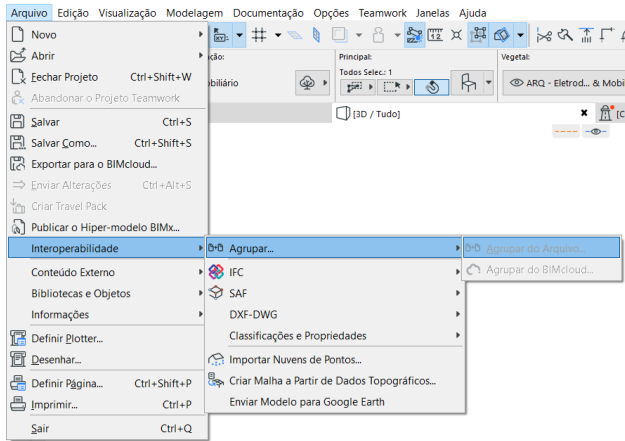
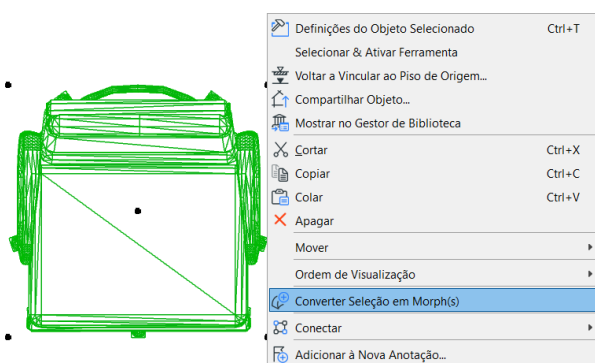


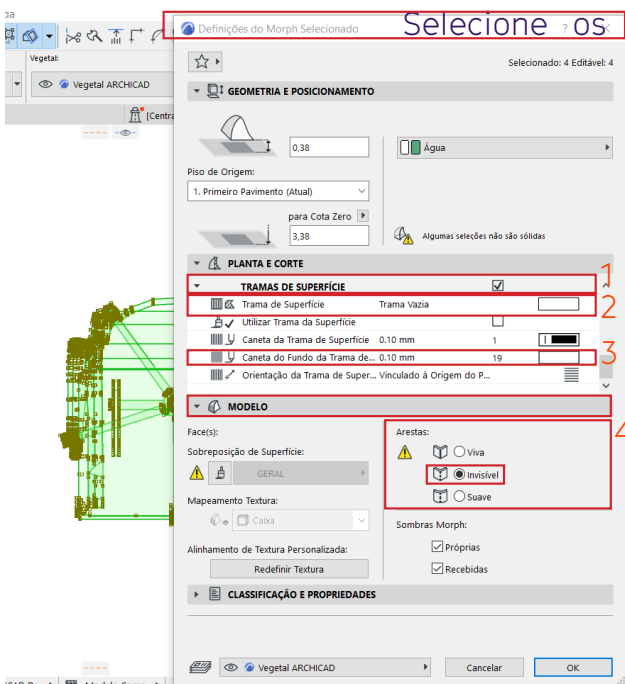
# 55. IMPORTANDO OBJETOS DO SKETCHUP



Para inserir um objeto externo, você pode arrastar o arquivo externo, de uma pasta, para dentro da área de trabalho do Archicad ou seguir, no ambiente 2D: **Arquivo > Interoperabilidade > Agrupar > Agrupar do Arquivo > selecionar o arquivo do objeto.**



