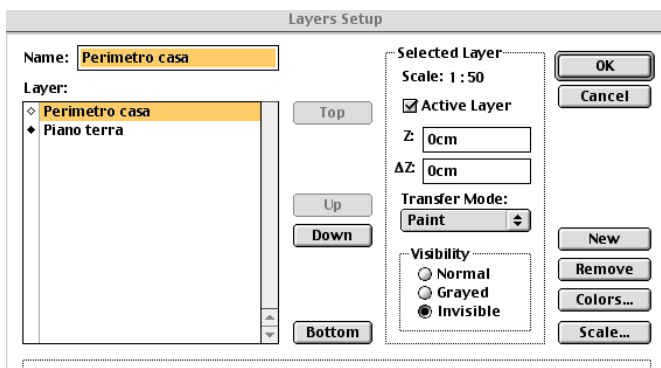


8- SOLETTA

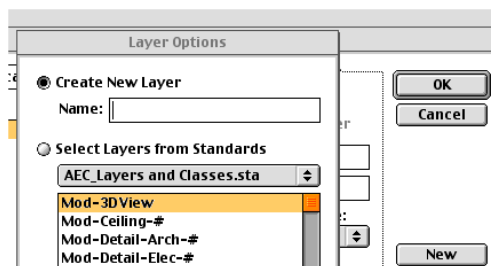
Aprire progetto: **PIANO TERRA**

Organize>Layer

In **Layer Setup** > **New**



In **Layer Options** spuntare **Create New Layer**



in **Name** inserire **Soletta**

In **Layer Setup** appare evidenziato in lucido creato

In **Selected Layer** poniamo:

-**Z=270** (altezza piano di riferimento)

-**ΔZ= 30** (altezza soletta)

In **Layer**:

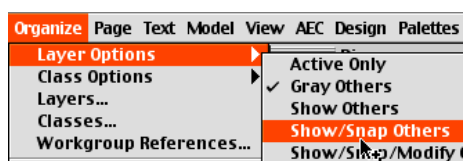
Selezioniamo **Piano terra**

Spuntiamo **Normal**

Selezioniamo altri lucidi rendendoli invisibili spuntando **Invisible**.

Per poter vedere ed agganciarci al lucido **Piano terra**:

-Organize>Layer Options> Show/Snap Others

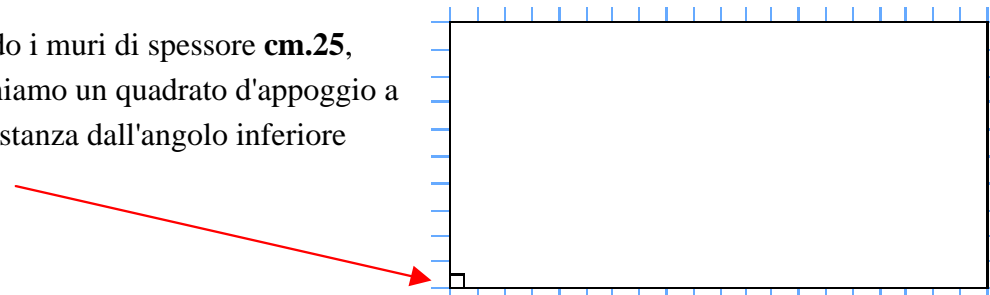


Con lo strumento Rettangolo, ricalcare i contorni esterni dell'edificio per definire il perimetro soletta

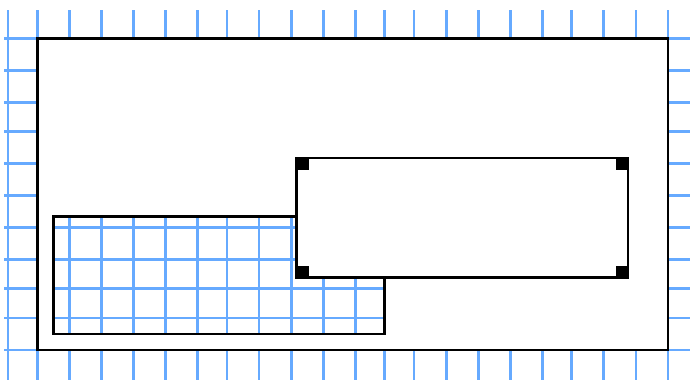
Creiamo l'apertura per la rampa scale di dimensioni **cm (190 x 525)**

Selezionare lo strumento Rettangolo

Avendo i muri di spessore **cm.25**, disegniamo un quadrato d'appoggio a tale distanza dall'angolo inferiore destra



- Prendendo come riferimento il vertice superiore del quadrato d'appoggio,
- Disegniamo il perimetro della rampa scale di dimensioni **cm (190 x 525)**.
- Selezioniamo il quadrato d'appoggio e cancelliamolo.
- Selezioniamo, tenendo premuto il tasto **Shift**, il rettangolo perimetro soletta e il rettangolo perimetro rampa scale.
- Tool>Clip Surface** (Taglia superficie)
- Deselezioniamo tutto.
- Selezioniamo il rettangolo rampa scale e spostarlo per verificare se rimanere il "foro", altrimenti comando **UNDO (Mela Z)** e rifare l'operazione



-Cancelliamo il rettangolo (Pulsante Delete)

- Selezioniamo il perimetro soletta "forato".
- Model>Extrude** o (Mela E)
- Extrusion= 30 cm**
- OK**
- Save as: SOLETTA**

A titolo informativo, dato che non useremo questo sistema , esiste un altro modo per costruire non precisamente la soletta, ma il soffitto oppure il pavimento.

In questo caso il soffitto è inserito nel lucido **Piano terra**

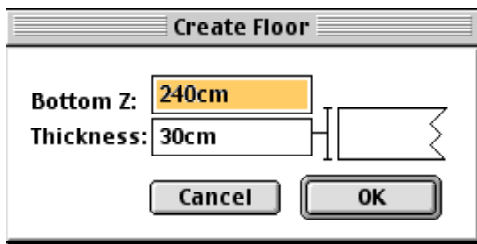
Aprire il **Lucido Piano terra**

Disegnare il contorno interno del piano terra.

Dall'angolo inferiore sinistro disegnare la sagoma tromba scale e procedere alla foratura come sopra

Invece di dare il comando **Extrude**, cliccare;

- **Model>Floor**



Inserire in **Create Floor**:(creare pavimento/soffitto)

- **Bottom Z** (altezza inserimento): **240 cm**
- **Thickness** (spessore):**30 cm**
- **OK**

Per chi non disponga di questa utilita', sara' sufficiente disegnare un rettangolo, estruderlo, andare in vista **Frontale** e col comando **Muovi**(Mela M) portarlo all'altezza voluta

- **Salvare il progetto col nome SOFFITTO**