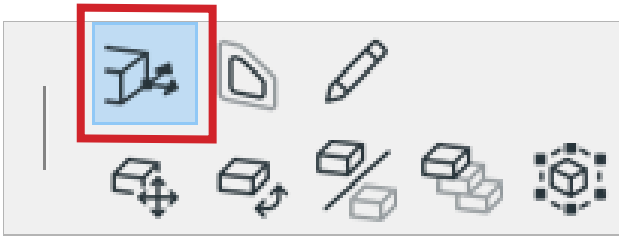


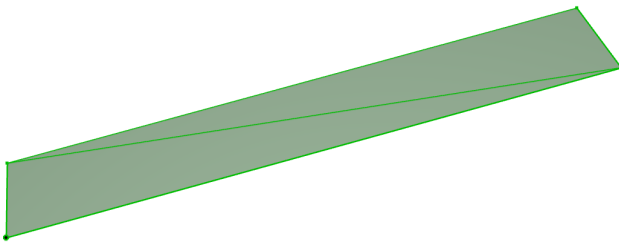
## 41. MODELAGEM DE RAMPAS - RAMPAS COM MORPH



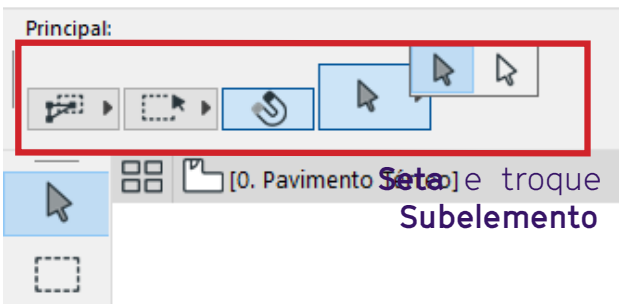
Selecione a ferramenta **Morph** e desenhe, no ambiente 2D, a rampa em projeção.



Existem dois modos de elevar os vértices da Morph, que até este momento é somente um plano. No primeiro método, no ambiente 3D, selecione os vértices da Morph e eleve-os até a altura desejada com a opção **Mover Vértice**, disponível na paleta flutuante.



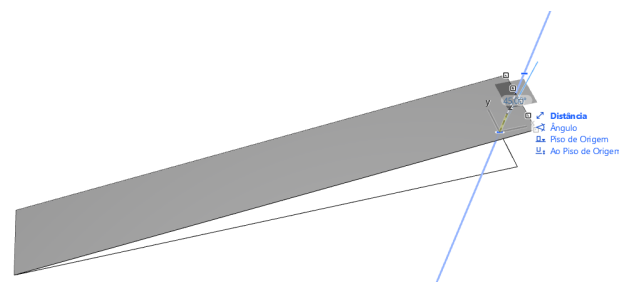
O porém deste método é que ele resulta em uma triangulação do plano, ou seja, a criação de faces adicionais não desejadas.



No segundo método não ocorre o problema da triangulação, pois iremos elevar a **Morph** pela aresta e não mais pelo vértice. Selecione a ferramenta **Seta** e troque o **Tipo de Seleção** para

**Seta Subelemento** (seta branca). Esse tipo

de seleção nos permite selecionar individualmente cada elemento de uma Morph (face, aresta ou vértice).



Clique na aresta, tecle (Ctrl + D) e arraste a aresta até o ponto desejado.



Caso seja necessário, há a possibilidade de “estrudar” a **Morph**. Para isso, clique na aresta, selecione a opção **Empurrar/Puxar**, na paleta flutuante, digite a espessura desejada e tecele (ENTRER).