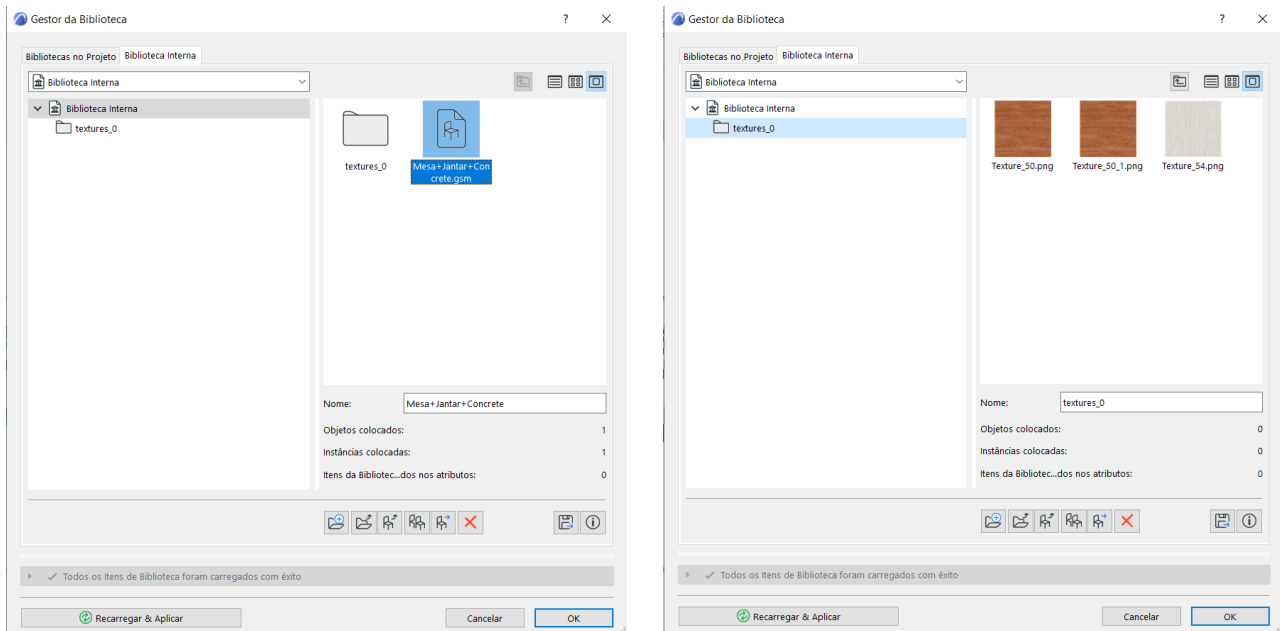
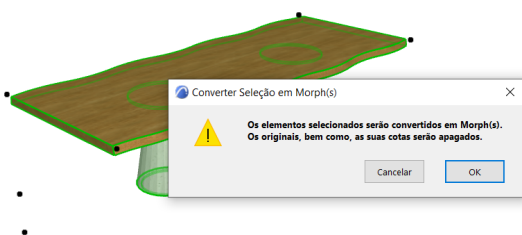


03. BIBLIOTECA INTERNA X ARQUIVOS DO SKETCHUP

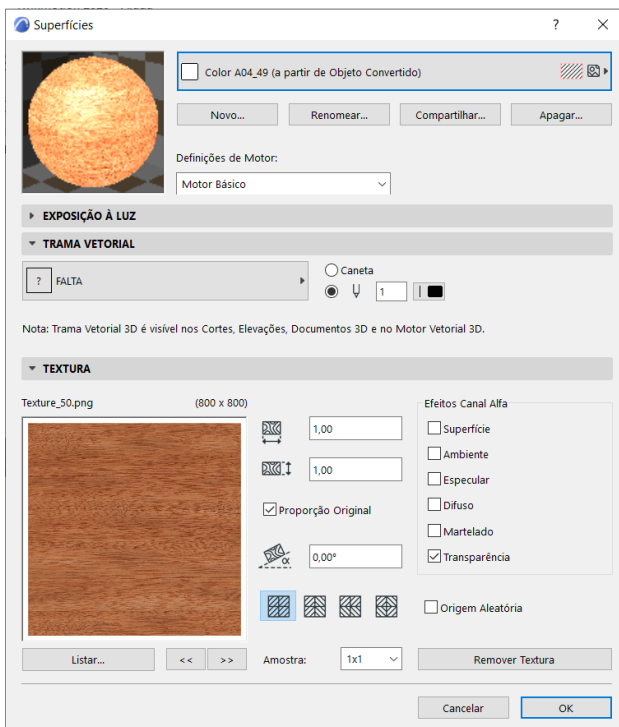
Note que ao arrastar um objeto baixado da internet, como um arquivo de SketchUp, para dentro do Archicad, esse objeto será importado na biblioteca interna e junto será criada uma pasta com todas as texturas utilizadas por ele. Desse modo, é recomendado que esse processo seja feito em um arquivo separado,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