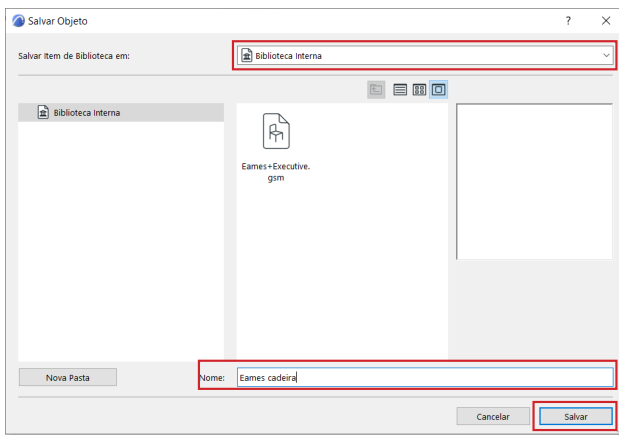
Quando um objeto é importado dessa maneira a sua representação 2D tem grande probabilidade de vir bagunçada. Para melhorá-la, clique com o botão direito no objeto e selecione **“Converter Seleção em Morph(s)”**.



Selecione os morphs criados e abra, com o (Ctrl + T), as **Definições do Morph Selecionado.**

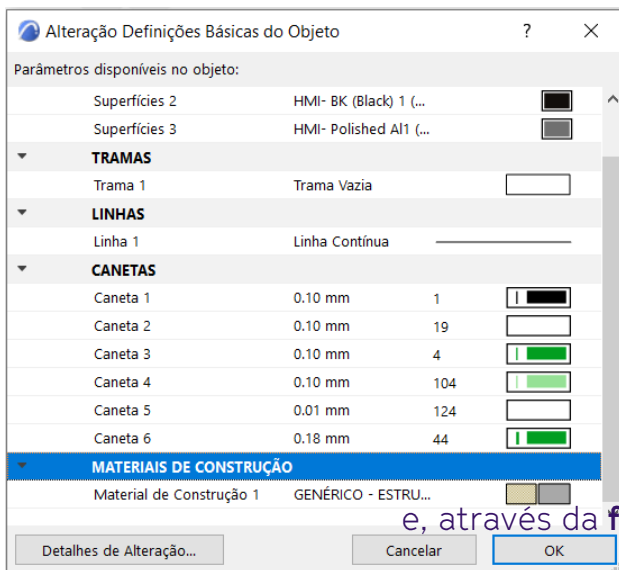
1. Habilite as Tramas de Superfície
2. Escolha uma trama vazia, para a Trama de superfície.
3. Escolha uma caneta branca de fundo
4. Modelo > Arestas > Invisível





Mas esse objeto ainda não é um objeto dentro do Archicad. Então, precisamos **selecionar esse objeto/morph > Arquivo > Bibliotecas e Objetos > Salvar Seleção como > Objeto**.

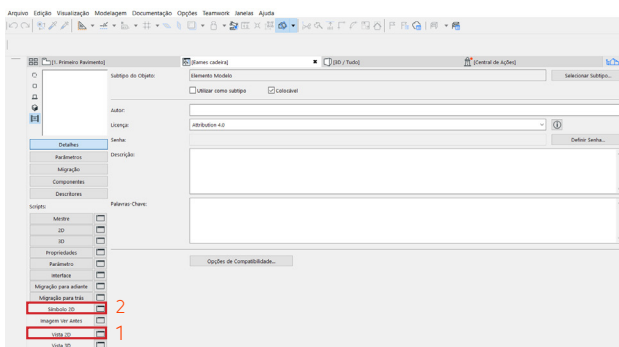
Dentro da janela “Salvar Objeto”, nomeie o objeto e salve-o na biblioteca desejada.



Na janela de Alteração Definições Básicas do Objeto, podemos alterar parâmetros como superfícies, tramas, canetas, materiais de construção.

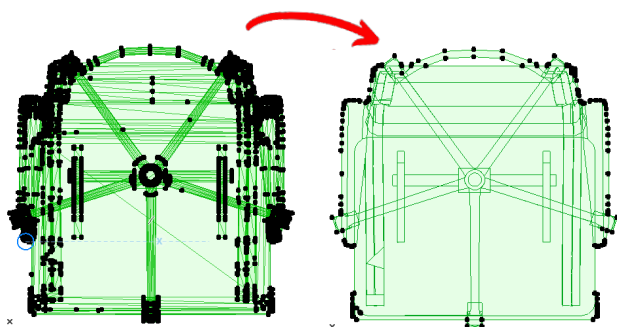
O ideal é que esse processo de limpeza seja feito em um arquivo a parte, para evitar a poluição do arquivo principal de trabalho.

