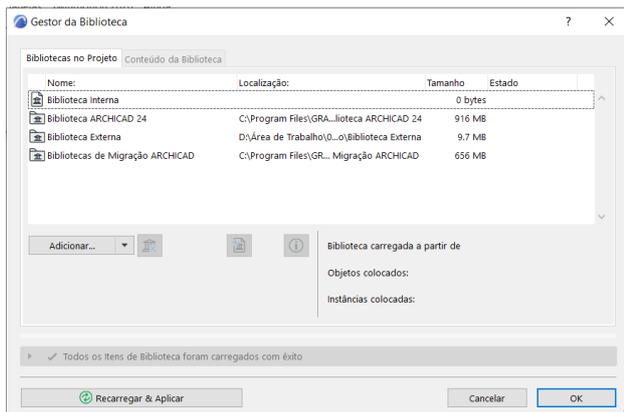


# — Organização de Arquivo, Bibliotecas e Atributos **Archicad**

+ Trabalhando com Bibliotecas Externas - Conceito	320
+ Biblioteca Interna - Conceito	322
+ Biblioteca Interna x Arquivos do SketchUp	324
+ Atributos de Elementos - Conceito	327
+ Atributos de Elementos x Bibliotecas - Boas práticas	331
+ Favoritos - Definição	332
+ Atributos de Elementos x Favoritos	335

## + BIBLIOTECAS EXTERNAS - CONCEITO



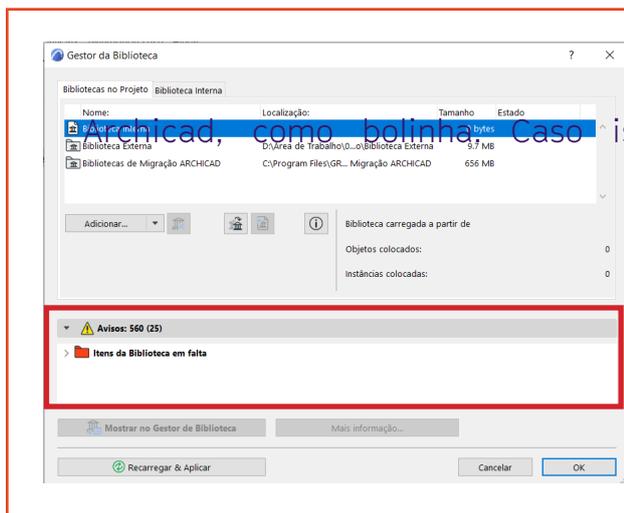
Para abrir o **Gestor de Bibliotecas**, siga: Arquivo > Bibliotecas e Objetos > Gestor de Bibliotecas.

No gestor, vamos poder observar 4 tipos de bibliotecas.



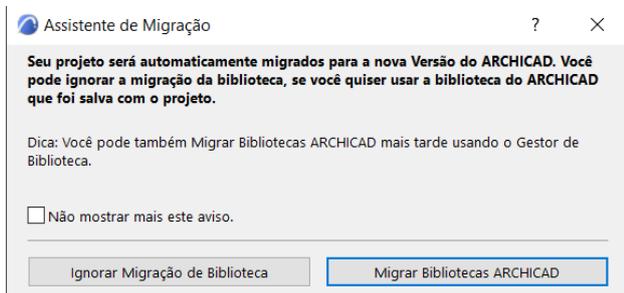
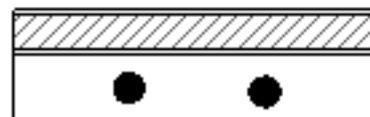
### BIBLIOTECA ARCHICAD XX

É a biblioteca completa do Archicad, de acordo com a versão sendo utilizada, com todos os objetos, esquadrrias, acessórios, superfícies, símbolos de corte, etc.



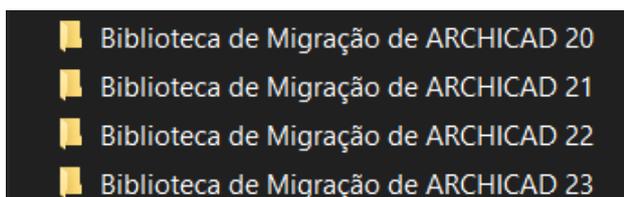
Caso exista uma biblioteca ou arquivos em falta, eles serão mostrados, no

Archicad, como bolinha. Caso isso aconteça, podemos olhar no Gestor de Biblioteca, na aba **Avisos**.



### BIBLIOTECA DE MIGRAÇÃO ARCHICAD

São bibliotecas, uma para cada versão anterior do Archicad, que serão utilizadas para migração caso um arquivo feito em uma versão mais antiga seja aberto em uma versão mais nova do Archicad.



Essas bibliotecas ficam salvas no mesmo local de instalação do Archicad.



## Biblioteca Interna

### BIBLIOTECA INTERNA

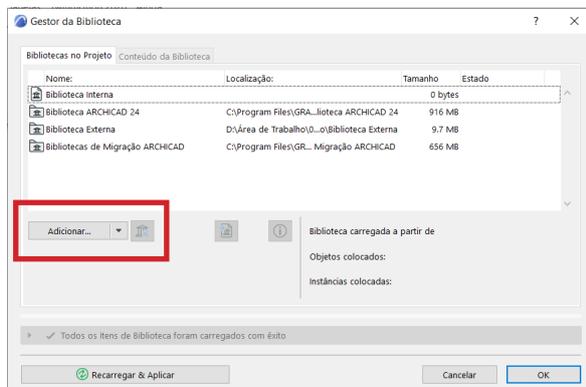
É a Biblioteca do próprio arquivo em uso, ou seja, sempre que um objeto é adicionado dentro do arquivo, por exemplo, a Biblioteca Interna ganha tamanho, ficando cada vez mais pesada.



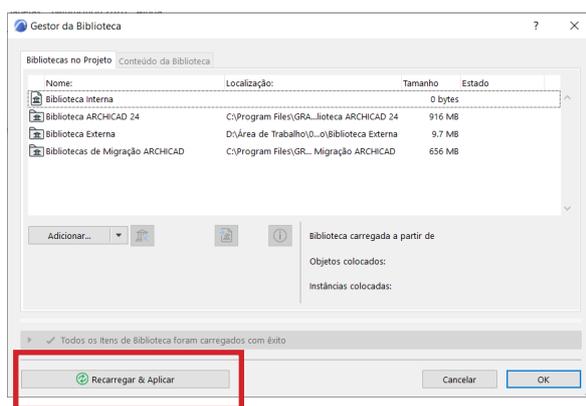
## Biblioteca Externa

### BIBLIOTECA EXTERNA

São bibliotecas (pastas) salvas em um local externo, no seu computador, que podemos colocar objetos (.gsm), imagens, etc. A biblioteca externa não pesa o seu arquivo de trabalho por estar criando vinculos dos elementos da pasta, sem importá-los integralmente.



Para adicionar uma Biblioteca Externa, cliquem em **Adicionar**, no **Gestor de Bibliotecas**, e procure pela pasta (biblioteca) desejada.



Caso um item seja adicionado na biblioteca externa e o arquivo do Archicad já esteja aberto, abra o **Gestor de Bibliotecas** e clique em **Recarregar & Aplicar**.

Lembre-se que o Archicad consegue separar, de acordo com o formato de cada item da biblioteca externa, o que faz parte de cada ferramenta.

