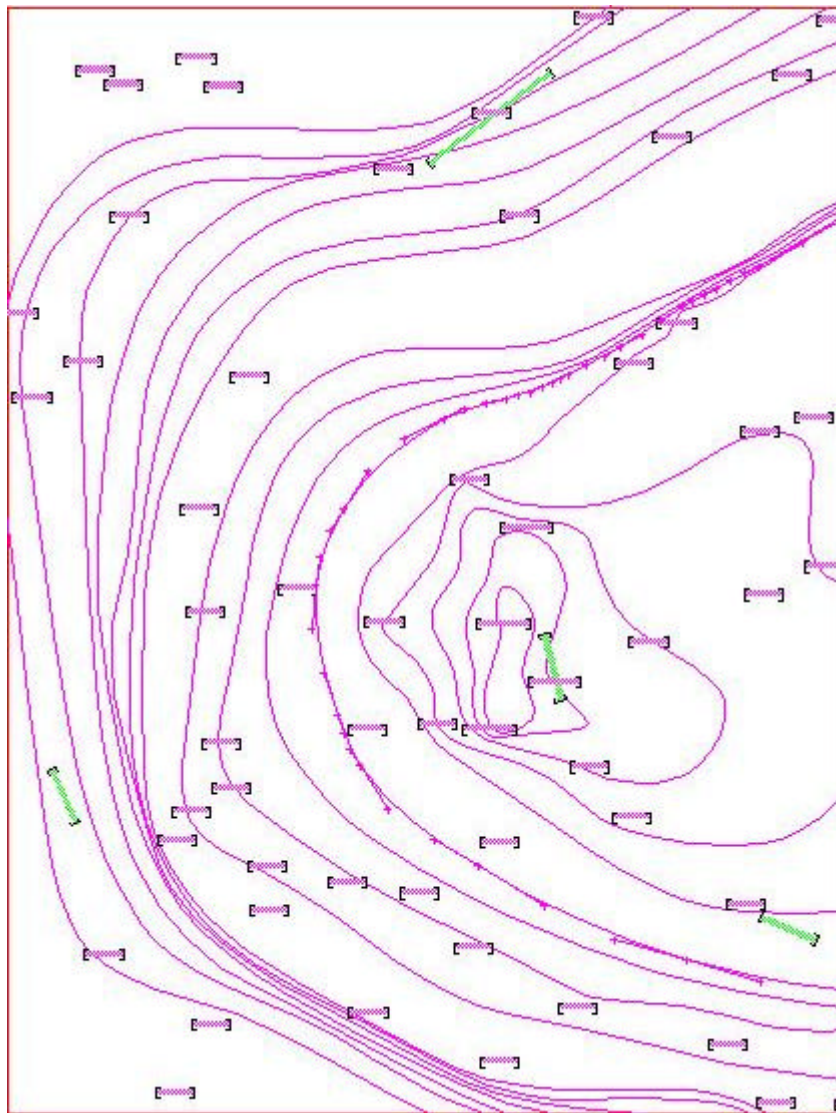
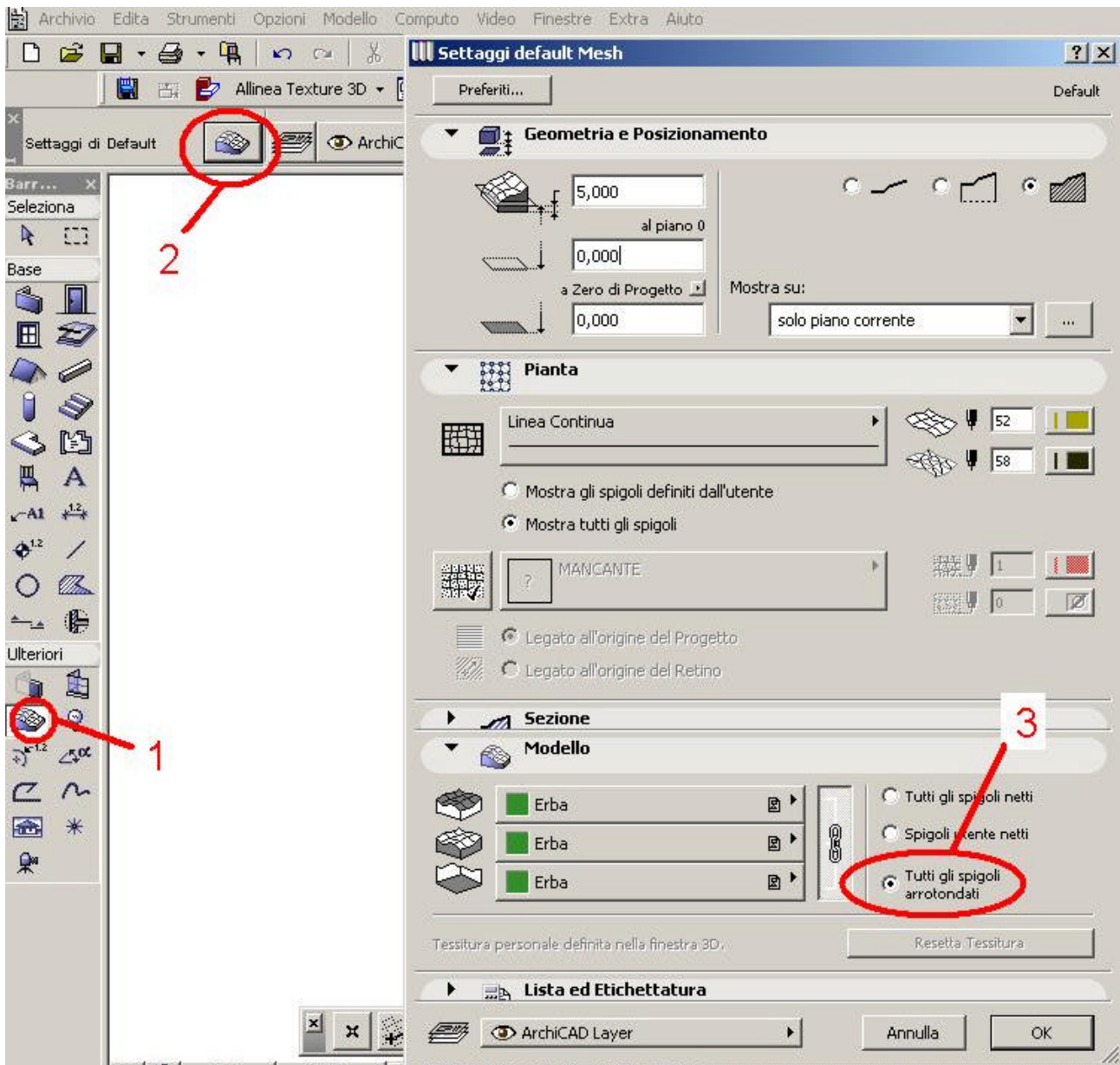


