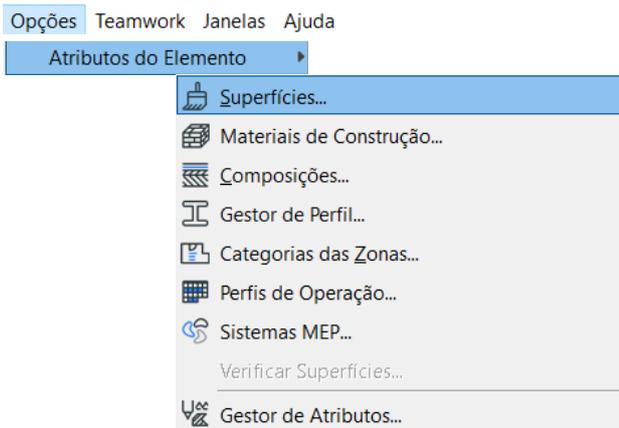
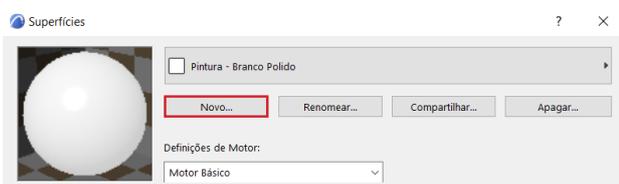


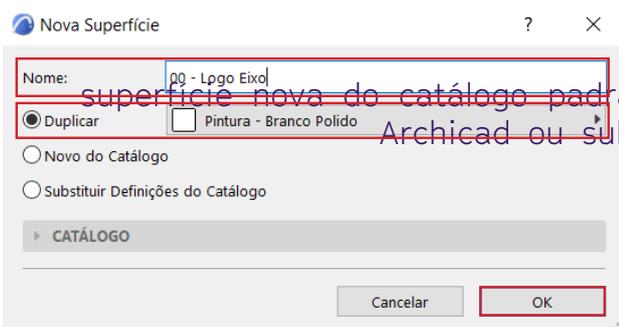
## 20. CRIAÇÃO DE SUPERFÍCIES: CRIANDO SUPERFÍCIES COM JPEG



Para criar uma nova superfície, siga: Opções > Atributos do Elemento > Superfícies.

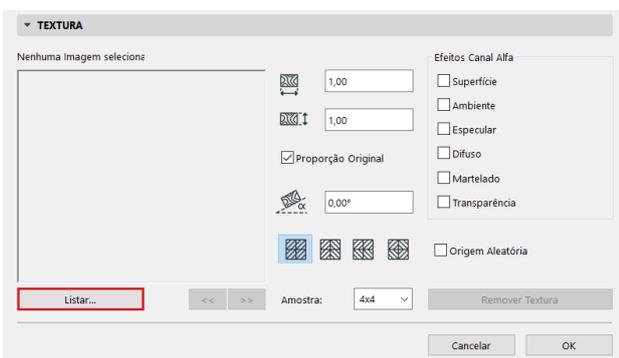


Na janela **Superfícies**, clique em **Novo** para criar uma nova superfície.

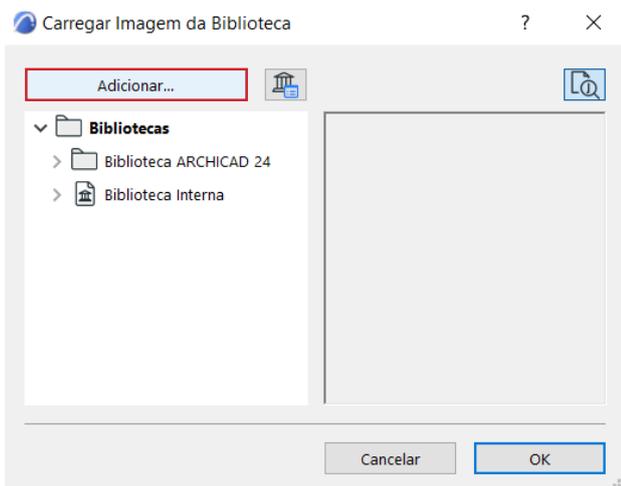


Esta janela permite duplicar uma superfície existente, escolher uma superfície nova do catálogo padrão do Archicad ou substituir as definições do catálogo.

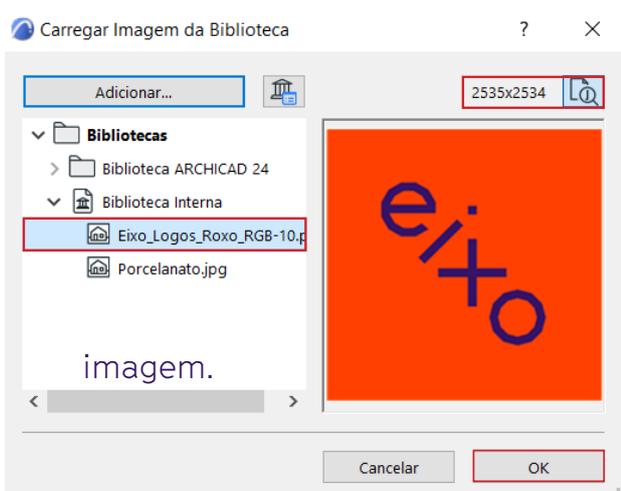
Escolha uma superfície existente para duplicar e a renomeie ela. É recomendado inserir “00” ou “\_” antes do nome da sua superfície para que ela fique no início da lista, facilitando a seleção posteriormente.