## + BIBLIOTECA INTERNA - CONCEITO

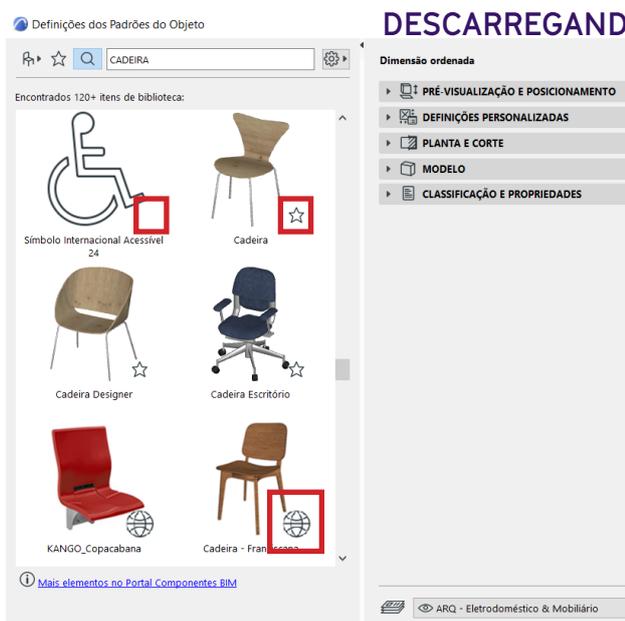
### COPIANDO ELEMENTOS ENTRE ARQUIVOS

Se copiarmos um elemento, como um objeto, de um arquivo (Ctrl + C) e colar em outro (Ctrl + V), podem acontecer duas coisas:



1. Caso o objeto esteja salvo dentro da Biblioteca Interna do primeiro arquivo, ele será totalmente duplicado no segundo, aumentando a Biblioteca Interna deste.

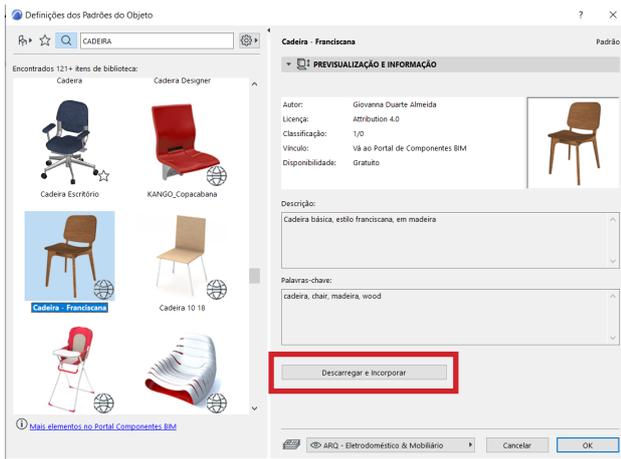
2. Caso o objeto esteja salvo em uma Biblioteca Externa vinculada ao primeiro arquivo, este objeto, quando copiado para o segundo, constará como um elemento em falta, já que o que é copiado é o link. Caso isso aconteça, será necessário vincular a mesma biblioteca no segundo arquivo (Arquivo > Biblioteca e Objetos > Gestor de Biblioteca > Adicionar)



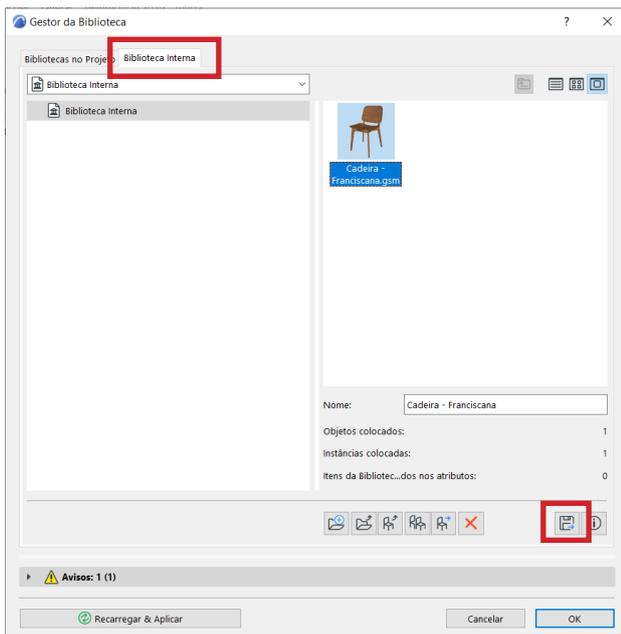
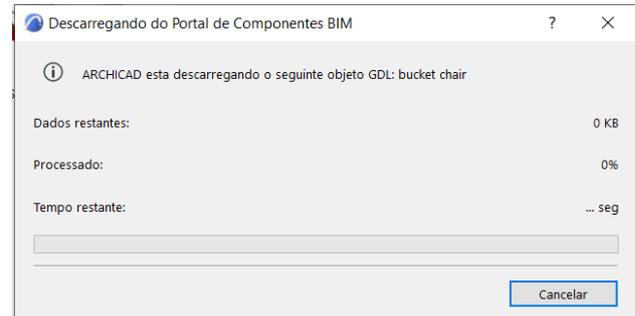
### DESCARREGANDO

### OBJETOS DO BIMCOMPONENTS

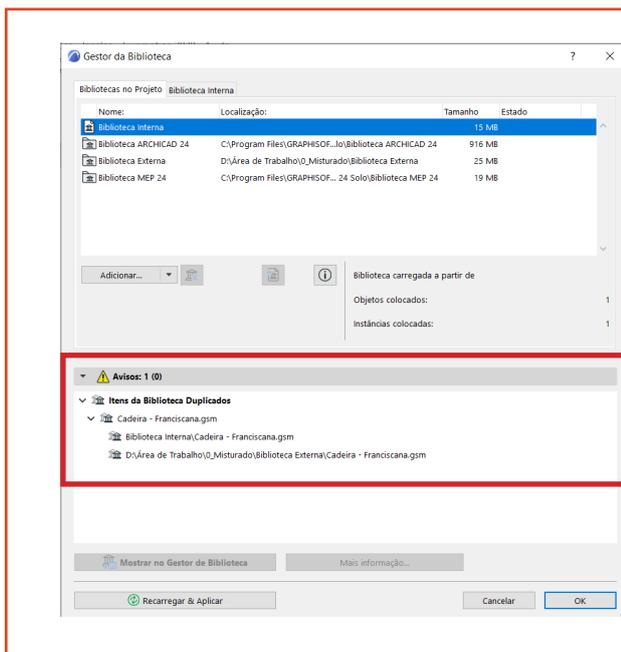
Ao procurarmos por um tipo de objeto, na lupa dentro das **Definições das Propriedades do Objeto**, podemos notar que existem objetos sem símbolo nenhum (já inseridos na biblioteca), objetos com uma estrela (favoritos) e objetos com o símbolo de um globo. Este último trata-se de objetos disponíveis para serem baixados direto do site “bimcomponents.com” para a **Biblioteca Interna** do arquivo.



Selecione o objeto desejado, clique em **Descarregar e Incorporar** e em seguida ele estará disponível para ser inserido.



