

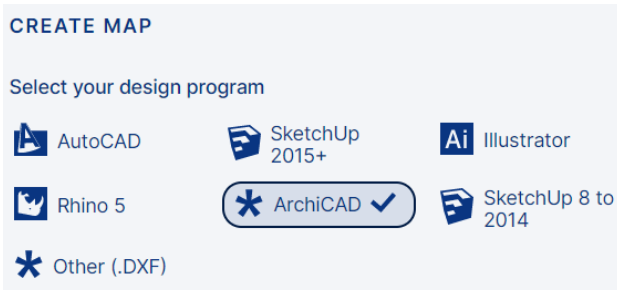
71. TERRENO: CADMAPPER

GET STARTED CREATING A FILE →

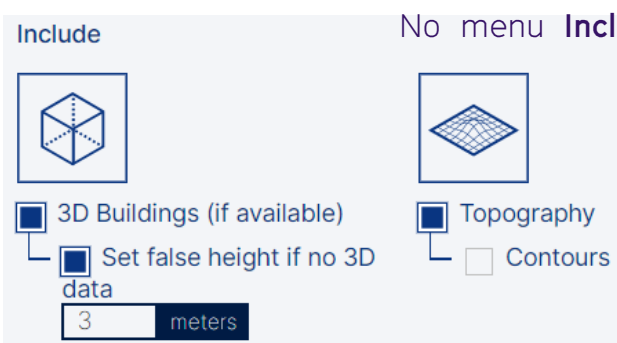


No site “<https://cadmapper.com>” clique em “**Get Started Creating a File**” para começar. Uma conta é necessária para continuar.

Coloque a localização desejada no mapa a direita na caixa de busca. As dimensões precisam ser ajustadas de acordo com a medida (modelos gratuitos permitem área de 1km²; acima disso é necessário comprar o arquivo).



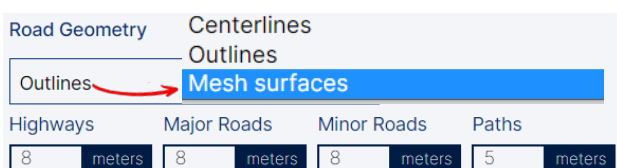
Entre as opções de programas disponíveis, selecione **ArchiCAD**.



No menu **Include**, marque a opção

3D

Buildings para o arquivo ter as informações de construções em 3D (também é possível configurar uma altura falsa quando a informação do 3D não está disponível). Nesse mesmo menu também é possível escolher entre o tipo de modelagem do terreno, sendo topografia ou apenas o contorno.



Para personalizar o estilo das ruas, são disponibilizadas 3 opções: Contour; Outline; Mesh Surfaces. Selecione **Mesh Surfaces**.

Também é possível configurar as dimensões de cada tipo de rua individualmente.

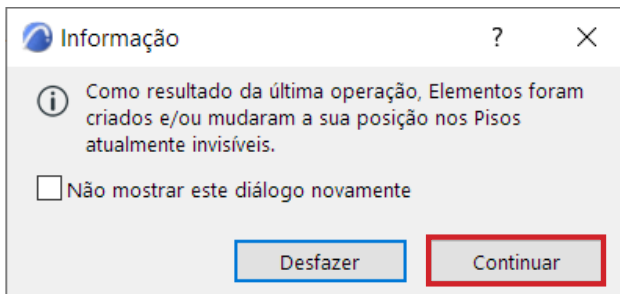
CREATE FILE

Map near São Paulo, São Paulo, BR

File Type: ArchiCAD 3DM
Area: 0.602 km²
Buildings: 1052 total, 1023 with height value (97%)
Topography: Included, 759.00 m above sea level
Settings: Road outlines (highways 8.0, major 8.0, minor 8.0, paths 5.0), 3D buildings (no value = 3.0 m)
Spatial Reference System: Meters; UTM zone: 23, easting: 331202.32, northing: -2605824.68

