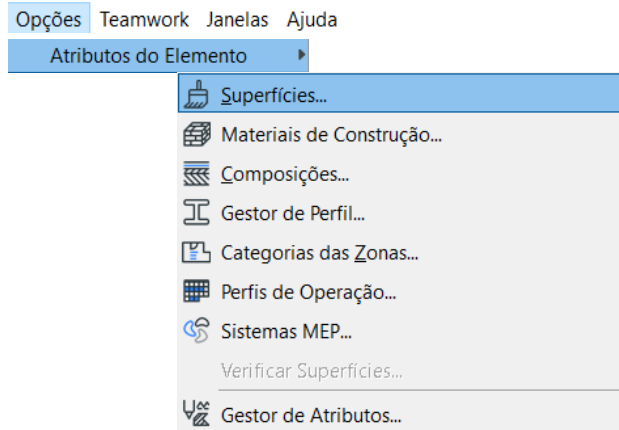
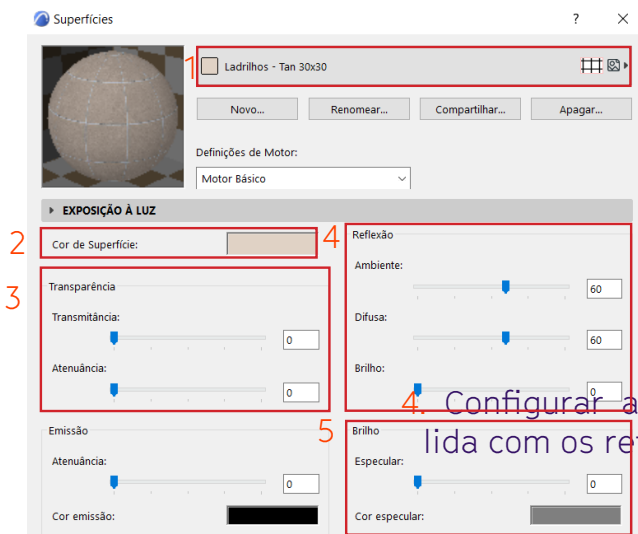


# 19. CRIAÇÃO DE SUPERFÍCIES: CONCEITO E DEFINIÇÕES



**Superfícies** são a materialidade vista no ambiente 3D, isto é, são as texturas. Por padrão o Archicad também traz opções pré-configuradas para uso.

Para acessar as superfícies, vá em: **Opções > Atributos do Elemento > Superfícies**.



1. Escolher a Superfície que está sendo configurada.

2. Cor do preenchimento em Vistas, Cortes, Elevações, Documentos 3D e no Motor Vetorial 3D (não afeta a renderização).

3. Configurar a transparência da Superfície.

4. Configurar a forma que a superfície lida com os reflexos.

Ambiente - A força de como a luz do ambiente é refletida, quanto maior mais claro.

Difusão - O quão irregular é a superfície e sua reflexão.

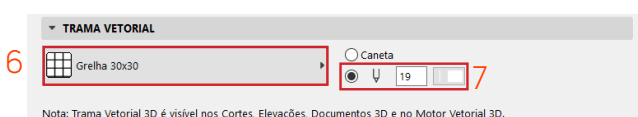
Brilho - Define se a reflexão da luz é mais ou menos dispersa.

5. Configurar a força e cor do brilho.

Especular - A força do brilho.

Cor especular - A cor do brilho.