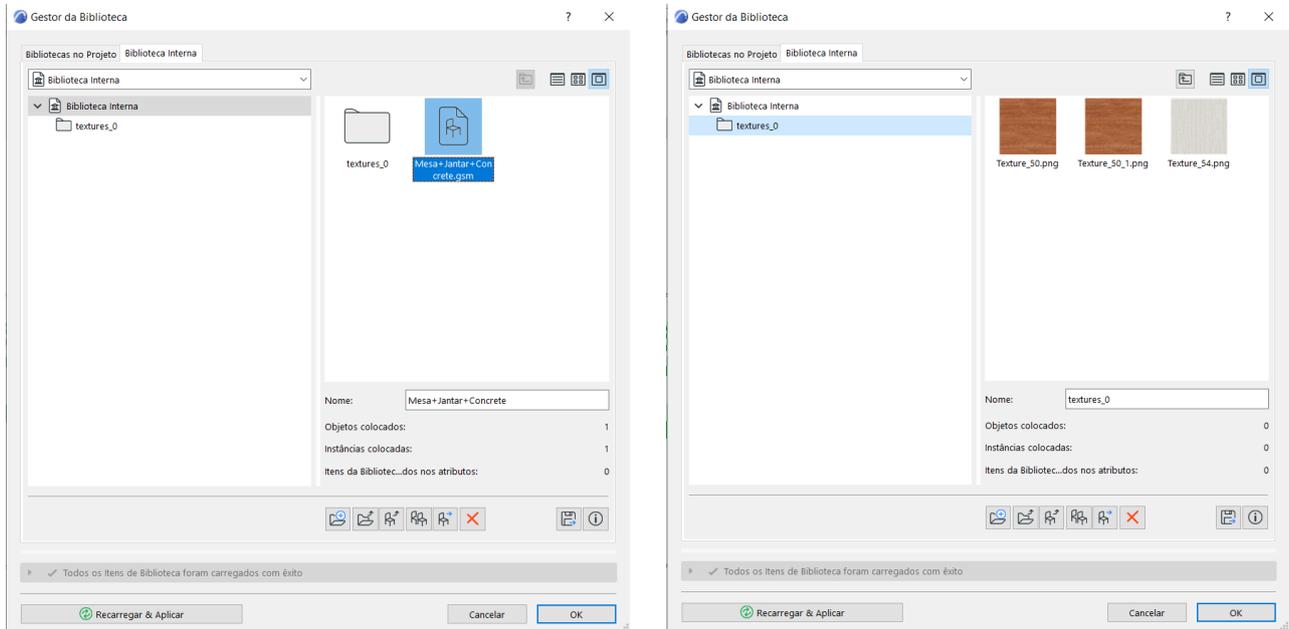
Para exportar um objeto da **Biblioteca Interna** para uma **Biblioteca Externa**, siga: Arquivo > Biblioteca e Objetos > Gestor de Biblioteca > Biblioteca Interna > Selecionar objeto > Descarregar item(ns) > Selecionar a pasta da Biblioteca Externa.



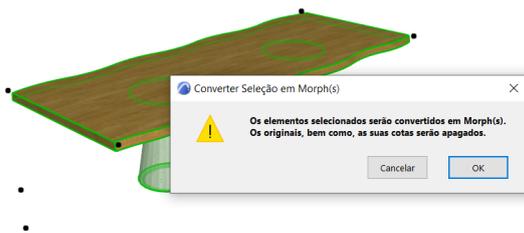
Ao retornar para **Bibliotecas no Projeto**, dentro do **Gestor de Biblioteca**, note que em **Avisos** estará sendo mostrado que existem itens duplicados. Desse modo, devemos abrir a **Biblioteca Interna** do arquivo e deletar o objeto, já que este objeto já está salvo na **Biblioteca Externa**.

## + BIBLIOTECA INTERNA X ARQUIVOS DO SKETCHUP

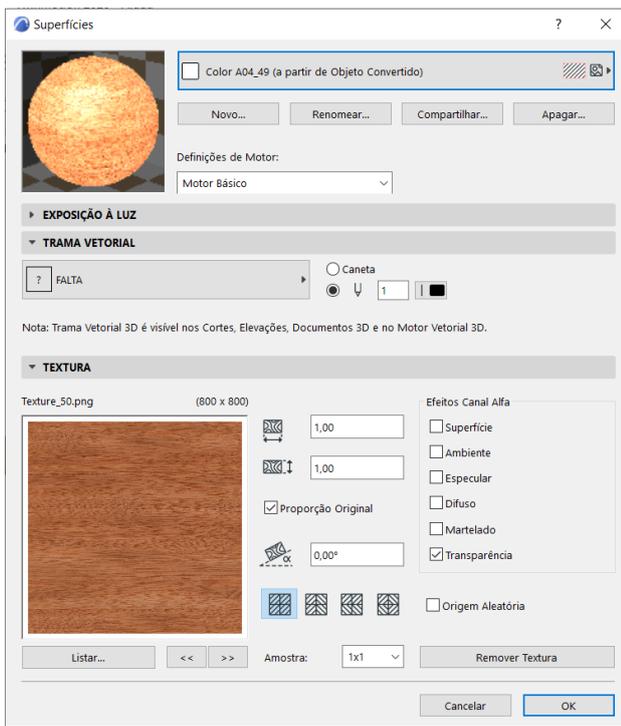
Note que ao arrastar um objeto baixado da internet, como um arquivo de SketchUp, para dentro do Archicad, esse objeto será importado na biblioteca interna e junto será criada uma pasta com todas as texturas utilizadas por ele. Desse modo, é recomendado que esse processo seja feito em um arquivo separado, para não poluir o arquivo do seu projeto.



Manter o arquivo desse modo é ruim, já que ao utilizar esse objeto em um outro arquivo pode ocorrer das texturas serem perdidas, além de ser ruim ter que sempre manter uma pasta de texturas que somente terá conexão com um objeto em específico.

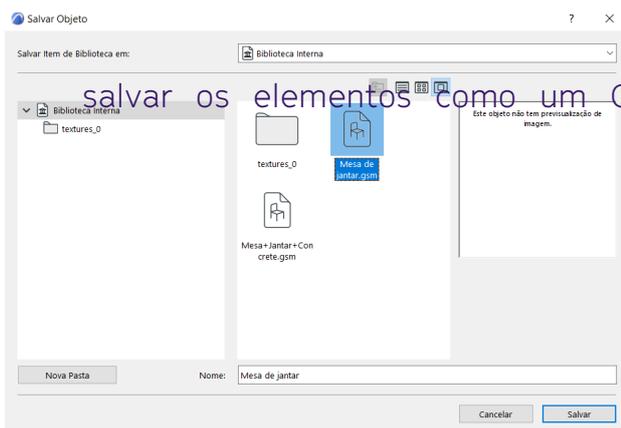


Com o objeto já inserido no arquivo, vamos selecioná-lo, clicar com o botão direito e transformá-lo em Morphs (**Transformar Seleção em Morph(s)**).