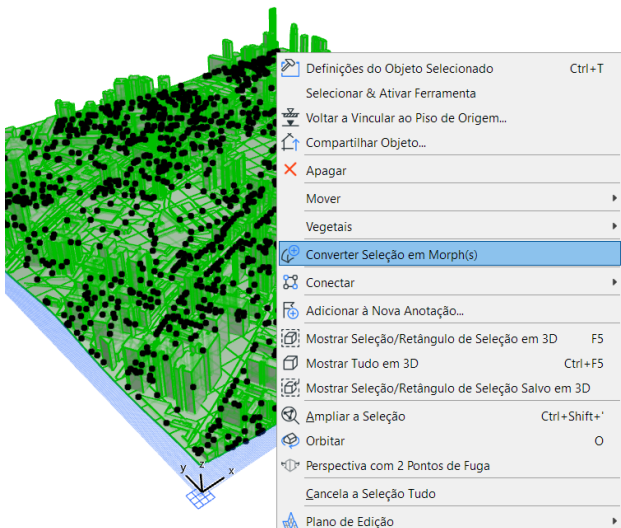
DOWNLOAD (311.8 KB)

Download available for 1 week.



a ferramenta **Lupa**

esquerdo ou dê duplo clique no scrool do mouse.



Para realizar o download do arquivo, clique em **Create File**, no canto inferior esquerdo, próximo à área escolhida. Um novo link é carregado e uma pré-visualização é gerada no lado direito da tela.

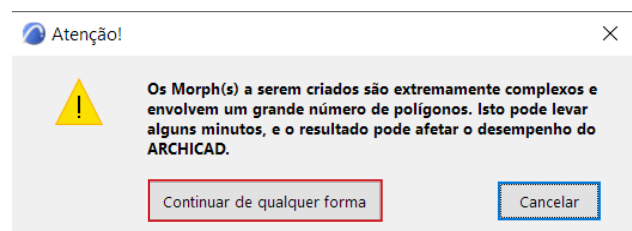
Para baixar o arquivo, selecione o botão **Download**, no canto esquerdo.

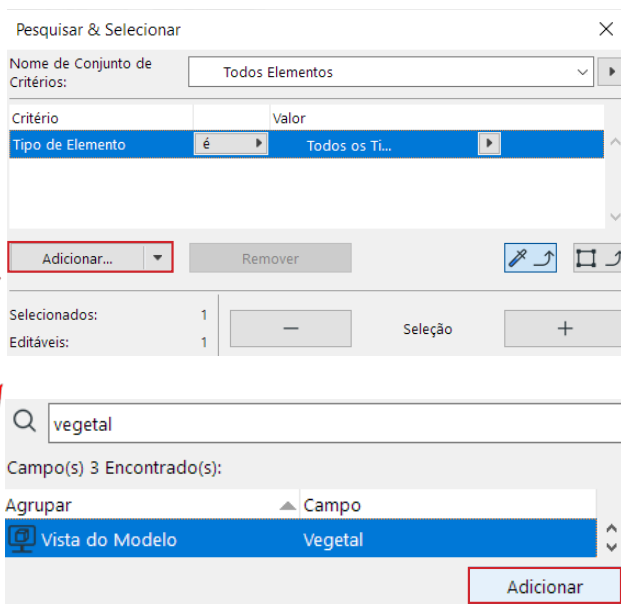
Com o download realizado, inicie o ArchiCAD e, para abrir o 3D, siga: **Arquivo > Interoperabilidade > Agrupar > Agrupar do Arquivo**. após isso selecione o local do documento e clique em **Abrir**.

Uma caixa de Informação abrirá, clique em **“Continuar”**.

O arquivo é posicionado em outros pavimentos. Para visualizar gere o 3D com (F5) no Windows ou (F4) no MAC. Para posicionar a visualização, selecione no canto inferior

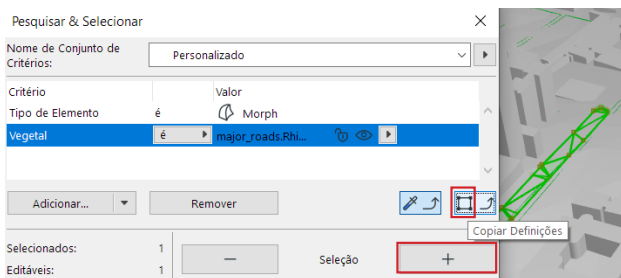
Selecione tudo com (CTRL+A), clique com botão direito do mouse e escolha a opção **Converter Seleção em Morph(s)**. Após isso, clique em **OK** e um aviso aparecerá. Escolha a opção **Continuar de qualquer forma**.





