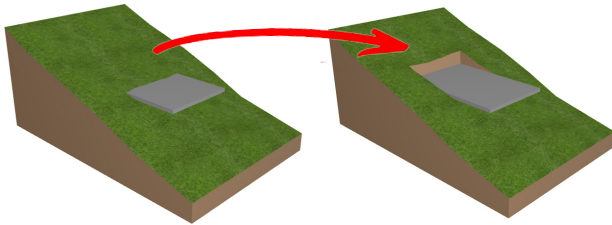
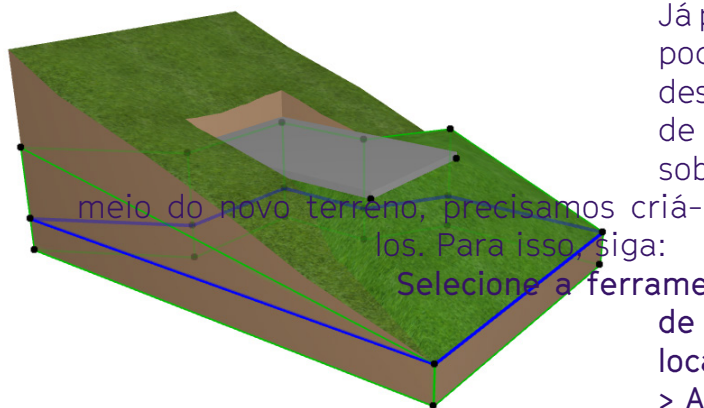


## 64. TERRENOS - CORTE E ATERRO

Lembre-se que, na modelagem, é sempre o terreno que se ajusta ao projeto e não o contrário.



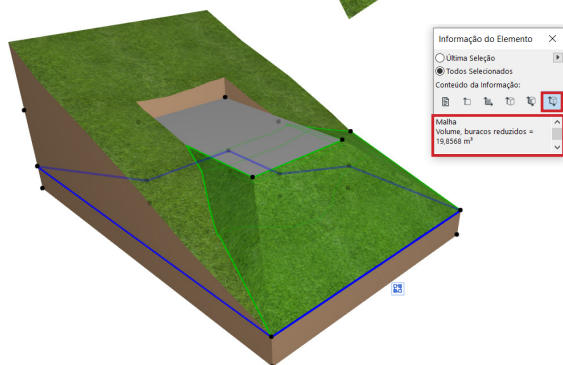
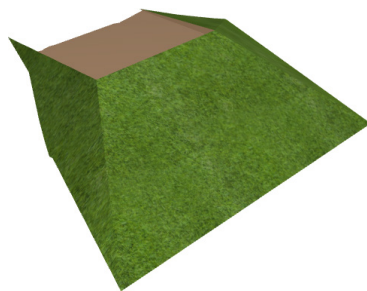
Para realizarmos um corte no terreno, teremos que fazer uma operação com elementos sólidos (Modelagem > Operações com Elementos Sólidos), visto na aula 16. Selecionaremos o **terreno como Destino**, a **laje como Operador** e escolheremos uma operação de **Subtração com extrusão para cima**. Mesmo que a laje sofra alterações geométricas, a operação se se manterá, sempre atualizada de acordo com a nova geometria



Já para o aterro, em um estudo preliminar, podemos captar o parâmetro do terreno, desenhar um novo e elevar seus pontos de malha. Teremos dois terrenos sobrepostos. Para levantar pontos no