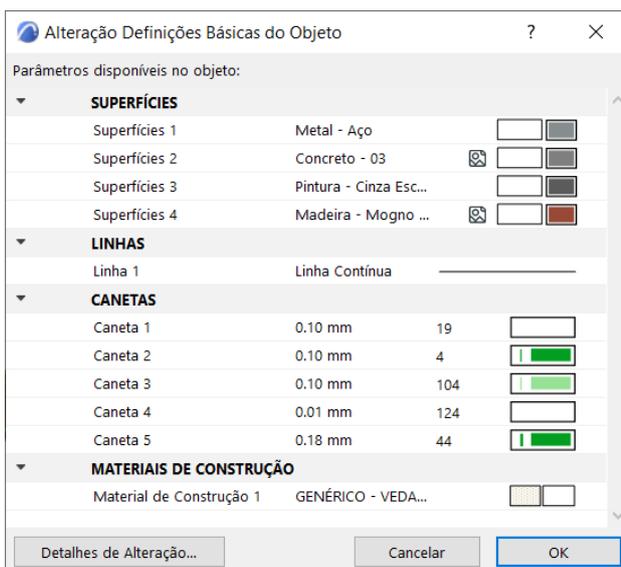


Após a transformação em Morph, podemos abrir a janela de **Superfícies** (Opções > Atributos do Elemento > Superfícies). Nela, podemos notar que foi criada uma superfície para cada material utilizado pelo objeto, desorganizando o arquivo.

Por isso, é importante trocarmos a superfície de cada parte do objeto (de cada Morph) para uma superfície que já exista dentro do template.

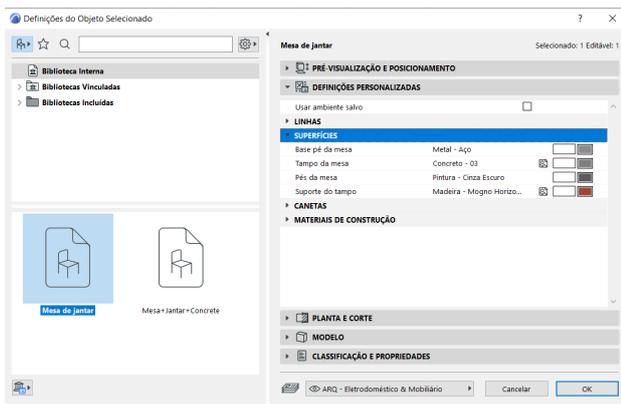


Com a organização das superfícies prontas, podemos selecionar tudo e salvar os elementos como um Objeto (Arquivo > Biblioteca e Objetos > Salvar seleção como > Objeto)

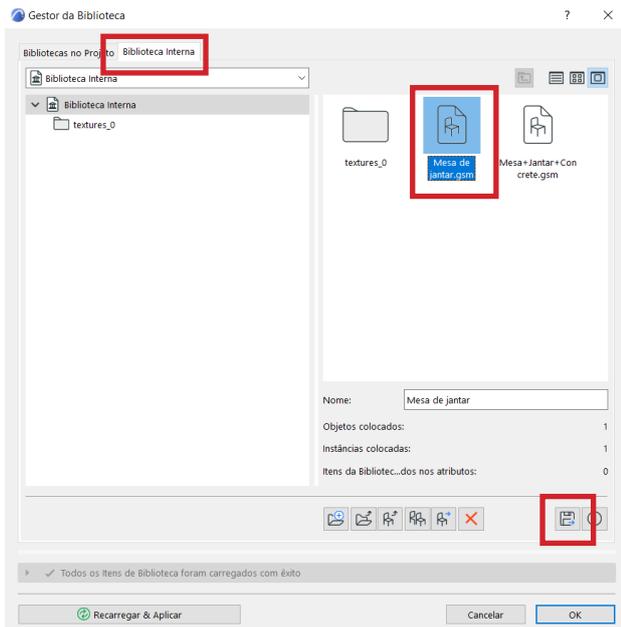


Ao salvar o objeto, note que na janela **Alteração Definições Básicas do Objeto** podemos alterar diversas opções do objeto, como suas superfícies (já definidas no passo anterior), linhas, canetas e materiais de construção (também já definidos anteriormente).

Na área de superfícies podemos alterar os nomes genéricos (Superfície X) para um nome mais adequado, como “pés da mesa”, “tampo da mesa”, etc.



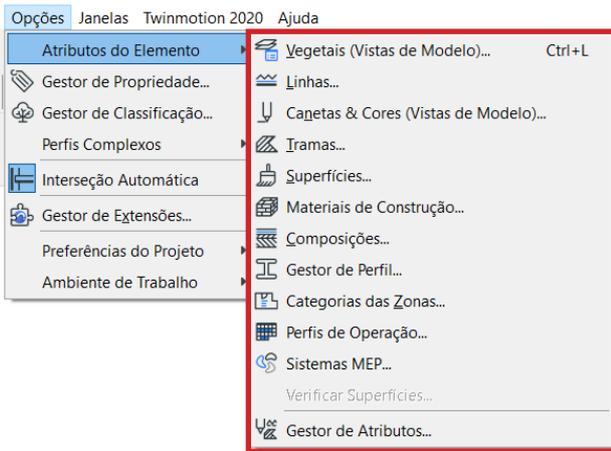
Agora, com o objeto salvo, podemos inseri-lo utilizando a ferramenta **Objeto** e abrir suas Definições. Na aba **Definições Personalizadas**, note que na área Superfícies podemos alterar a superfície de qualquer parte do elemento, mesmo que o objeto seja utilizado em outro arquivo, já que ele utiliza superfícies padrões do próprio Archicad. Também é possível inserir superfícies da Biblioteca Externa vinculada



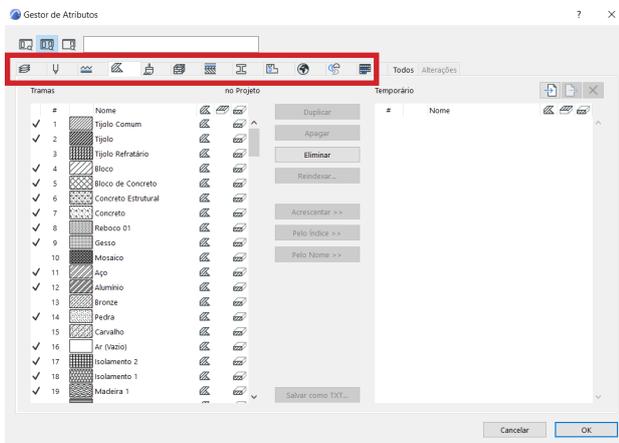
Com todo o processo feito, podemos salvar o objeto em uma Biblioteca Externa, seguindo: **Arquivo > Biblioteca e Objetos > Gestor de Biblioteca > Biblioteca Interna > Selecionar objeto > Descarregar item(s) > Selecionar a pasta da Biblioteca Externa.**

Caso prefira utilizar uma das superfícies originais, podemos seguir este mesmo caminho e salvar a superfície (.jpeg) dentro da Biblioteca Externa também.

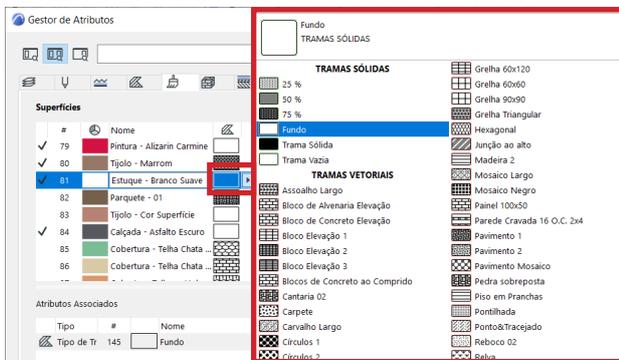
## + ATRIBUTOS DE ELEMENTOS - CONCEITO



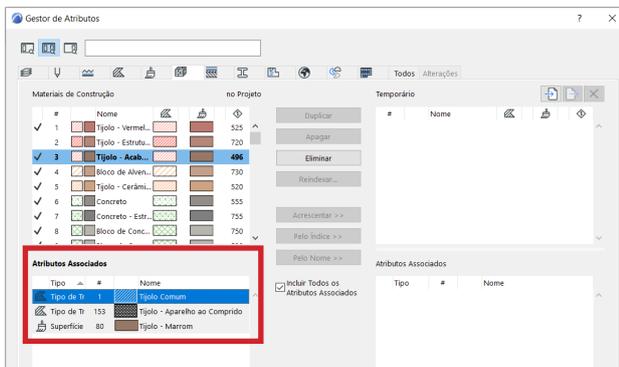
Seguindo Opções > Atributos do elemento, teremos uma lista de diversos atributos, que são definições utilizadas por todos os elementos, como por exemplo as linhas, canetas, tramas, superfícies, etc.