TERRENO IN MESH

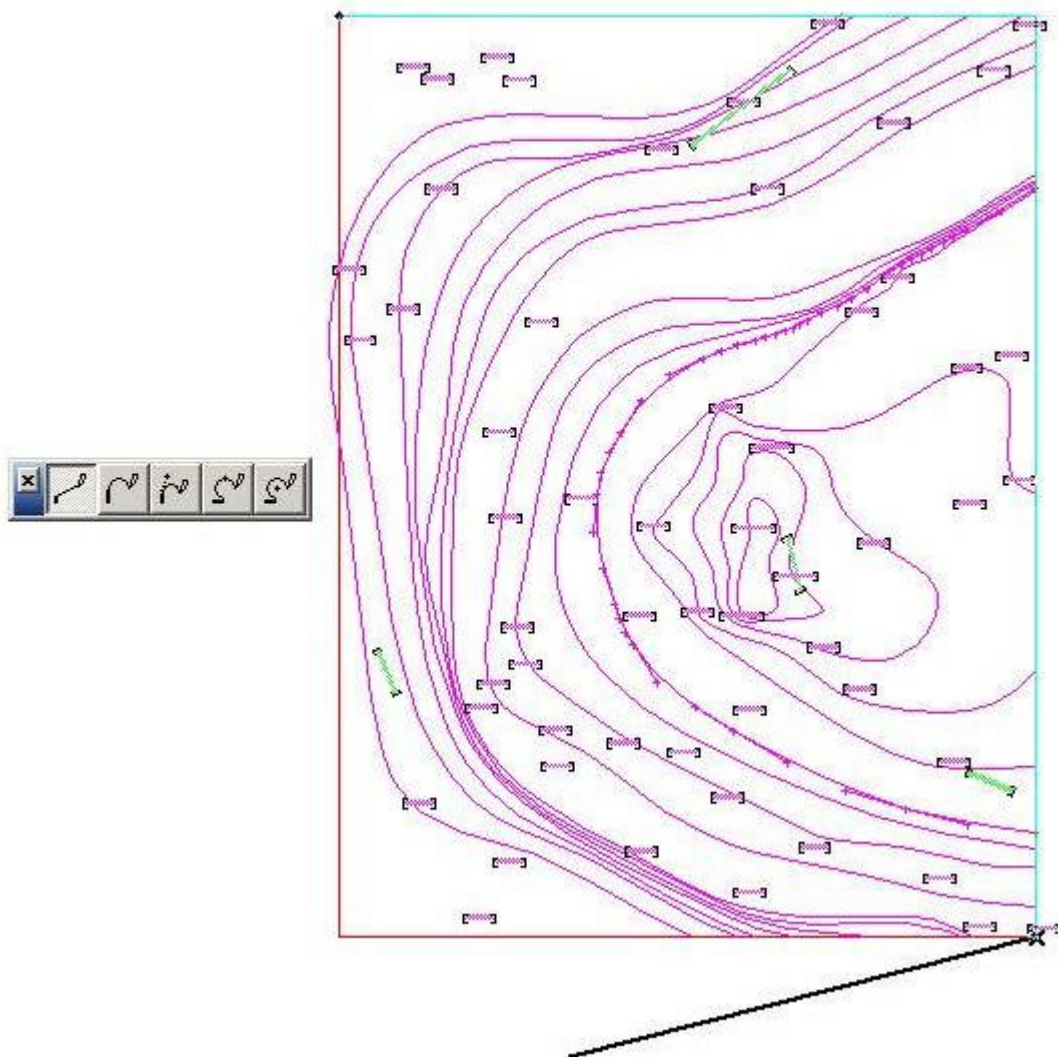
Supponiamo di avere un file di sole linee 2d in cui è rappresentata l'orografia di un terreno con curve di livello a 5 metri di quota l'una dall'altra.