Você agora pode deletar o objeto/morph, e através da **ferramenta objeto**, inserir o seu objeto verdadeiro.



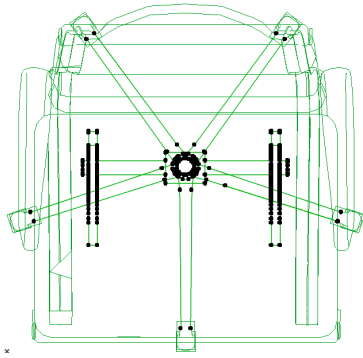
Para alterar a representação 2D desse objeto, selecione-o e siga: **Arquivo > Bibliotecas e Objetos > Abrir Objeto**.

1. Selecione a **Vista 2D**, selecione os elementos utilizando o (Ctrl + A) e copie pressionando (Ctrl + C).
2. Em seguida, abra o Símbolo 2D e cole (Ctrl + V) na localização original e ampliando os elementos colados.



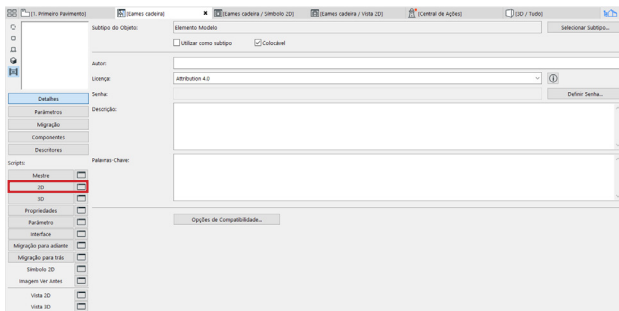
Selecione a ferramenta **trama** e pressione (Ctrl + A), para que todas as tramas do desenho sejam selecionadas.

Em seguida siga: **Edição > Dar nova forma > Consolidação de tramas**. Todas as tramas serão juntadas.

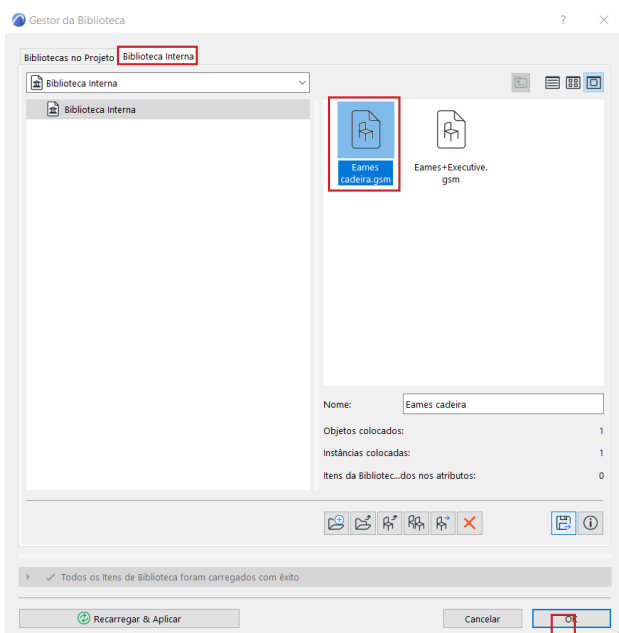


Você pode, então, começar o processo da limpeza da representação 2D, selecionando e deletando todas as linhas que sejam desnecessárias.

Salve o arquivo em: **Arquivo > Salvar**.



Após você salvar o Símbolo 2D, é necessário deletar o Script da representação 2D. Na janela que será aberta haverá uma grande programação GDL. Selecione-a toda, utilizando o (Ctrl + A) e delete-a. Dessa forma, a representação do objeto será dada pelo Símbolo 2D ao invés da Vista 2D.