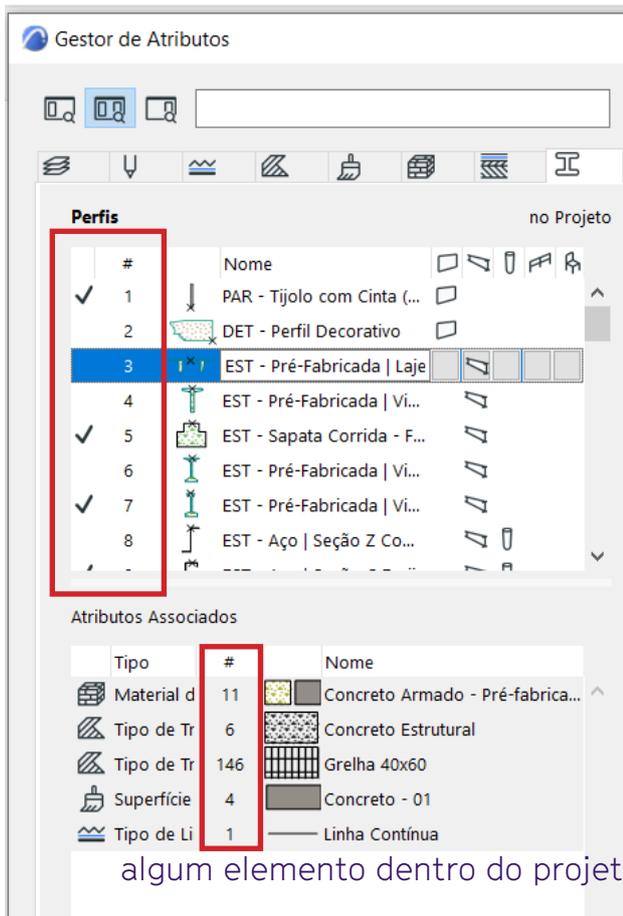
A última opção dessa lista é o Gestor de Atributos. Nessa janela, podemos ver de modo global todos os atributos existentes no projeto.



Nessa janela, também podemos configurar cada atributo, sem necessariamente abri-lo individualmente, como por exemplo: adicionar uma trama a uma determinada superfície.



Na área inferior, podemos notar quais outros atributos estão associados ao atributo selecionado. Por exemplo, um Material de Construção terá uma superfície e duas tramas associadas a ele.

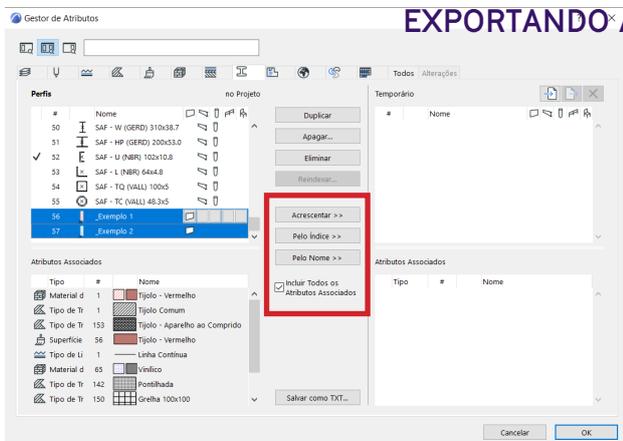


Note que cada atributo possui um número de **Índice** (#) e cada atributo novo criado é colocado no final da lista. Esteja ciente que sempre que um atributo é associado a outro, os índices também sofrem essa associação, ou seja, no exemplo ao lado, o perfil complexo utiliza o Material de Construção #11, as Tramas #6 e #145, a Superfície #4 e o Tipo de Linha #1.

Precisamos estar muito atentos a esses índices, já que se em outro arquivo o **Tipo de Linha #1** for uma linha tracejada e não uma linha contínua, o perfil complexo ficaria com uma linha tracejada.

Os atributos com um ✓ na frente são atributos sendo utilizados por

algum elemento dentro do projeto.



### EXPORTANDO ATRIBUTOS

Para exportar um ou vários atributos, vamos selecioná-los e clicar em um dos três: **Acrescentar**, **Pelo Índice**, **Pelo Nome**.

Mantendo habilitada a opção **Incluir Todos os Atributos Associados** faz com que todos os outros atributos associados também sejam adicionados para a coluna de Temporário. Desmarcando essa opção, somente os atributos selecionados serão adicionados.



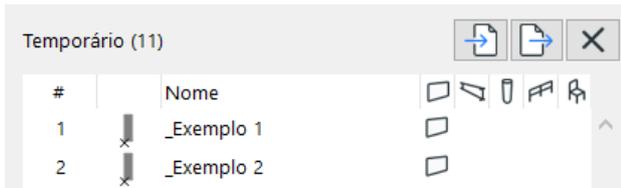
### Acrescentar

A primeira opção faz com que os atributos tenham seus índices começando do 1, ignorando o índice dado no arquivo.



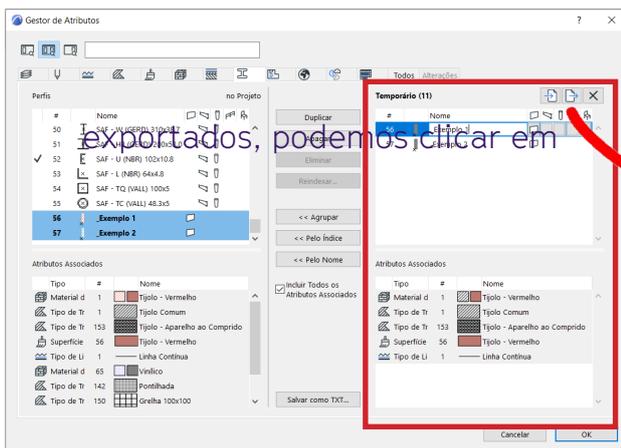
### Pelo Índice

Organiza pelo índice de cada atributo, que é universal e padrão do Archicad

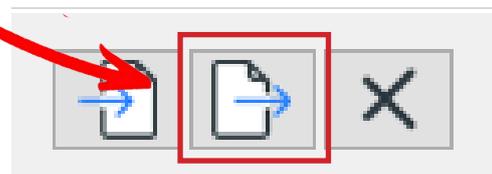


### Pelo Nome

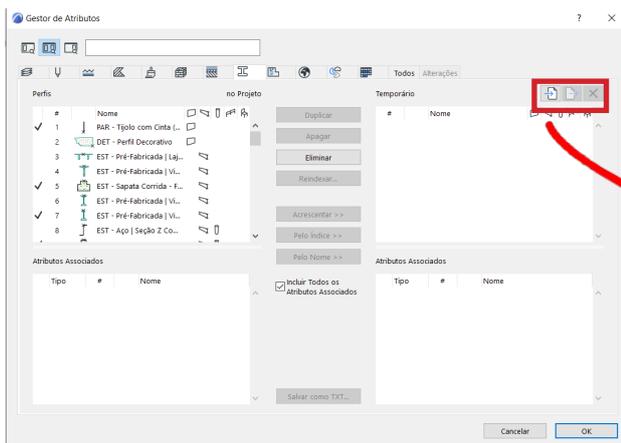
Adiciona os atributos pelo nome. O índice se mostra como algo mais universal, já que, por exemplo, o material madeira em um template internacional seria chamado de Wood, mas o índice seria igual ao do template BRA.