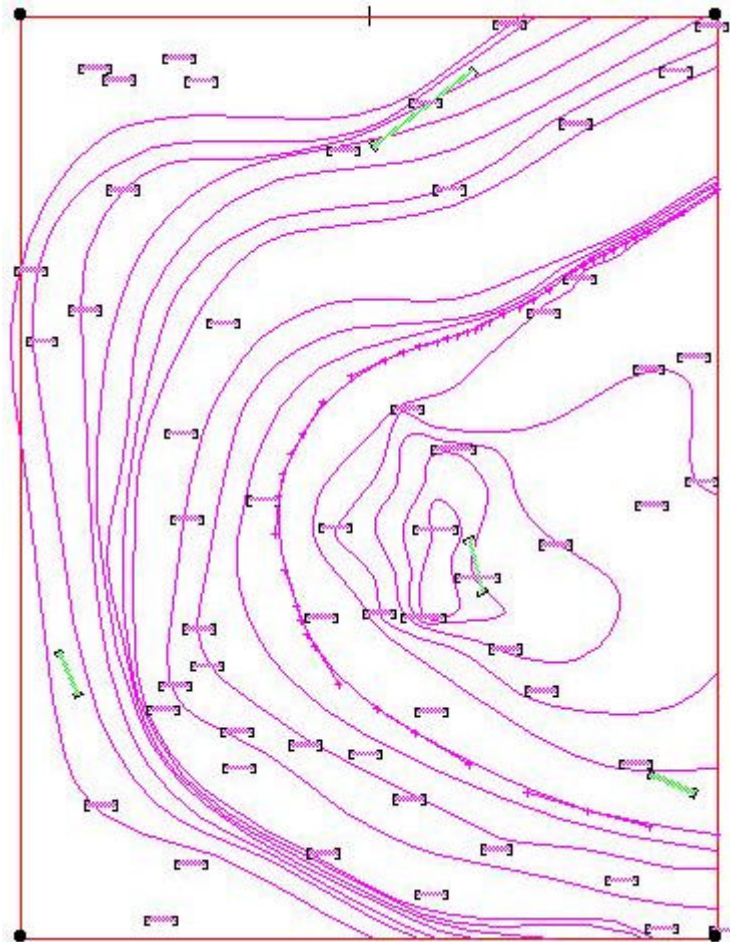
Selezioniamo lo strumento “mesh” dalla barra degli strumenti (1), poi dalla barra dei settaggi (2) clicchiamo sulla medesima icona in modo da far aprire la finestra dei settaggi dello strumento e assegnamo i valori e le caratteristiche che vogliamo al nostro terreno. E' importante, nel caso in cui vogliamo creare un terreno (come in questo caso), attivare l'opzione “Tutti gli spigoli arrotondati” in modo da far avere al terreno un andamento morbido e sinuoso e non spigoloso.