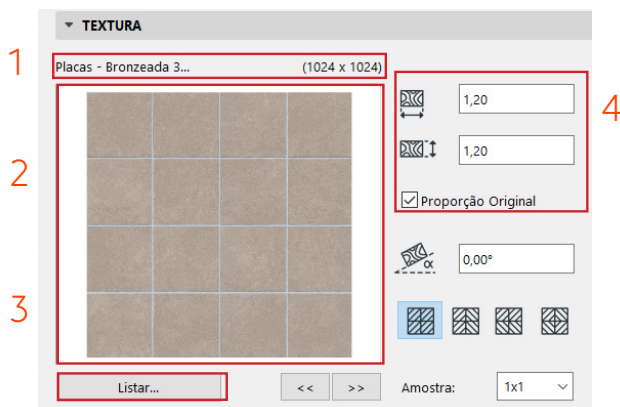
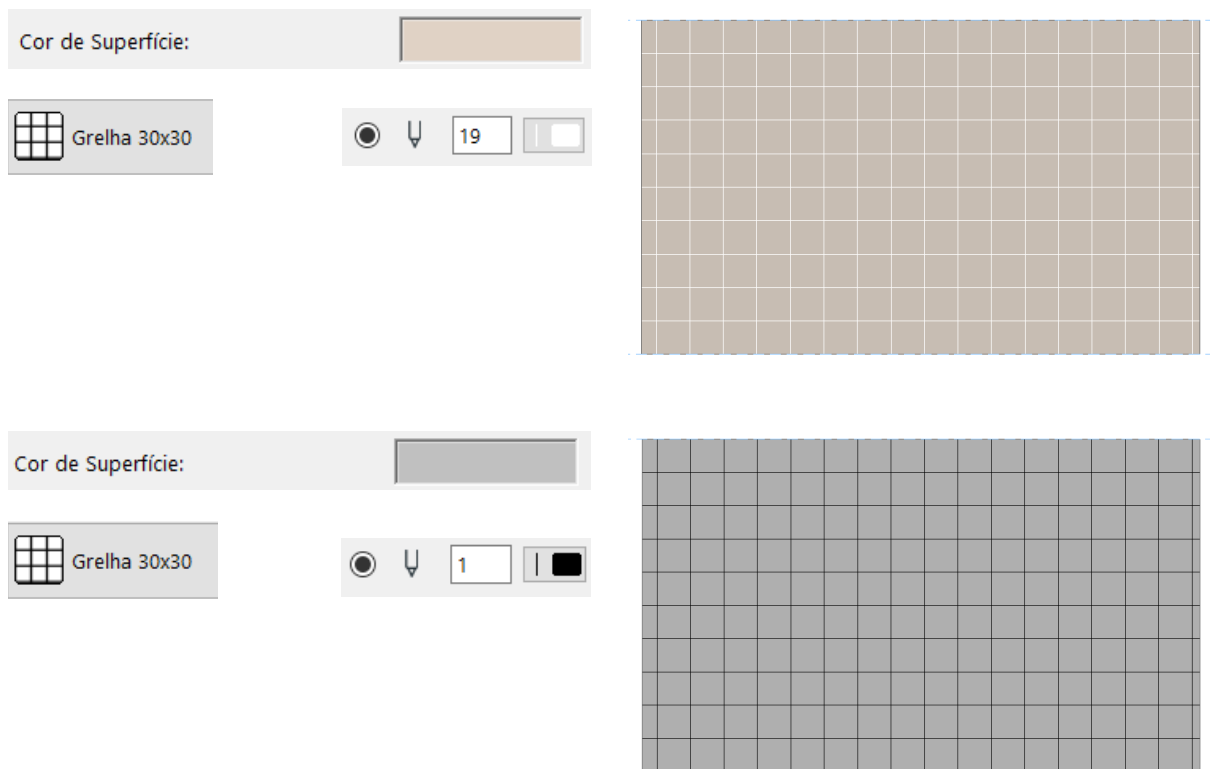
A aba **Trama Vetorial** possui as seguintes definições:



6. O padrão de Trama nas representações.

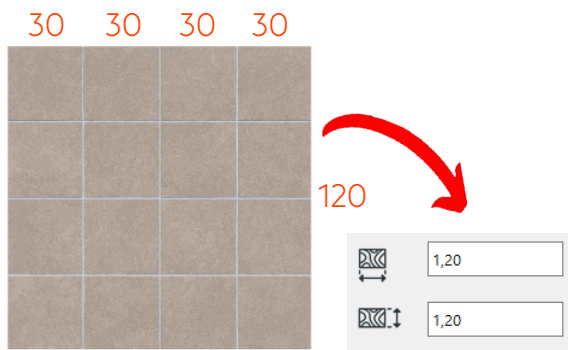
7. Cor da linha que corresponde ao padrão.

