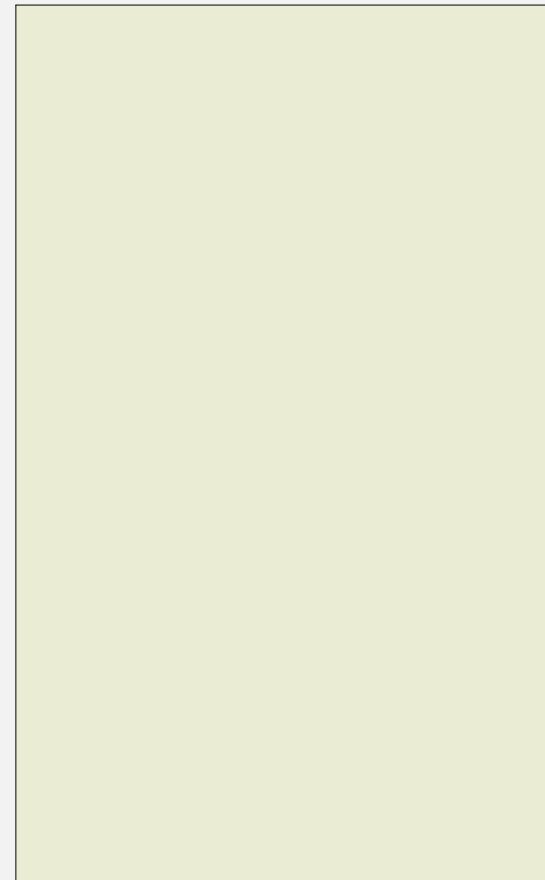


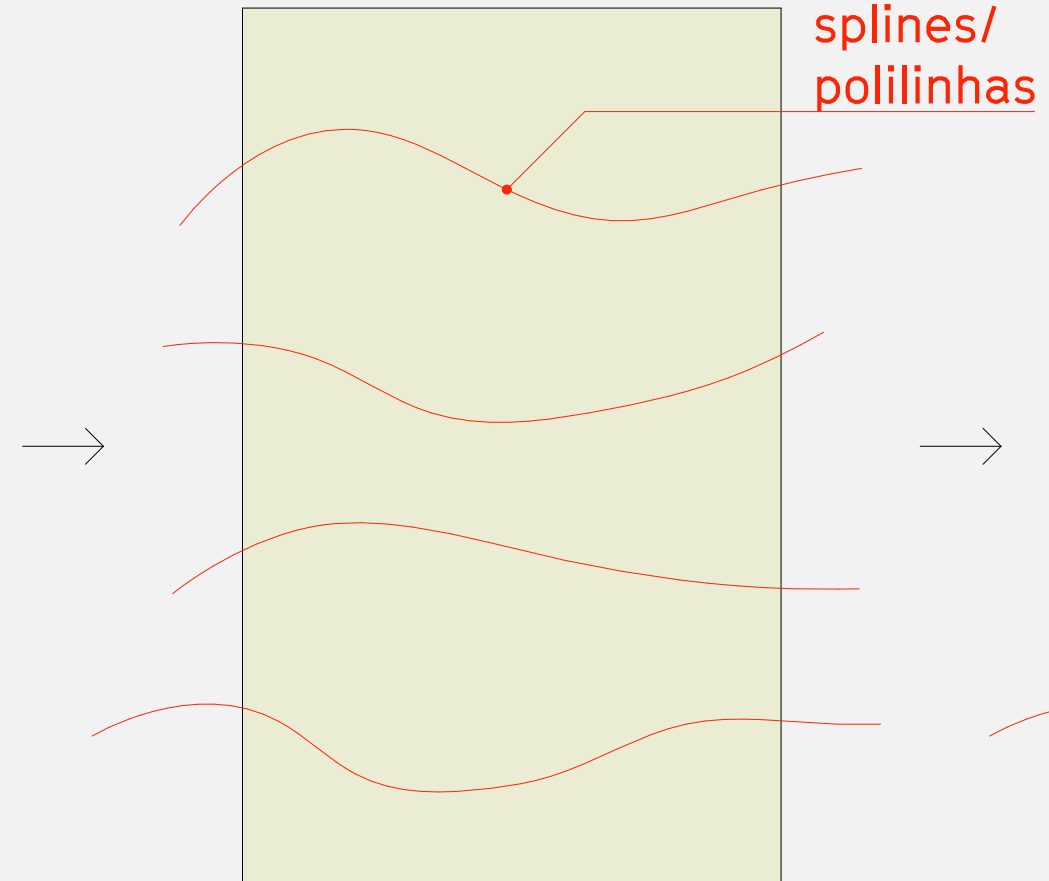
# — criação de terrenos

01



-modelar o polígono do terreno com a ferramenta malha

02



-desenhar as curvas de nível com splines ou polilinhas

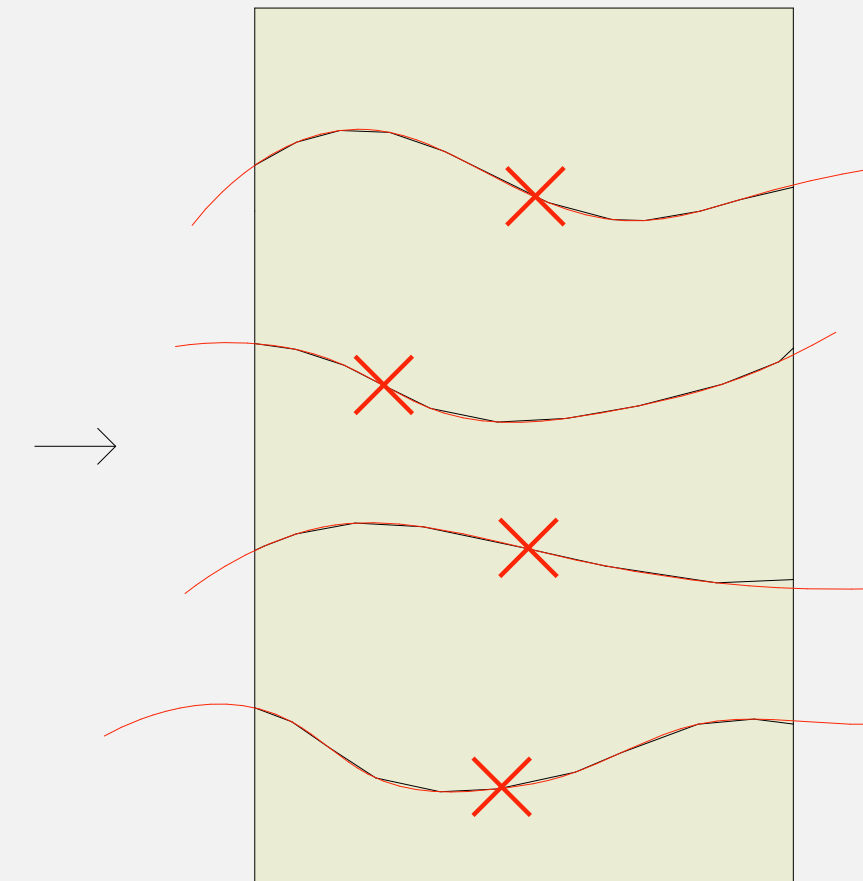
03



-vincular os pontos das splines/polilinhas ao terreno:

- selecionar o seu terreno criado >
- selecionar a ferramenta malha > na barra de ferramentas >
- manter habilitada a vara mágica (tecla espaço) >