Uma vez que os atributos foram adicionados na coluna de **Temporário**, onde organizamos os atributos que serão **Exportar**.



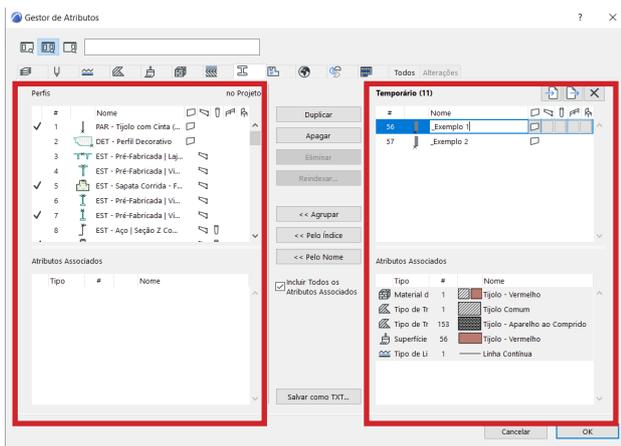
Vamos então salvar esses atributos, como um arquivo .XML, em alguma pasta.



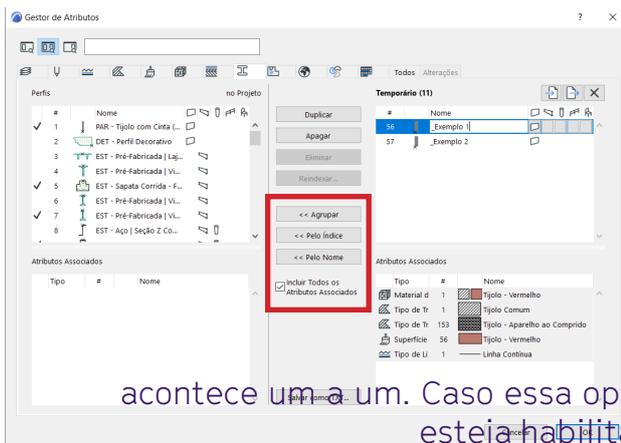
### IMPORTANDO ATRIBUTOS

Ao abrir um arquivo novo, vamos abrir o Gestor de Atributos e clicar em Importar e procurar pelo arquivo .XML.





Os atributos serão adicionados na coluna de **Temporário**, onde é possível conferir todos os índices, nomes e atributos já existentes comparando com a coluna da esquerda.



Para de fato inserir os atributos importados no arquivo, clique em uma das três opções: **Agrupar, Pelo índice ou Pelo Nome**.

acontece um a um. Caso essa opção esteja habilitada e tiverem atributos

É interessante manter desabilitada a opção **Incluir Todos os Atributos Associados**, já que o processo de conferência de atributos existentes já existentes sendo importados novamente, estes serão duplicados entrando no arquivo com índices diferentes, mas o mesmo nome e um número "(1)" no final. Esta forma desorganiza o seu arquivo.

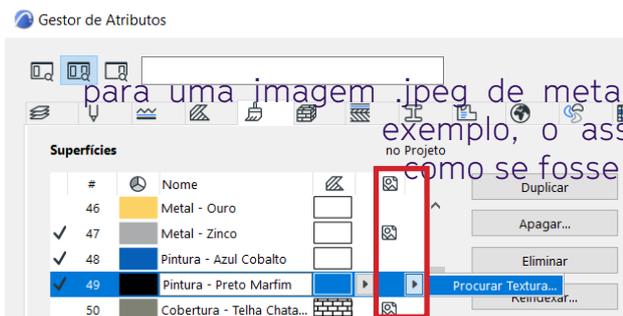
## + ATRIBUTOS DE ELEMENTOS X BIBLIOTECAS

Nome	Valor
Capota do Fundo da Trama	10
Espago Mínimo	
Espago Mínimo na Frente	0,00
Espago Mínimo nos Lados	0,15
Espago Mínimo atrás	0,30
<b>Superfícies</b>	
Estrutura	13
Assento	49
Encosto	49
<b>Usos/Tipos</b>	
Custo	0,00
Fabricante	
Nota/Comentários	
Localização	
Acessórios	
Tipo de Grupo	Mobiliário
Tipo de Grupo	10
Numero de Inventário	
Numero de Série	
Ano de Produção	
Peso Objeto	0,00
Unidade Peso Objeto	kg
Definido pelo Usuário 1	
Definido pelo Usuário 2	

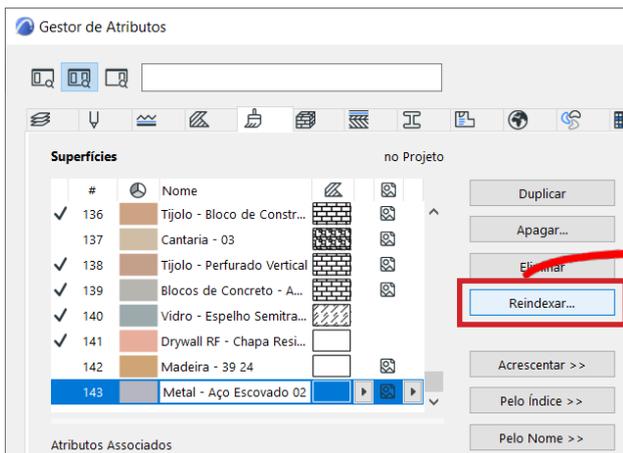
Todos os objetos da Biblioteca Archicad possuem definições padrão que podem ser acessadas abrindo o objeto, selecionando e teclando (Ctrl + Shift + O) ou seguindo: Arquivo > Bibliotecas e Objetos > Abrir Objeto > Parâmetros.

	<b>Superfícies</b>	
	<b>Estrutura</b>	13
	<b>Assento</b>	49
	<b>Encosto</b>	49

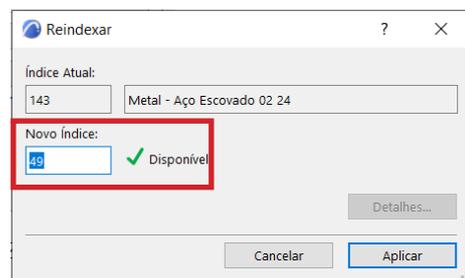
Observando bem, vamos perceber que os atributos, como as Superfícies, utilizam os valores de Índice, vistos anteriormente. Então no exemplo dessa cadeira, ela utiliza a superfície #49 para o assento, que possui uma textura de pintura preta.