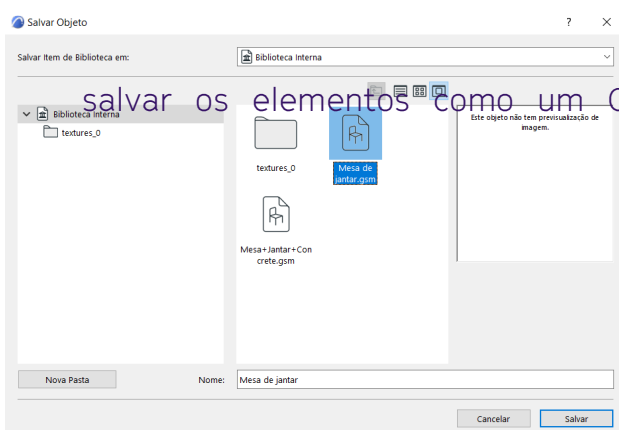


Com o objeto já inserido no arquivo, vamos selecioná-lo, clicar com o botão direito e transformá-lo em Morphs (**Transformar Seleção em Moprh(s)**).



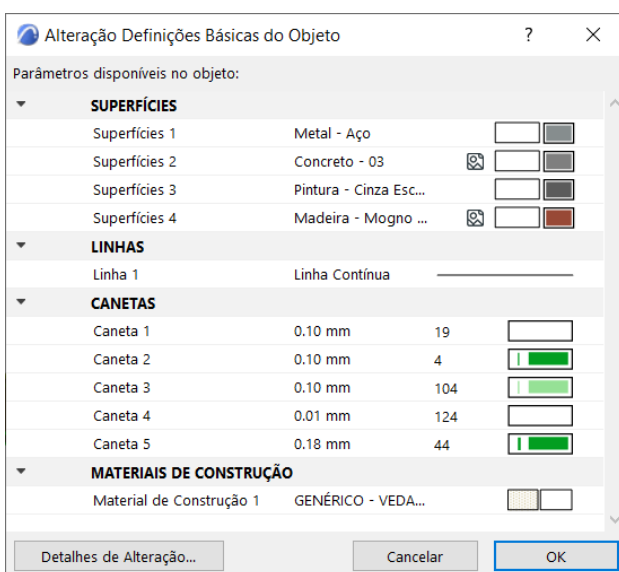
Após a transformação em Morph, podemos abrir a janela de **Superfícies** (Opções > Atributos do Elemento > Superfícies). Nela, podemos notar que foi criada uma superfície para cada material utilizado pelo objeto, desorganizando o arquivo.

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



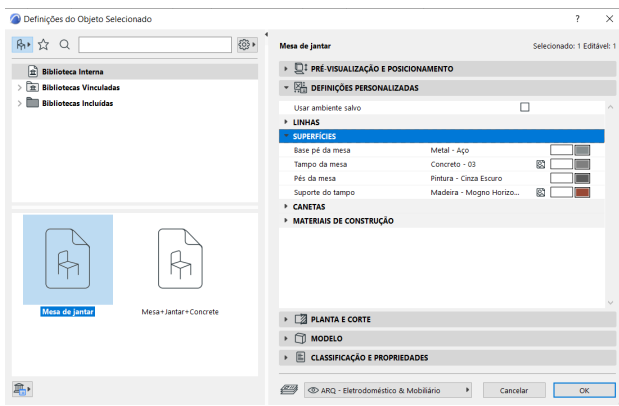
salvar os elementos como um Objeto

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

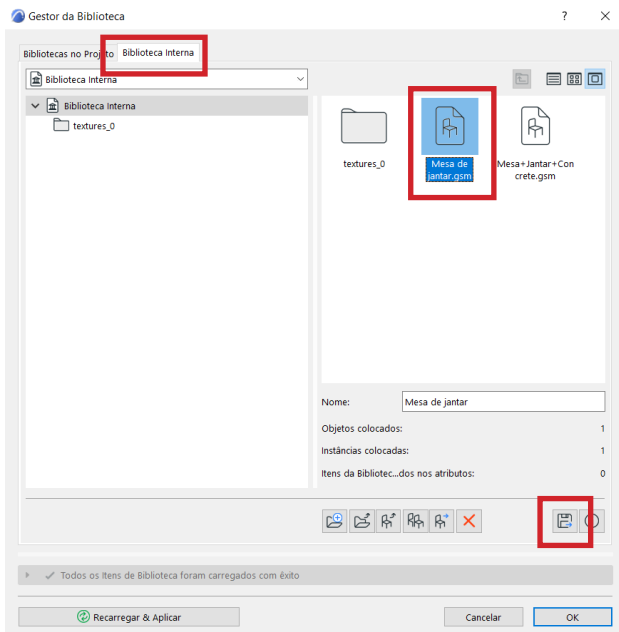


Ao salvar o objeto, note que na janela **Alteração Definições Básicas do Objeto** podemos alterar diversas opções do objeto, como suas superfícies (já definidas no passo anterior), linhas, canetas e materiais de construção (também já definidos anteriormente).

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.