- clicar acima de cada uma das splines/polilinhas >
- adaptar as arestas do usuário - OK

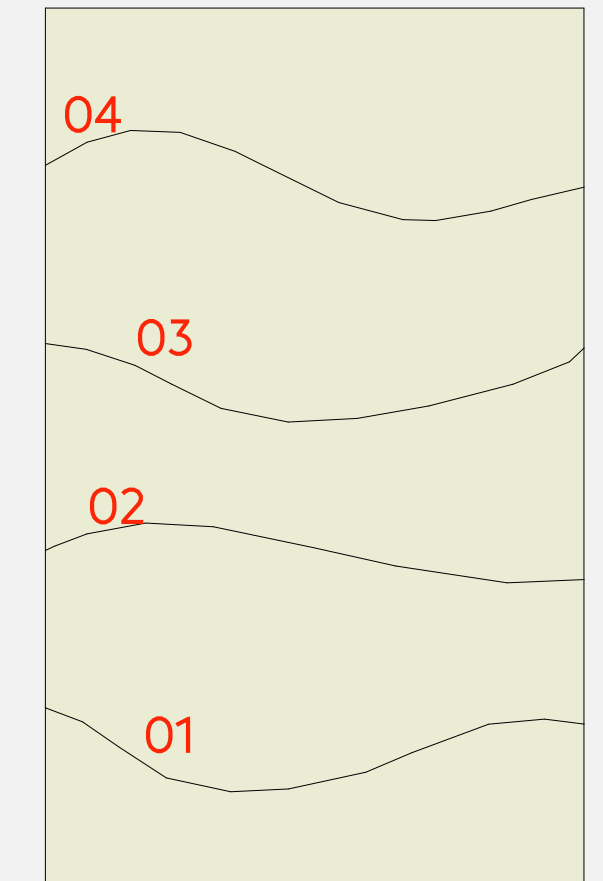
04



-selecionar todas as splines/polilinhas:

- ferramenta spline/polilinha >
- ctrl + A (para selecionar tudo)
- deletar (não precisamos mais delas)

05



-elevantos pontos de malha nas alturas das curvas de nível

- selecionar uma curva >
- clicar no vértice >
- elevantar em Z >
- inserir altura >
- aplicar à todos