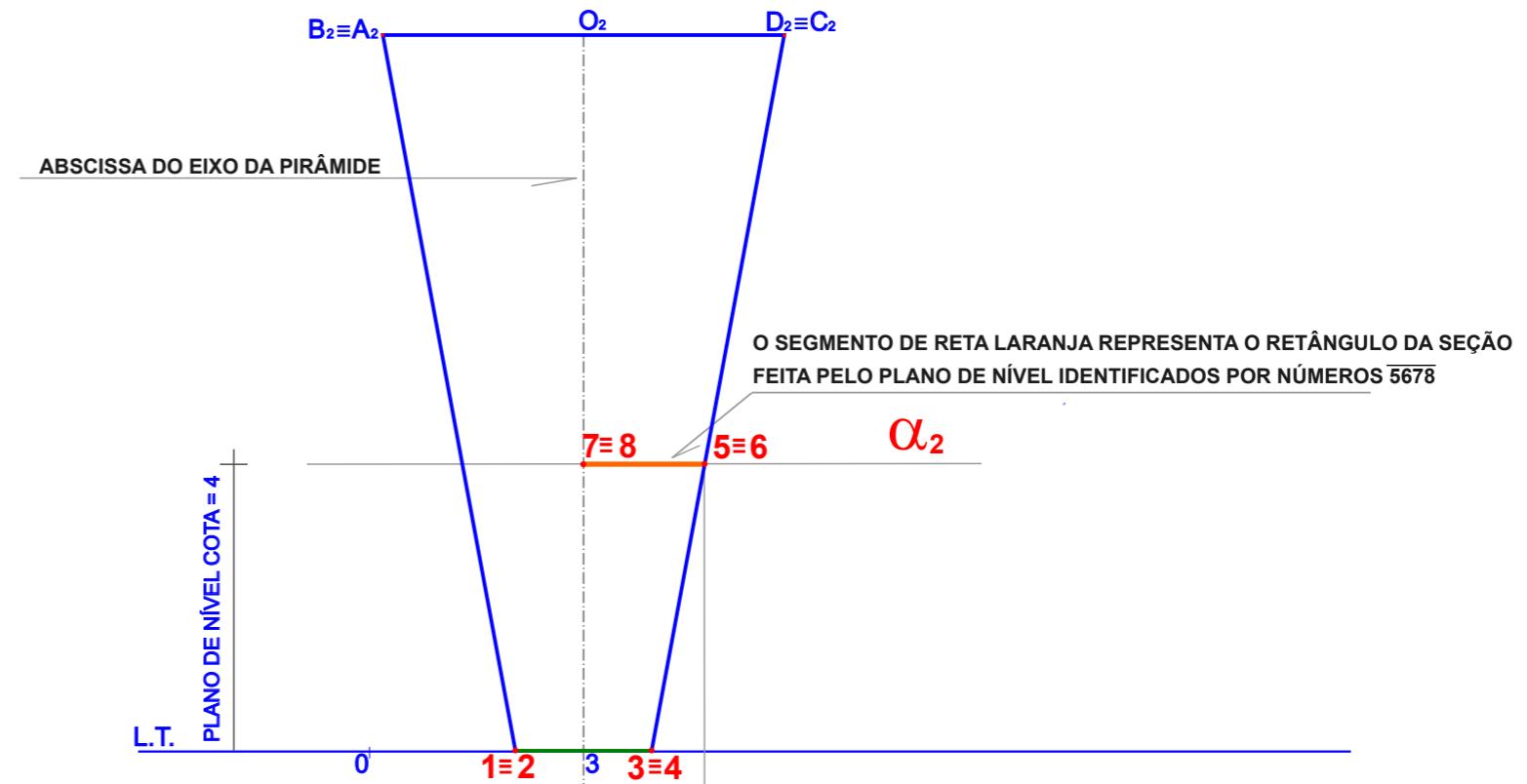
Crie a partir de uma Pirâmide Reta de Base Quadrada (ABCD) e vértice (S) uma forma com função de "poltrona", usando 3 seções: uma pelo PHP, uma por Plano de Nível, uma por Plano de Topo.