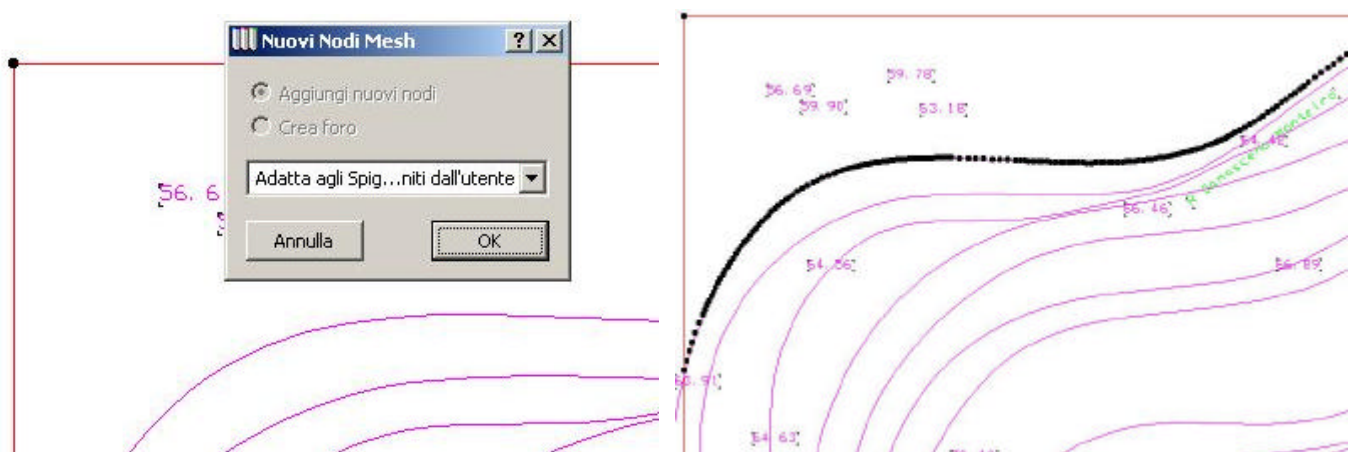
Con il metodo geometrico poligonale tracciamo il perimetro del nostro terreno



Adesso, sempre con lo strumento mesh attivo, clicchiamo sul bordo del nostro perimetro con il tasto destro del mouse in modo da evidenziare la mesh

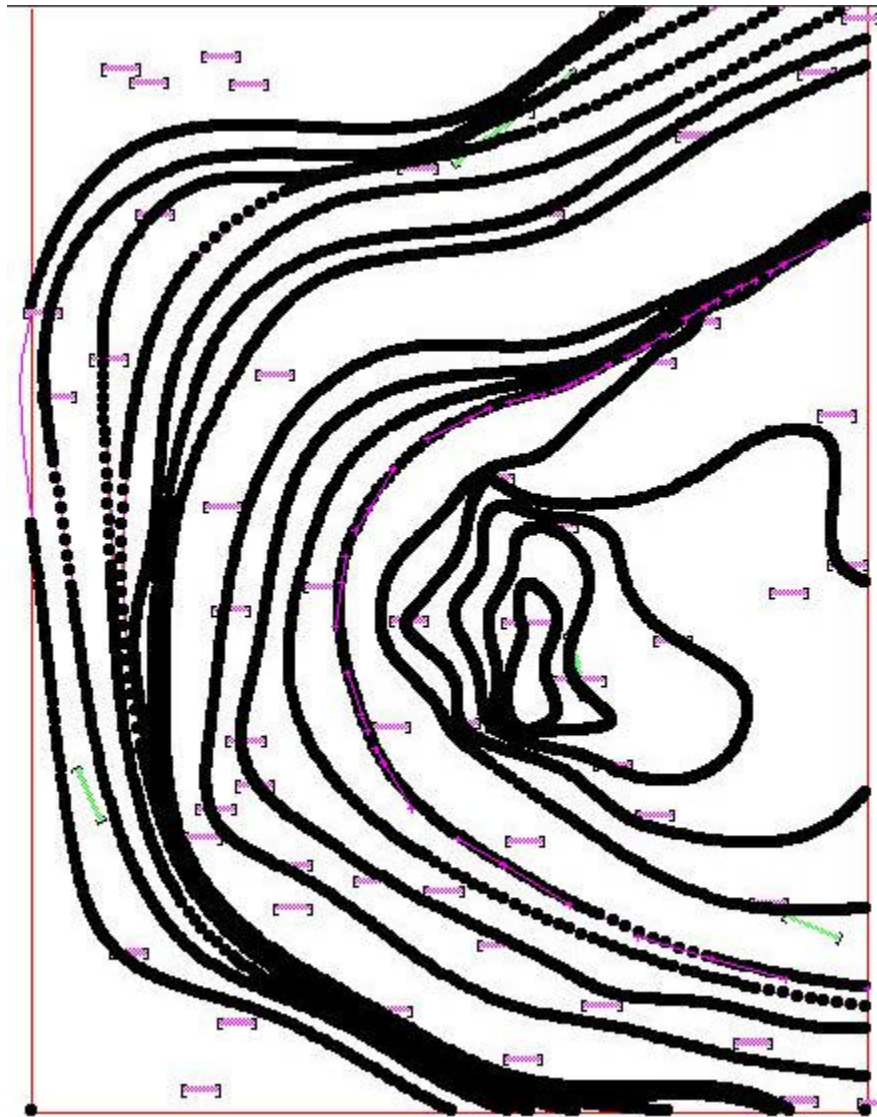


Con lo zoom avviciniamoci alla prima curva di livello premiamo la barra spaziatrice. È apparso al posto del cursore uno strano puntatore: è la bacchetta magica !
 Clicchiamo su una curva di livello e scegliamo “Adatta gli spigoli alla mesh”