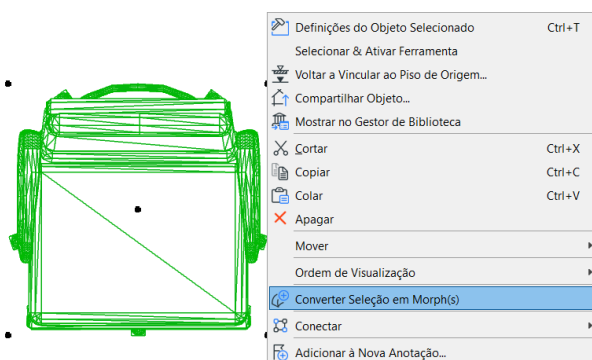


Para salvar o Objeto na sua biblioteca, siga: **Arquivo > Biblioteca e Objetos > Gestor da Biblioteca**

Dentro da janela **Gestor de Biblioteca**, selecione a **Biblioteca Interna**, selecione o objeto desejado e clique em **“Exportar Item(s) de biblioteca selecionada em pasta local”**. Então, selecione a pasta da biblioteca desejada.

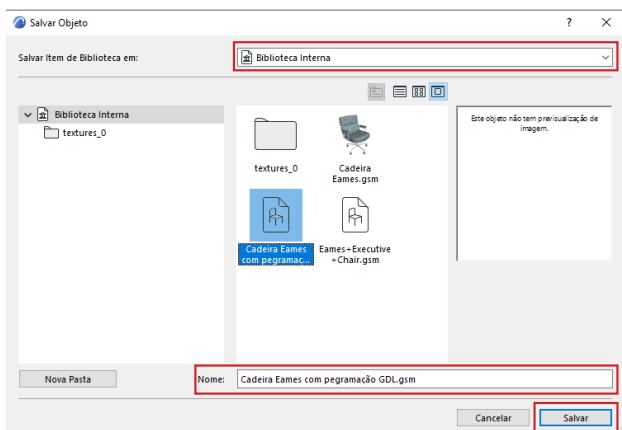
Para criar uma imagem de pré-visualização do objeto:

1. Na visualização 3D do objeto, utilize o retângulo de seleção e selecione todo o objeto e copie-o (Ctrl + C).
2. Com o objeto selecionado, (Alt + Ctrl + O), para abrir o objeto.
3. Selecione **Imagem Ver Antes**, (Ctrl + V) para colar a imagem.
4. **Arquivo > Salvar**.

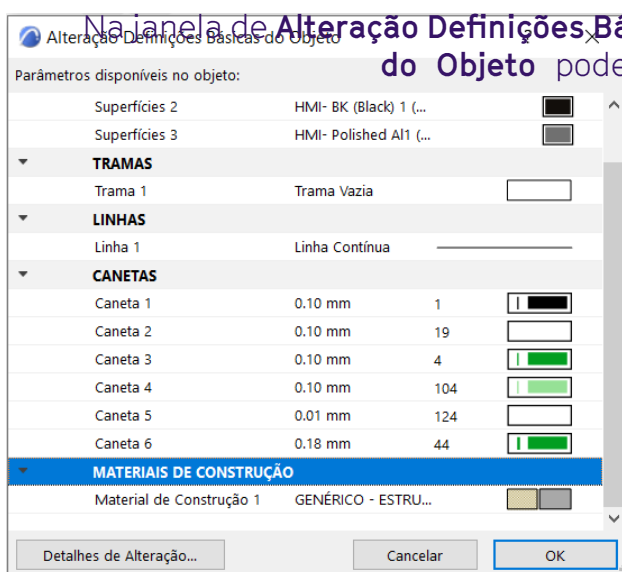


## LIMPEZA DA REPRESENTAÇÃO GRÁFICA POR PROGRAMAÇÃO GDL

Após inserir o objeto externo clique com o botão direito nele e selecione **“Converter Seleção em Morph(s)”**.



Em seguida, selecione todos os Morphs e siga: Arquivo > Bibliotecas e Objetos > Salvar Seleção como > Objeto.