A Pirâmide original tem o vértice externo à base no  $4^{\circ}$  diedro e sua base estará paralela ao PHP com cota 10,0. O centro da circunferência que circunscreve à base da pirâmide é o ponto (O) (3 ; 10 ; 10 ), o raio dessa circunferência = 4; a aresta AB da base é perpendicular ao PVP e tem menor abscissa da base; a altura da pirâmide original = 15.

O Plano de Nível tem cota 4, criando a área do assento da poltrona, sabendo-se que essa seção será considerada até a abscissa e à direira do eixo da pirâmide.

O Plano de Topo cria a área para o encosto da poltrona, fazendo  $100^{\circ}$  com o PHP, ou com o plano do assento, sabendo-se que encontra o Plano de Nível na abscissa do eixo da pirâmide.

A Superfície Resultante será a porção da pirâmide que restar acima do PHP, abaixo do Plano de Nível e à esquerda e abaixo do Plano de Topo.



REPRESENTAÇÃO DA SEÇÃO FEITA PELO PLANO DE NÍVEL

## CRIAÇÃO DE UMA POLTRONA A PARTIR DA MODIFICAÇÃO DE UMA PIRÂMIDE RETA

Crie a partir de uma Pirâmide Reta de Base Quadrada (ABCD) e vértice (S) uma forma com função de "poltrona", usando 3 seções: uma pelo PHP, uma por Plano de Nível, uma por Plano de Topo.

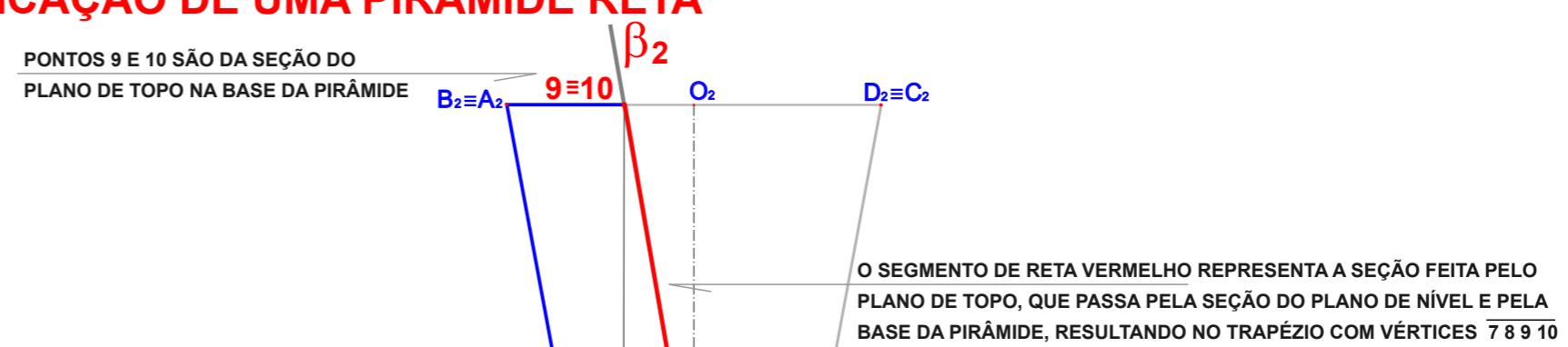
A Pirâmide original tem o vértice externo à base no  $4^\circ$  diedro e sua base estará paralela ao PHP com cota 10,0.

O centro da circunferência que circunscreve à base da pirâmide é o ponto (O) (3 ; 10 ; 10 ), o raio dessa circunferência = 4; a aresta AB da base é perpendicular ao PVP e tem menor abscissa da base; a altura da pirâmide original = 15.

O Plano de Nível tem cota 4, criando a área do assento da poltrona, sabendo-se que essa seção será considerada até a abscissa e à direira do eixo da pirâmide.