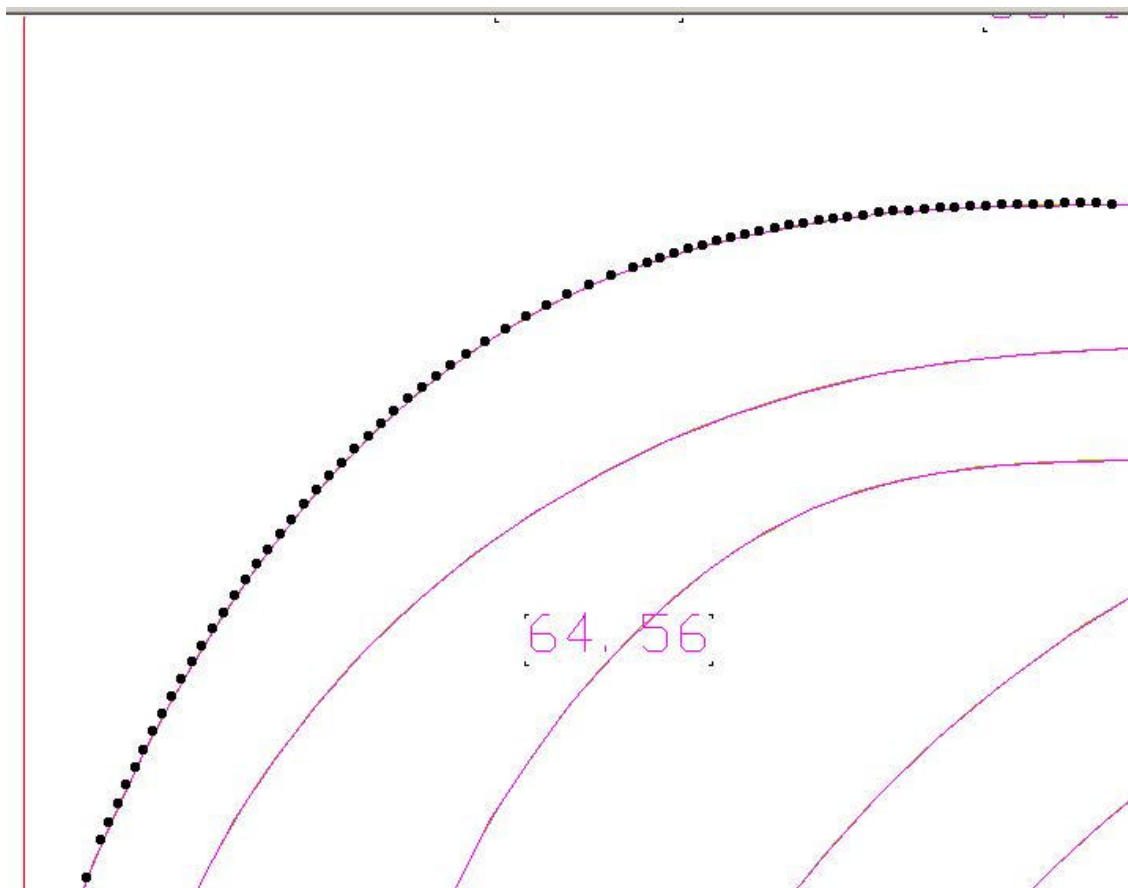


In questa maniera avremo dei punti, nodi sulla nostra curva di livello. Il numero di questi nodi varia in base alla lunghezza dell’arco di linea su cui abbiamo cliccato.
 Se vogliamo aumentare o diminuire il numero di nodi sulla nostra curva di livello basta andare sul menu a tendina “Strumenti” e scegliere “Settaggi bacchetta magica”.