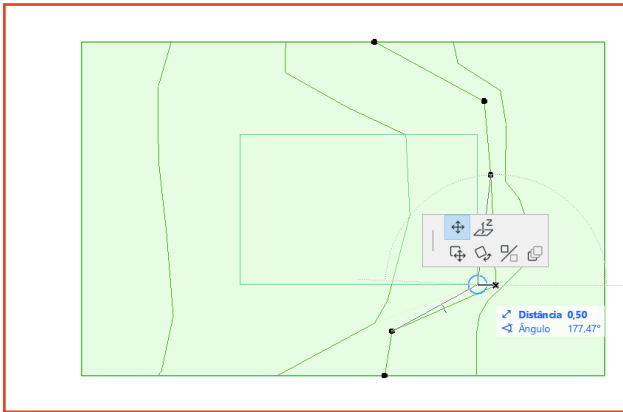
Seleção o terreno > Seleção a ferramenta Malha > Método

de construção Poligonal > Duplo clique no local que se deseja ter o Ponto de Malha > Adaptar Arestas do Usuário > Elevar os pontos até a altura desejada para que seja realizado o aterro.

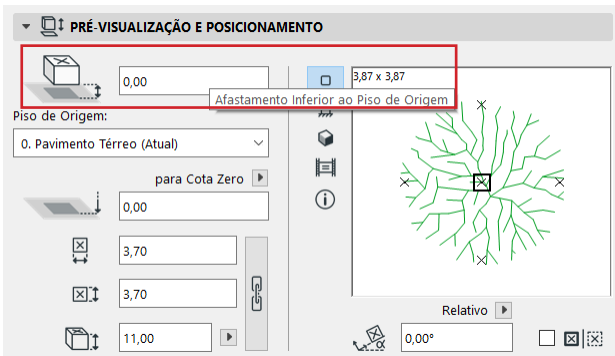


Em seguida, podemos realizar uma operação de elementos sólidos utilizando os dois terrenos. Seleccione o original como **Operador**, o novo como **Destino** e realize uma operação de **Subtração com extrusão para baixo**. Após isso, vamos fazer uma operação de **Subtração com Extrusão para cima** usando a laje como **Operador**. Assim, teremos apenas o volume do aterro.

Para obter o volume de terra, siga: **Janelas > Paletas > Informação do Elemento**. Seleccione o elemento desejado e na nova janela poderemos selecionar diversas opções de informações, sendo uma delas, o volume.

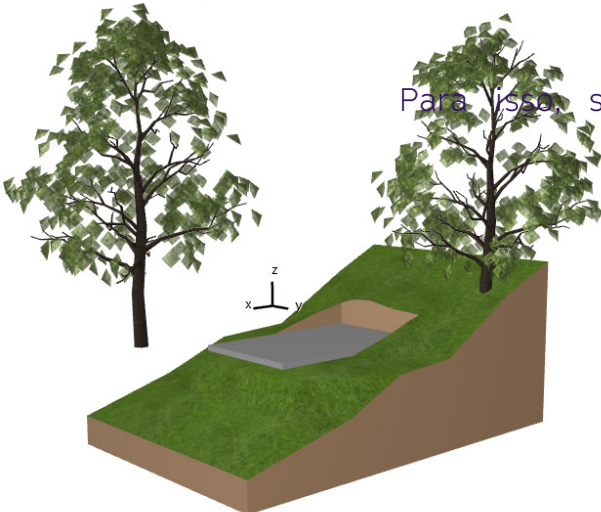


Em uma situação ideal, pós estudo preliminar, o método correto é modificar, manualmente, as curvas de níveis. Lembre-se de fazer uma cópia do seu terreno original.



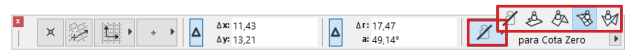
Quando inserimos um objeto no Archicad, uma árvore, por exemplo, o seu posicionamento, em relação ao plano vertical, é dado pelo Afastamento Inferior ao Piso de Origem.

Por isso, ao se inserir árvores no terreno,



Para isso, siga: Janelas > Paletas >

algumas podem ficar flutuando. Podemos habilitar então a paleta de Coordenadas. Essa paleta possui a **Gravidade**, que fica habilitada quando um objeto for inserido.



A primeira opção é em relação à laje, a segunda em relação à cobertura e a terceira em relação à malha.



Ao se selecionar a terceira, quando a árvore for inserida, ela será inserida no nível correto.