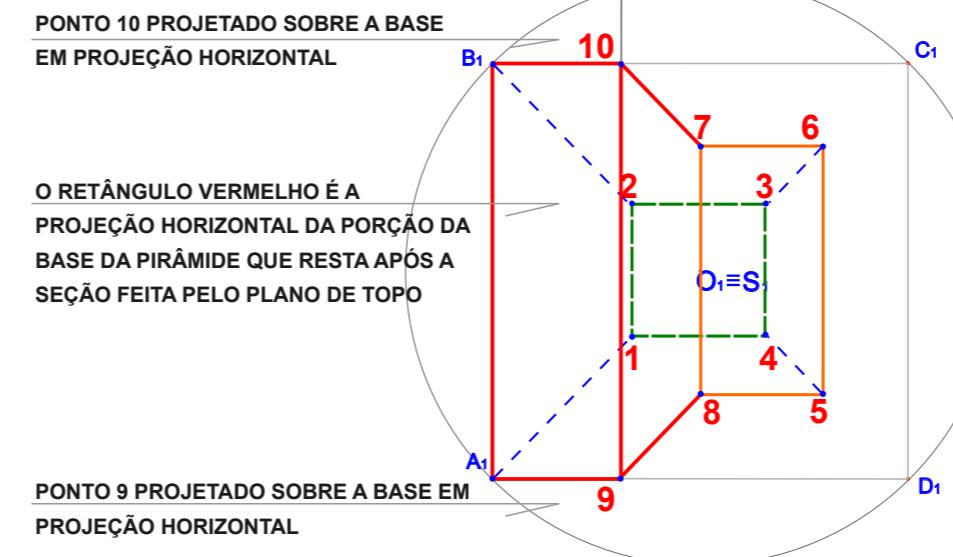
O Plano de Topo cria a área para o encosto da poltrona, fazendo  $100^\circ$  com o PHP, ou com o plano do assento, sabendo-se que encontra o Plano de Nível na abscissa do eixo da pirâmide.

A Superfície Resultante será a porção da pirâmide que restar acima do PHP, abaixo do Plano de Nível e à esquerda e abaixo do Plano de Topo.