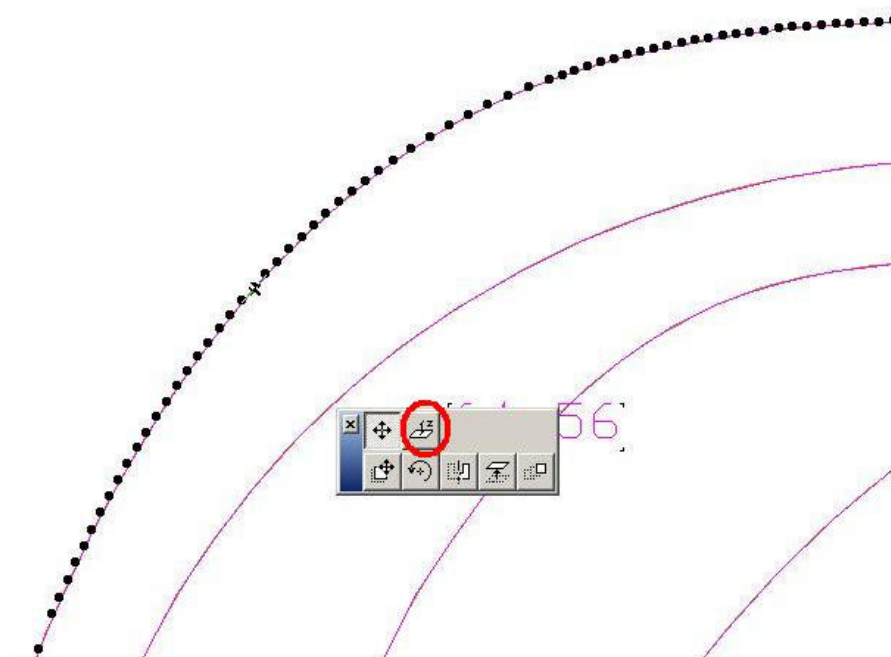
Ripetiamo l’operazione (barra spaziatrice + click) per tutte le curve di livello.



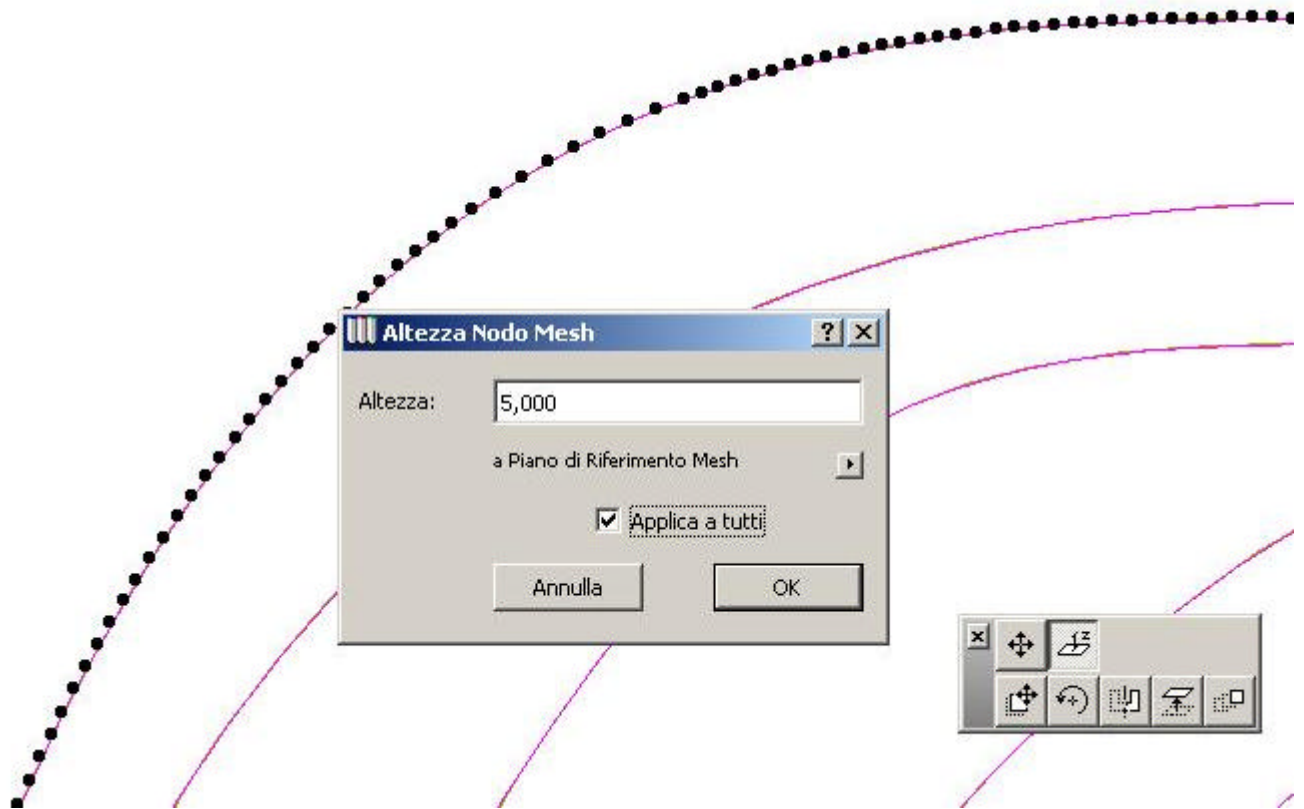
Adesso clicchiamo al di fuori del perimetro esterno della mesh in modo da deselegionare il tutto. Con lo zoom avviciniamoci alla prima cuva di livello (quella più esterna e quindi più bassa) e clicchiamo su di essa con il tasto destro del mouse in modo da evidenziare solo quella cuva. Se si dovesse evidenziare tutta la mesh con i suoi nodi allora siete stati così “fortunati” da aver cliccato proprio su un nodo della mesh; deselegionate e riprovate