Após a conversão em Morphs cada elemento conterá um vegetal diferente. Com o atalho (Alt+G) suspenda todos os grupos, permitindo selecionar individualmente cada objeto.

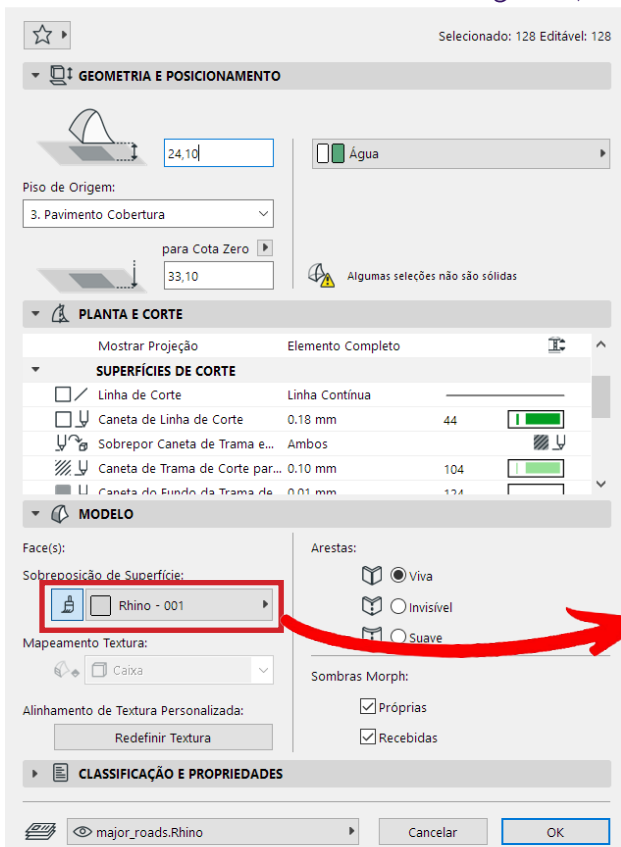
Utilize o comando (Ctrl+F) para abrir o menu **Pesquisar & Selecionar**. Em **Critério**, clique em **Adicionar** para incluir um novo critério. Busque por **Vegetal**, selecione **Vista do Modelo - Vegetal**, clique em **Adicionar** e, após isso, o novo critério irá aparecer.



Com uma rua selecionada, clique em **Copiar Definições** para copiar os critérios do elemento selecionado e clique no "+", para selecionar todas as ruas.

Definições do Morph Selecionado

Em seguida, tecele (Ctrl+T) para entrar nas



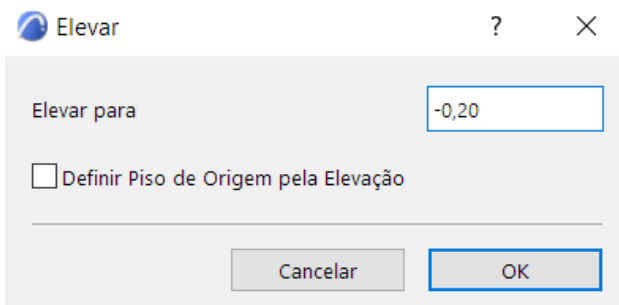
Definições dos Morphs e, em **Sobreposição de Superfície**, escolha **“Calçada - Asfalto Escuro”**. Depois disso, clique em **OK** para confirmar.