L.T. 0 1=2 3 3=4  $\beta_0$

$\beta_1$



REPRESENTAÇÃO DA SEÇÃO FEITA PELO PLANO DE TOPO

## CRIAÇÃO DE UMA POLTRONA A PARTIR DA MODIFICAÇÃO DE UMA PIRÂMIDE RETA

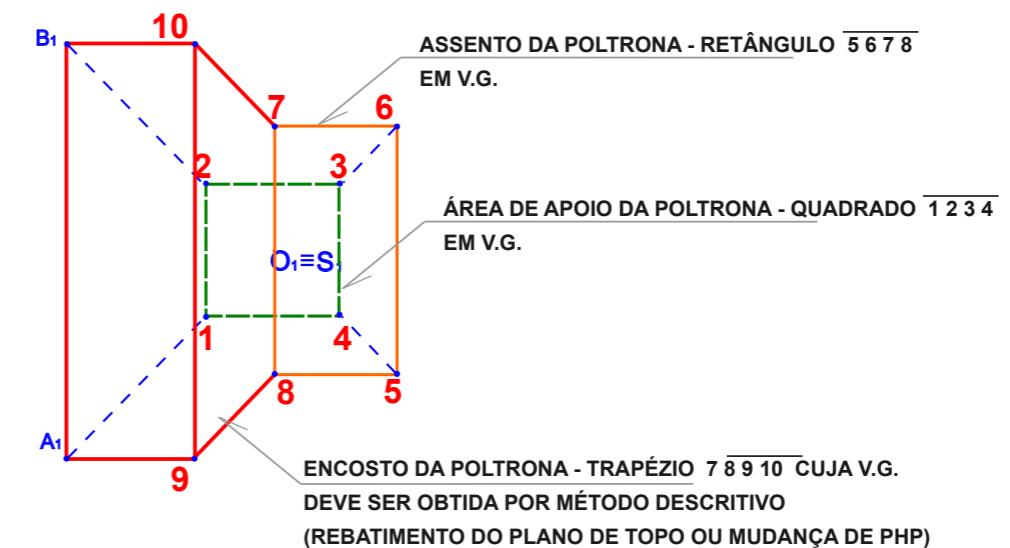
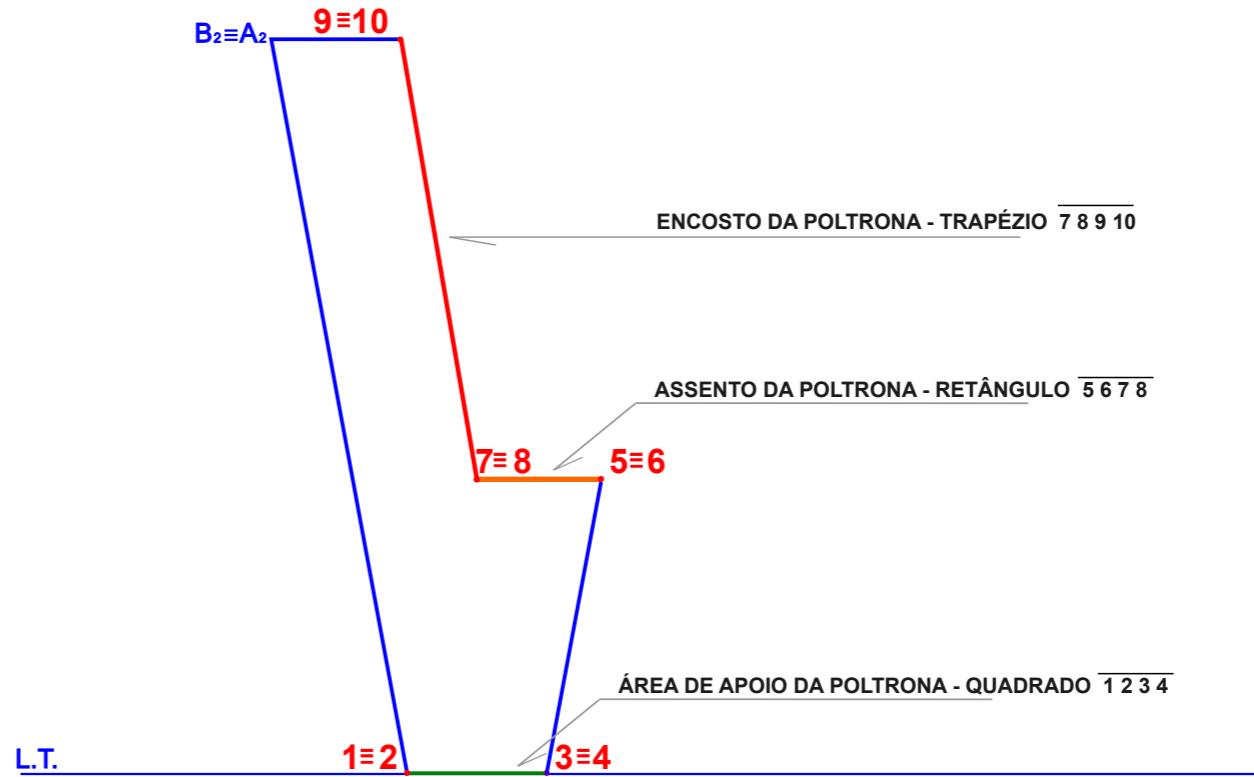
Crie a partir de uma Pirâmide Reta de Base Quadrada (ABCD) e vértice (S) uma forma com função de "poltrona", usando 3 seções: uma pelo PHP, uma por Plano de Nível, uma por Plano de Topo.

A Pirâmide original tem o vértice externo à base no  $4^{\circ}$  diedro e sua base estará paralela ao PHP com cota 10,0. O centro da circunferência que circunscreve à base da pirâmide é o ponto (O) (3 ; 10 ; 10 ), o raio dessa circunferência = 4; a aresta AB da base é perpendicular ao PVP e tem menor abscissa da base; a altura da pirâmide original = 15.

O Plano de Nível tem cota 4, criando a área do assento da poltrona, sabendo-se que essa seção será considerada até a abscissa e à direira do eixo da pirâmide.

O Plano de Topo cria a área para o encosto da poltrona, fazendo  $100^{\circ}$  com o PHP, ou com o plano do assento, sabendo-se que encontra o Plano de Nível na abscissa do eixo da pirâmide.

A Superfície Resultante será a porção da pirâmide que restar acima do PHP, abaixo do Plano de Nível e à esquerda e abaixo do Plano de Topo.



REPRESENTAÇÃO DA VISIBILIDADE DA SUPERFÍCIE RESULTANTE