Clicchiamo adesso con il tasto destro del mouse su un nodo tra quelli evidenziati nella curva e poi sul tasto della pet palette per determinarne la quota verticale (del nodo)

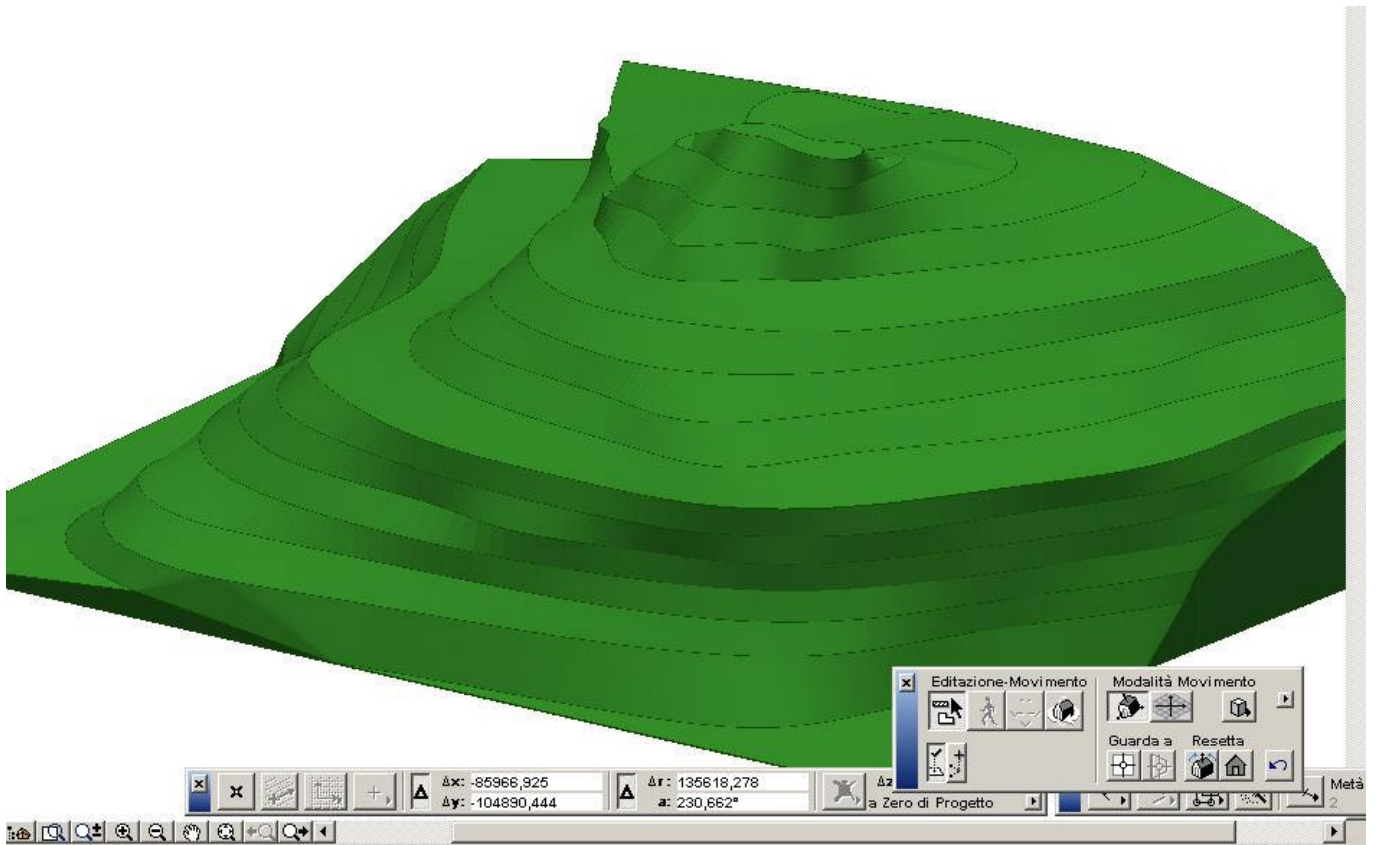


Cliccando sul tasto della quota z ci apparirà la finestra in cui possiamo inserire la quota in cui vogliamo si trovi quel nodo. Spuntiamo anche l'opzione "Applica a tutti". In questa maniera tutti i nodi evidenziati, e quindi tutti i nodi di quella curva di livello si troveranno alla quota di + 5 metri dallo "0" della mesh.