84 Calçada - Asfalto Escuro

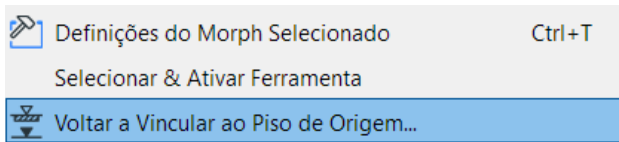
Pavimento - Asfalto Escuro crb - opt

GERAL

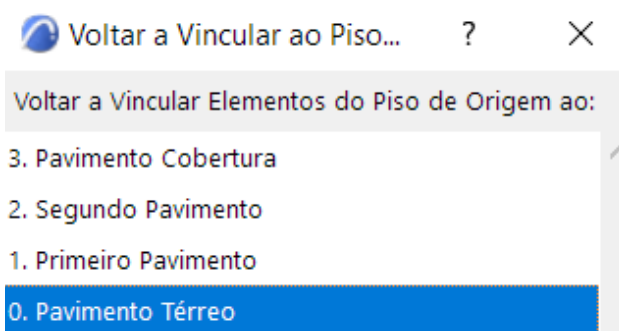
- Água - Lagoa
- Água - Ondulante
- Ar
- Blocos de Concreto - Aparelho ao Comprido
- Calçada - Asfalto Claro
- Calçada - Asfalto Escuro
- Calçada - Tijolo Musgo
- Cantaria - 01
- Cantaria - 02
- Cantaria - 03
- Casca - Árvore de Folha Caduca



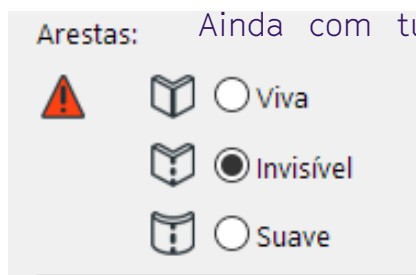
Para não ocorrer sobreposição entre a textura das faces do terreno e da rua, selecione o terreno e utilize (Ctrl+9) para abrir a opção **Elevar**. Na caixa, digite “-0,20” para abaixar o terreno em 20cm e clique em **OK**.



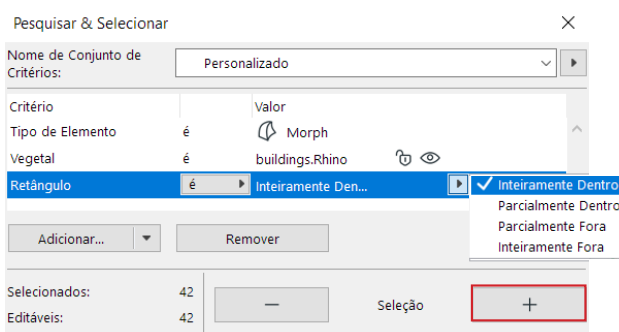
Selecione tudo utilizando o atalho (Ctrl+A), com nenhuma ferramenta selecionada, clique com o botão direito do mouse e selecione a opção **Voltar a Vincular ao Piso de Origem**.



Entre as opções disponíveis, selecione “**0. Pavimento Térreo**” e clique em **OK**.

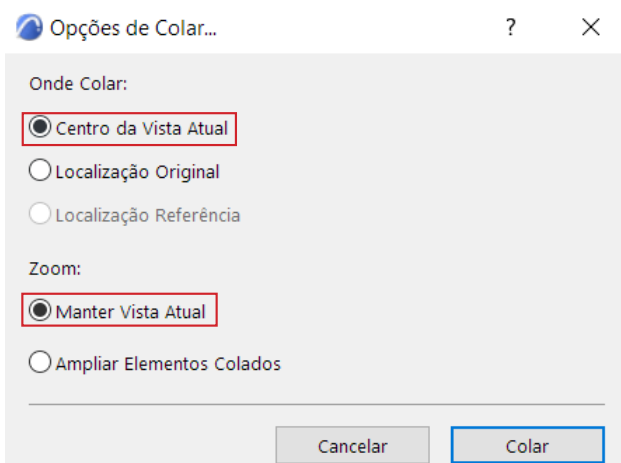


Ainda com tudo selecionado, utilize novamente o atalho (Ctrl+T) e, dentro das **Definições das Morphs**, selecione a opção **Arestas** como **Invisível**, para melhorar a visualização. Clique em **OK** para confirmar e retorne para a visualização em planta.



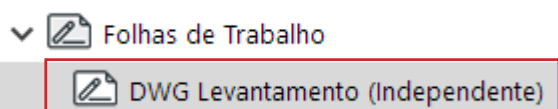
Na visualização em planta, utilize novamente (Ctrl+F) para abrir o **Pesquisar & Selecionar**. Altere o critério **Vegetal** para estar definido como “**buildings.Rhino**”.

Em seguida, delimite um retângulo para a área de intervenção necessária com a ferramenta **Retângulo de Seleção**. Agora, na janela **Pesquisar & Selecionar**, selecione a opção “**Inteiramente Dentro**” e então clique no “**+**” para selecionar os elementos somente dentro do retângulo criado. Feito isto, utilize (Ctrl+C) para copiar a seleção que será usada.