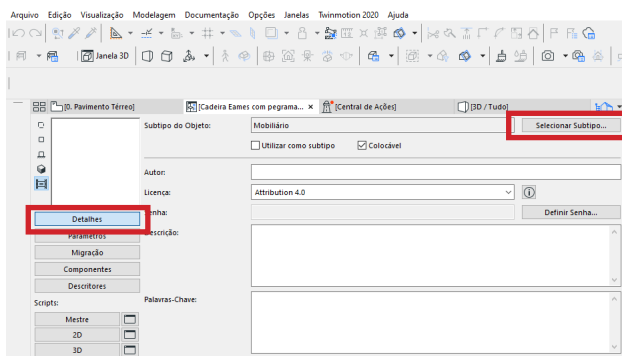


## Na janela de Alteração Definições Básicas do Objeto podemos alterar parâmetros

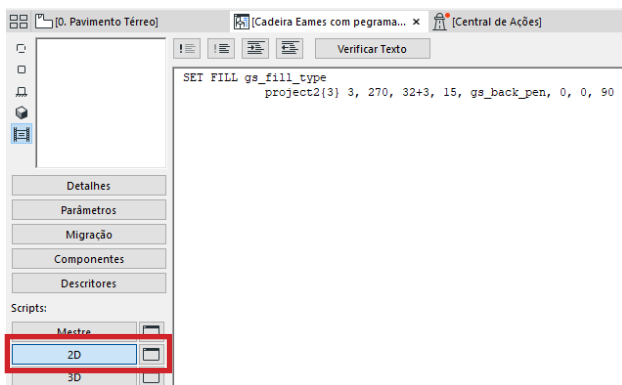
como superfícies, tramas, canetas, materiais de construção.

O ideal é que esse processo de limpeza seja feito em um arquivo a parte, para evitar a poluição do arquivo principal de trabalho.

Você agora pode deletar o objeto/morph e, através da **ferramenta Objeto**, inserir o seu objeto verdadeiro.

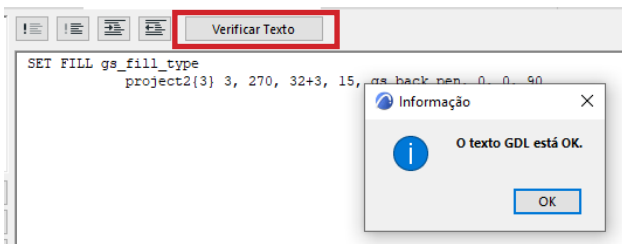


Com o objeto inserido, vamos selecioná-lo e seguir: Arquivo > Biblioteca e Objetos > Abrir Objeto > Detalhes > Selecionar Subtipo > Elemento Modelo > Mobiliário.

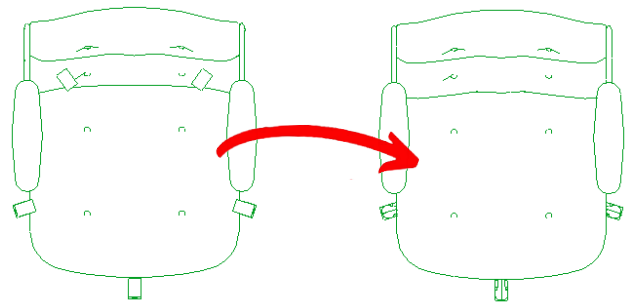


Em seguida vamos abrir a aba Script 2D, teclar (Ctrl + A) para selecionar toda a programação e deletar tudo. Agora podemos copiar e colar seguinte código no lugar:

```
SET FILL gs_fill_type
project2{3} 3, 270, 32+3, 15, gs_back_pen,
0, 0, 90
```



Agora vamos clicar em **Verificar Texto** e em seguida podemos salvar o objeto.



Ambos os métodos possuem prós e contras. O primeiro (manual) é mais demorado mas pesa menos no arquivo do modelo, por ser um símbolo. Já o segundo método (programação) é mais rápido, mas é mais pesado, pois é necessário o cálculo da representação gráfica pelo Archicad (no ambiente 2D).