Se abirmos a Superfície #49 no Gestor de Atributos e alterarmos a sua textura

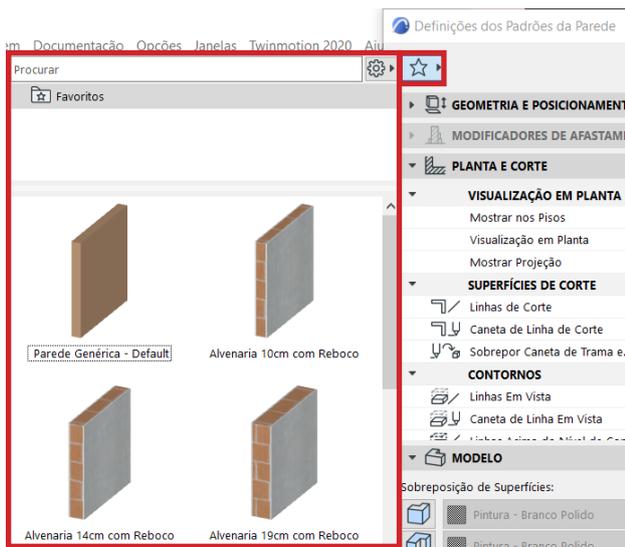


O mesmo irá acontecer se deletarmos essa superfície, criar uma nova e reindexá-la com o índice 49, que irá substituir a anterior.



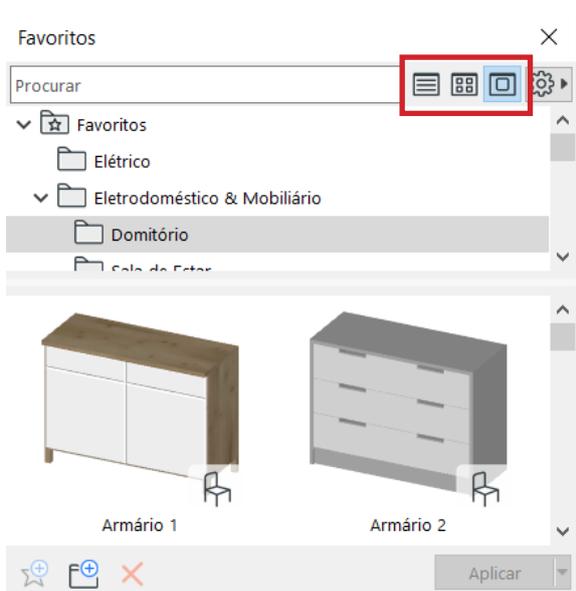
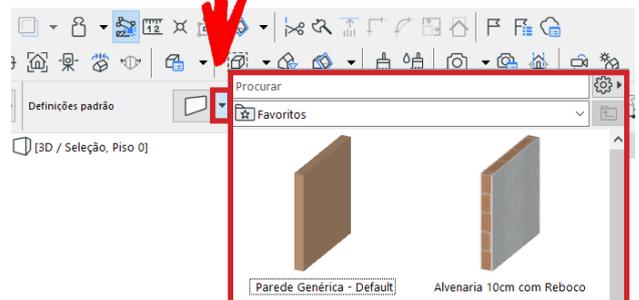
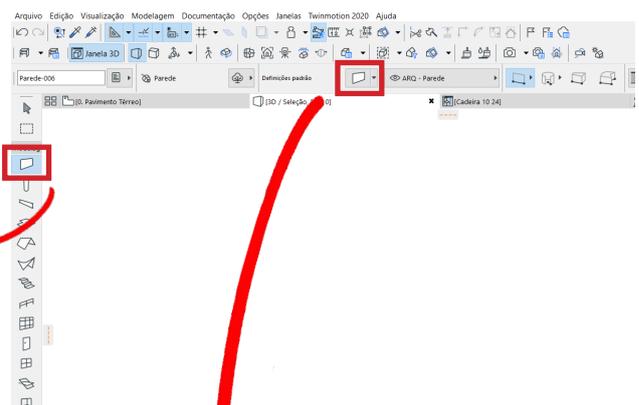
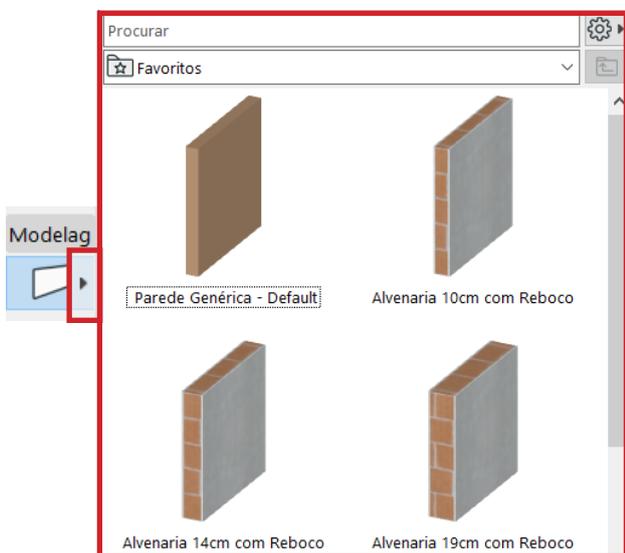
Fazer algo do tipo pode ser muito problemático, pois essa Superfície #49 é utilizada, por padrão, em diversos outros elementos que seriam descaracterizados, sendo necessário ajustes que tomarão muito tempo.

## + FAVORITOS - DEFINIÇÃO



Os favoritos são definições já pré-configuradas e salvas, para cada tipo de elemento, que possibilitam que o processo de modelagem se torne mais acelerado.

Os favoritos de cada tipo de elemento pode ser acessado por um estrela, dentro das Definições do elemento, ou por setinhas.

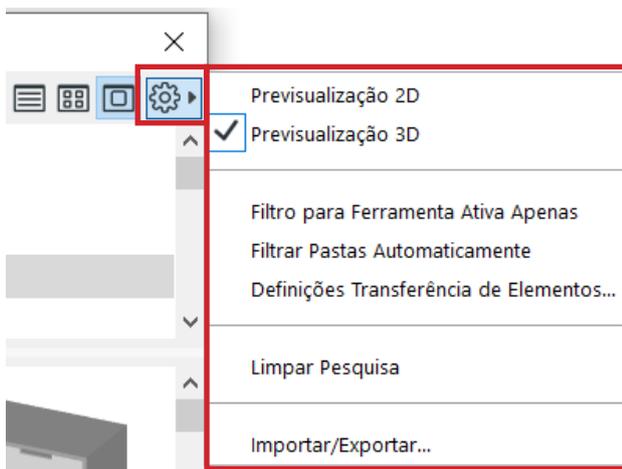


Existe também a paleta de favoritos, disponível em: Janelas > Paletas > Favoritos.

Nessa paleta, estão listados todos os favoritos existentes no projeto, organizados em pastas.



Utilizando as opções na parte superior, podemos visualizar os favoritos em forma de: lista, representação média ou representação grande.