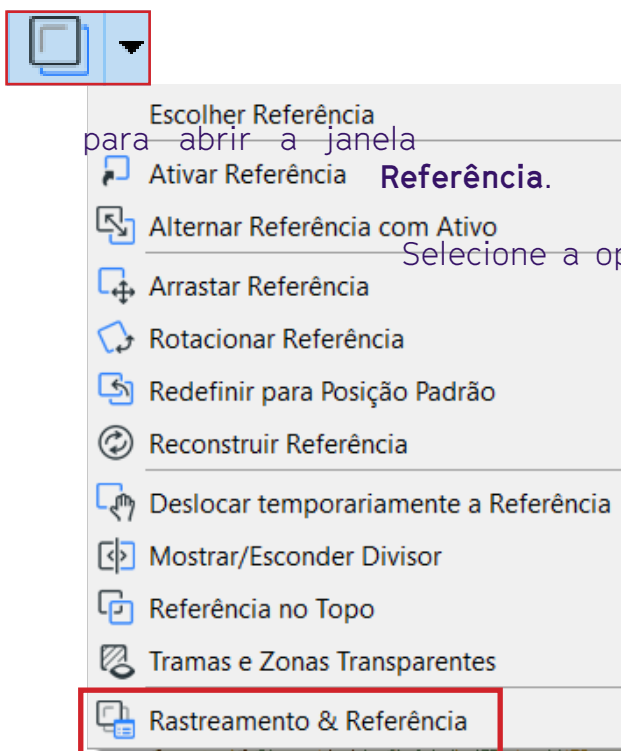


Com a volumetria do CadMapper copiada, utilize (Ctrl+V) para colar ela no terreno modelado dentro do pavimento térreo. Marque **Onde Colar** como **Centro da Vista Atual** e marque **Zoom** como **Manter Vista Atual**. Após, clique em **Colar** para finalizar. Com a volumetria colada, clique fora do retângulo para confirmar.

Arraste a volumetria, selecionando-a e usando (Ctrl+D), para uma posição de melhor visualização.

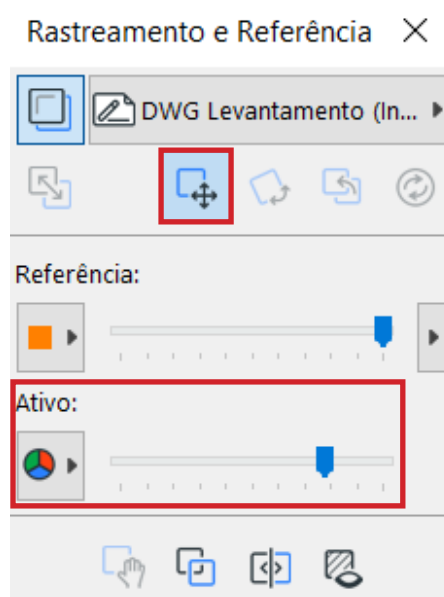


Para habilitar a visão do DWG no fundo do espaço de trabalho, vá em: **Folhas de Trabalho > DWG (nome dado ao arquivo) > Clique com o botão direito do mouse > Mostrar como Rastreamento e Referência.**



Com o DWG visível, clique na seta ao lado do botão de ativar **Rastreamento e Referência** e selecione a última opção **Rastreamento e**

Mover para alterar a posição da referência em DWG, de forma a ser possível alinhar a volumetria do CadMapper com o terreno, e abaixe o valor de **Ativo** para visualizar melhor a referência.



Na visualização 3D, ajuste a posição das edificações em relação ao solo com a **Ferramenta Morph** e, com o atalho (Ctrl+A), selecione tudo e mova utilizando (Ctrl+D). Alguns ajustes manuais na posição de algumas edificações podem ser necessárias.

Dividir



Em seguida, retorne a visualização em planta e selecione a ferramenta **Seta** para delimitar um retângulo com o entorno em 3D que ultrapassou os limites da modelagem do terreno. Após isso, com o uso da ferramenta **Dividir**, clique na aresta que circunda o terreno e clique na direção em que deseja dividir. Delete a parte da divisão que ficou externa ao terreno.