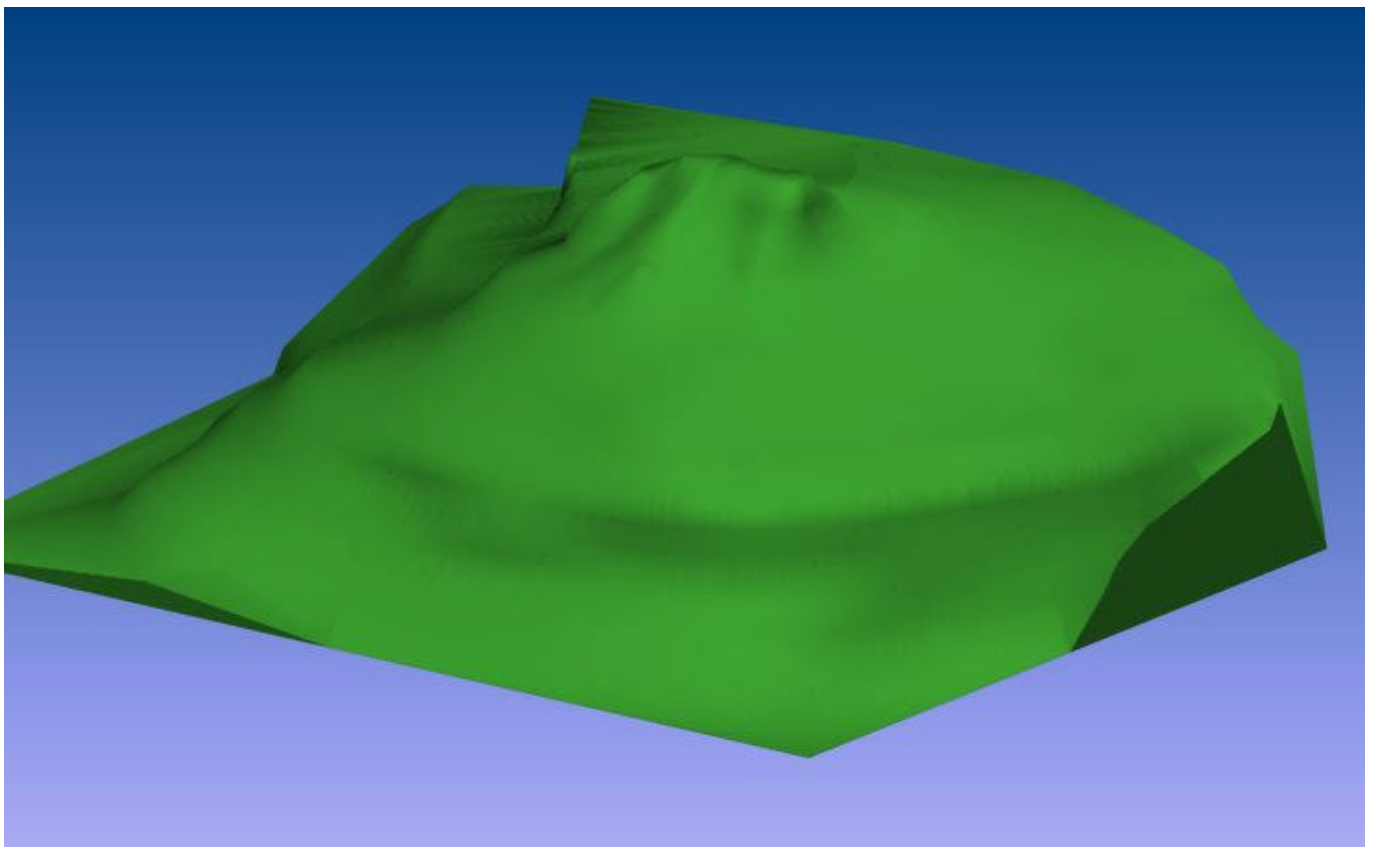


La stessa cosa la faremo per tutte le altre curve di livello ricordandoci che la seconda curva (quella immediatamente più interna) sarà di 10 metri, la terza di 15, etc.....

Alla fine il risultato nella nostra "Finestra 3d" sarà questo



Mentre il render sarà questo



Fatto!
Buon lavoro a tutti