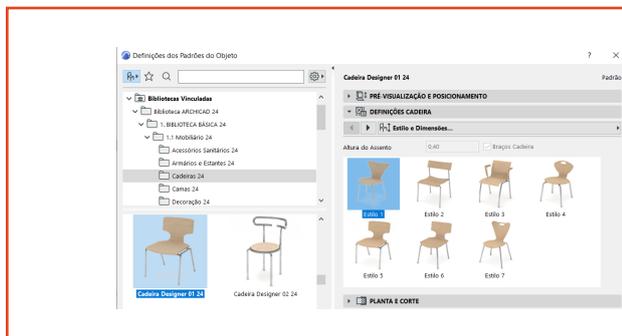


Já na engrenagem, podemos alterar a previsualização dos favoritos para sua vista 2D em planta ou para sua vista 3D. Também podemos habilitar a opção **Filtro para Ferramenta Ativa Apenas**, que faz com que somente os favoritos da ferramenta ativa sejam mostrados. Por exemplo, se a ferramenta ativa for a **Parede**, os favoritos de **Objeto** não serão mostrados, e sim somente os favoritos de **Parede**.

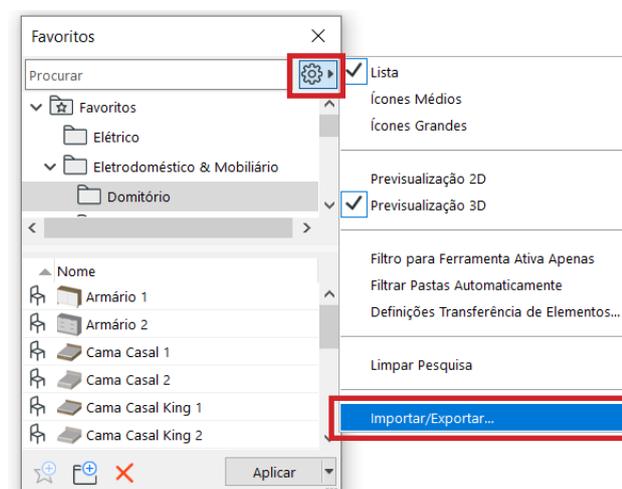
A opção de **Filtrar Pasta Automaticamente** faz com que todas as pastas de favoritos que não contenham favoritos da ferramenta ativa sejam “escondidas”, facilitando a navegação.



Também podemos realizar buscas no Campo de Buscas, para encontrar mais rapidamente um favorito.



Para inserir um favorito no seu modelo basta clicar duas vezes no elemento salvo dentro da paleta de favoritos, e ele já ficará disponível para ser aplicado no seu projeto.



## EXPORTANDO FAVORITOS

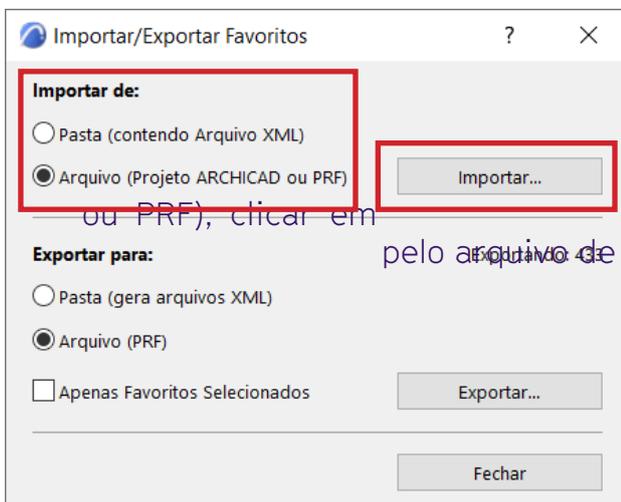
Para exportar favoritos, vamos clicar na engrenagem e clicar em **Importar/Exportar**.



Na janela de **Importar/Exportar Favoritos** podemos notar o total de itens a serem exportados.

Note que existe uma opção de **Apenas Favoritos Seleccionados** que, se estiver desabilitada, o Archicad entende que é desejado exportar todos os favoritos existentes. Se a opção estiver habilitada, é necessário voltar para a paleta e selecionar, dentro de uma pasta, os favoritos desejados.

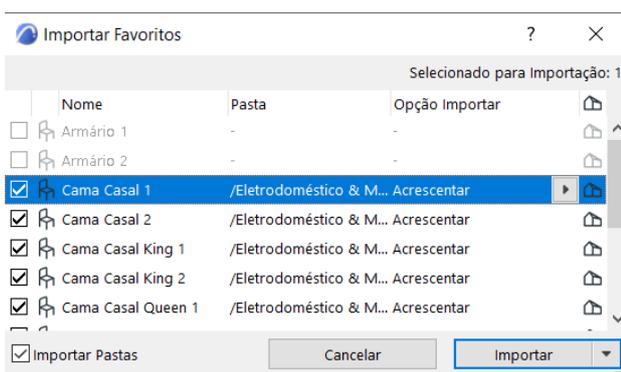
Após a seleção de favoritos e a seleção do tipo de formato (XML ou PRF), podemos clicar em **Exportar** e escolher um local do computador para salvar os favoritos.



### IMPORTANDO FAVORITOS

Para importar os favoritos, em um outro arquivo, vamos seguir os mesmos passos e, na janela de **Importar/Exportar Favoritos**, vamos escolher o formato (XML ou PRF), clicar em **Importar** e procurar

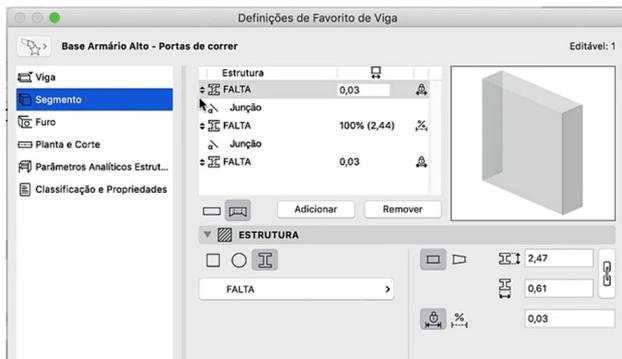
ou PRF), clicar em pelo arquivo de favoritos



Na janela **Importar Favoritos**, que será aberta, podemos escolher os favoritos a serem importados do arquivo. Além disso, existe a opção **Importar Pastas**. Caso esteja habilitada, será criada uma estrutura de pastas dentro dos favoritos igual ao arquivo original.

É muito importante arrumar as definições dos favoritos importados, como o Vegetal e a Classificação. No caso de objetos, podemos selecionar todos os favoritos importados, clicar com o botão direito, clicar em **Editar**, ir na aba de **Classificação e Propriedades** e alterar as definições.

## + ATRIBUTOS DE ELEMENTOS X FAVORITOS



Para exportar favoritos que utilizam diversos atributos, precisamos tomar certos cuidados. Por exemplo, os favoritos dos diversos elementos de uma marcenaria utilizam diferentes perfis complexos, criados ao longo da modelagem. Desse modo, se for feita somente a exportação dos favoritos, no segundo arquivo haverá atributos em falta, descaracterizando a modelagem.

Por isso, existem dois caminhos a serem seguidos:

1. É feita a exportação dos favoritos e em seguida a marcenaria toda é colada no segundo arquivo (Ctrl +C e Ctrl + V). Desse modo, ao colar a marcenaria com todos seus elementos, os atributos também são copiados e criados no arquivo, com os mesmos índices utilizados no arquivo original.
2. Primeiro é feita a colagem da marcenaria no segundo arquivo e então os elementos são favoritados nele mesmo.

É importante salientar que nesse processo o Archicad reconhece os atributos já existentes e que se repetiriam no segundo arquivo, criando somente os atributos em falta. Mas é necessário se atentar, confirmando antes que não existem, no segundo arquivo, atributos com índices iguais aos do arquivo original, de forma a evitar conflitos.