A **Cor de Superfície** e **Cor da Trama Vetorial** tem relação na representação, como por exemplo as alterações a seguir, que afetam a percepção do material mesmo partindo de uma trama igual:



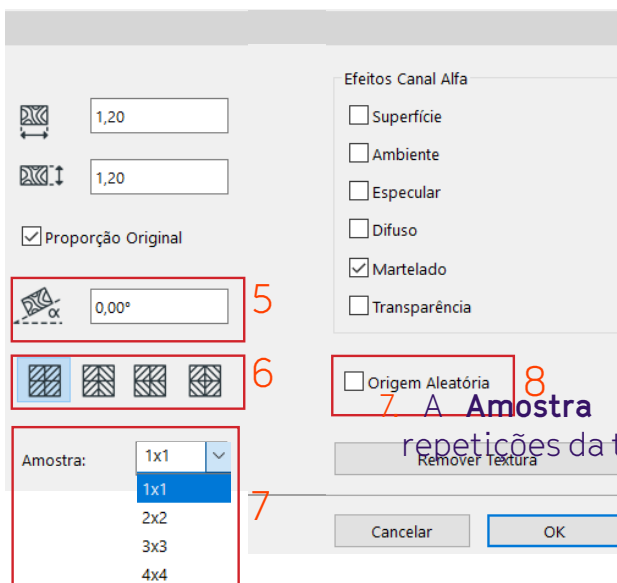
A aba **Textura** possui as seguintes opções para as superfícies:

1. Ver **nome** da textura e dimensões em pixels.
2. Pré-visualização da imagem escolhida para a textura.
3. Alterar a imagem relacionada a textura, podendo escolher tanto imagens disponíveis na biblioteca do Archicad quanto no computador.
4. Definir as medidas que a textura vai ter em escala real.



Um ladrilho de **30cmx30cm**, que possui **4 peças** em sua textura, teria o valor de tamanho em **1,20m**, que representa a soma dessas peças que aparecem na textura.

A opção de **“Proporção Original”** permite, ao dimensionar o tamanho de um dos lados, alterar o outro de forma proporcional. Desabilitá-lo permite distorcer a textura.





Ainda na aba **Textura**:

5. O **Ângulo de Rotação**, caso seja necessário girar a imagem em um ângulo específico.

6. O método de **Espelhamento**, que define a disposição da textura na visualização 3D.

7. A **Amostra** altera a quantidade de repetições da textura na pré-visualização, para verificar a aparência da textura em áreas maiores.

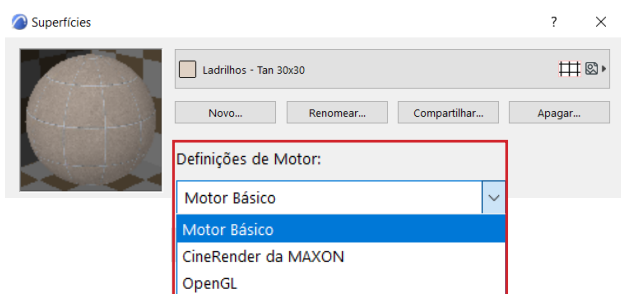
8. A caixa **Origem Aleatória** define se a imagem terá um início aleatório (para texturas irregulares).

- 1  Metal - Ouro
- 2  Metal - Pontos Pequenos Perfurados 
- 3  Metal - Zinco 

Ao escolher uma superfície, ao lado de seu nome também é possível verificar outras informações:

1. A cor da superfície, explicada anteriormente.
2. Se essa superfície possui ou não uma trama associada a superfície.
3. Se essa superfície possui ou não uma imagem associada para a textura nos motores de renderização.

Caso a superfície não possua trama ou imagem de textura associada, o ícone (3) estará ausente.



As definições mostradas se aplicam ao **Motor Básico**, utilizado durante a navegação dentro do Archicad. É possível alterar o motor em **Definições de Motor**, sendo possível escolher, por exemplo, o renderizador **Cineware (CineRender)**.