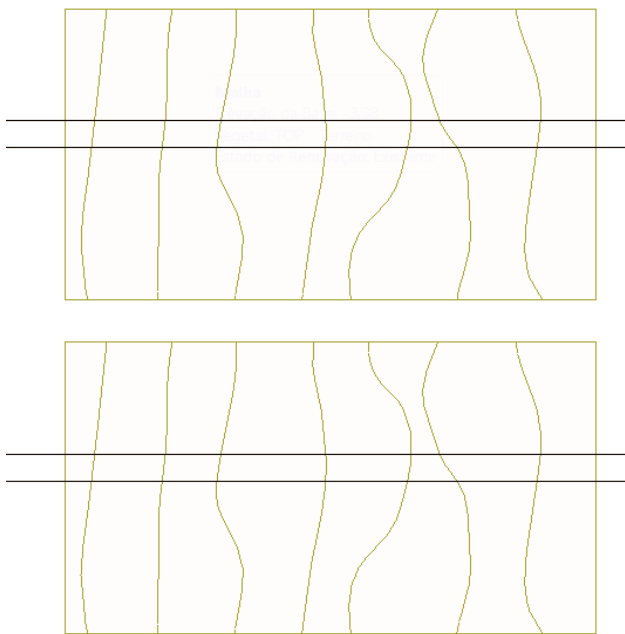
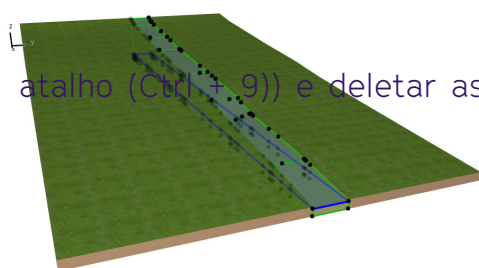
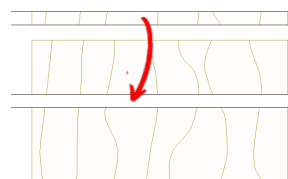


69. TERRENOS - LOTES, RUAS, CALÇADAS E ENTORNO



Um dos métodos de se modelar a rua é selecionando as polilinhas que compõe as ruas no desenho que era o antigo DWG, localizado na nossa folha de trabalho. Copiar as polilinhas para o pavimento e posicioná-las sobre o terreno e duplicar o resultado.

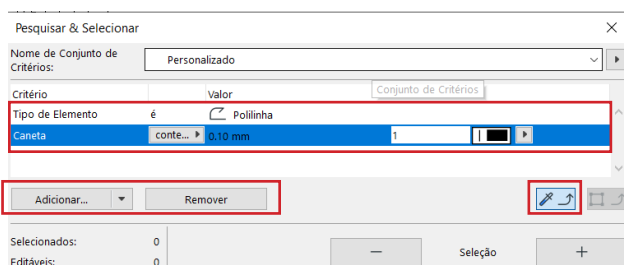
Em um dos terrenos, eliminamos a área que será a rua e do outro as áreas que são partes de lotes.



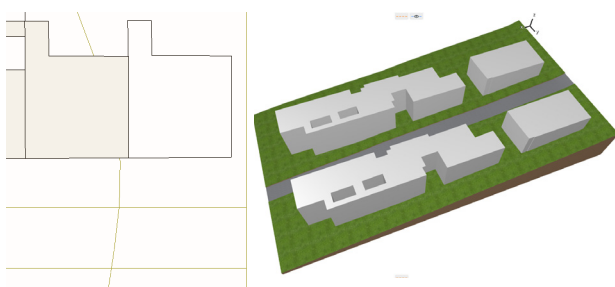
atalho (Ctrl + 9) e deletar as polilinhas

Agora, só precisamos encaixar a rua, mudar sua superfície, arrumar alturas (utilizar o

que nos auxiliaram.



O Conta Gotas (**Alt**) pode ser utilizado para um processo mais rápido.



Para a modelagem dos edifícios do entorno, buscaremos as linhas das edificações na nossa Folha de Trabalho e selecionaremos todas. Um modo rápido de fazer essa seleção é utilizando o **Pesquisar e Selecionar (Ctrl + F)**. Dentro dessa janela devemos especificar o tipo de elemento (no caso, Polilinhas) e adicionar critérios de acordo com a necessidade, para uma seleção mais detalhada.

Com as polilinhas dos prédios no nosso terreno, podemos selecionar a ferramenta Parede, selecionar que a **altura será não vinculada** e que será uma **parede poligonal**. Em seguida, com a **Vara Mágica (BARRA DE ESPAÇO)** e a ferramenta **Parede** selecionada, clicamos sobre as polilinhas, que modelará os edifícios automaticamente.