Nas configurações da sua superfície, vá na aba **Textura** e, em seguida, em **Listar** para escolher uma imagem que vá representar sua superfície.

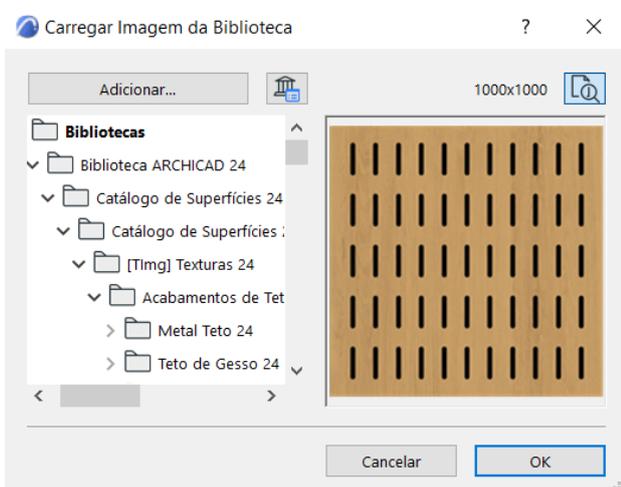


Na janela **Carregar Imagem da Biblioteca**, clique no botão **Adicionar** para escolher uma imagem a partir dos documentos existentes do seu computador.



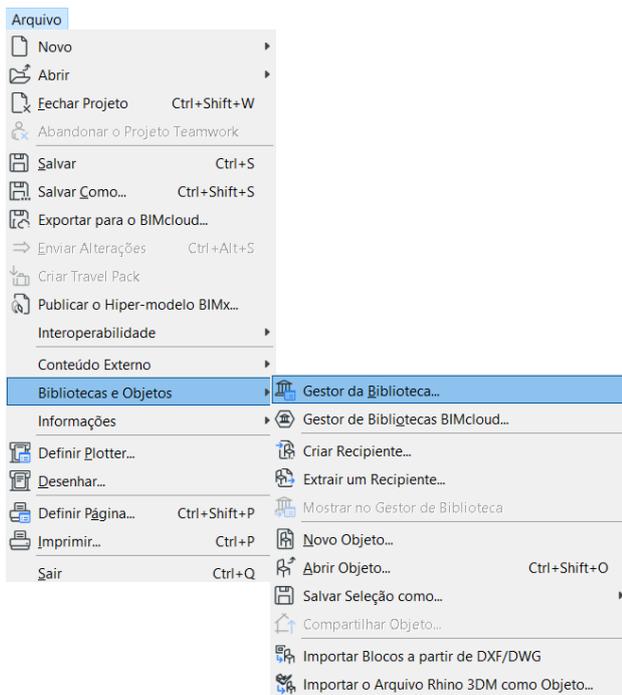
Após escolher a imagem que pretende usar, uma pré-visualização irá aparecer na aba **Bibliotecas interna**, representando que a imagem foi adicionada à uma nova biblioteca do Archicad. Também é possível ver a resolução da imagem usada no canto superior direito.

Clique em **OK** para confirmar a escolha da



Alternativamente, é possível acessar a biblioteca de texturas do próprio Archicad. Para isso, clique na aba **Bibliotecas** e abra as pastas até a opção “[Tlmg] Texturas”, que possui diversas subpastas para escolha de acordo com a necessidade.

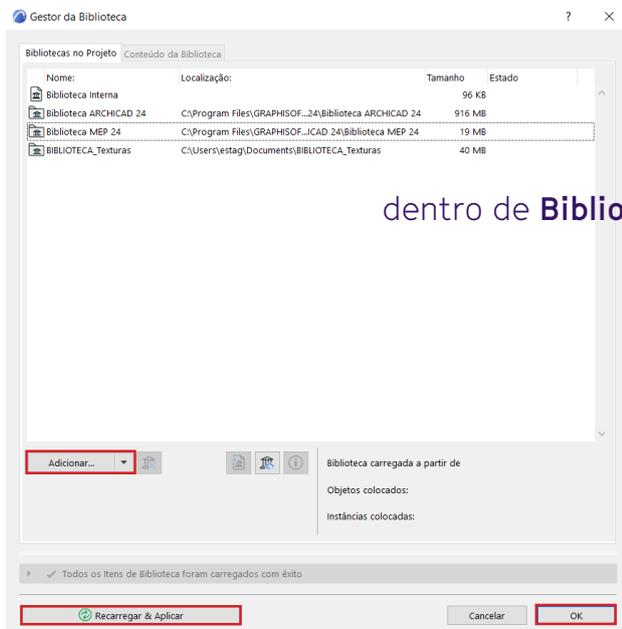
Após escolher clique em **OK**.



## ADICIONANDO UMA BIBLIOTECA

A biblioteca otimiza a criação de superfícies, uma vez que incorpora diversas texturas ao Archicad de uma vez, evitando a necessidade de incluir uma por uma.

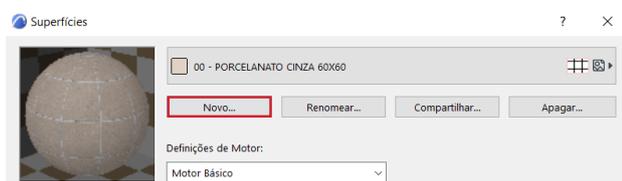
Para adicionar uma nova biblioteca ao Archicad, vá em: **Arquivo > Biblioteca e Objetos > Gestor da Biblioteca.**



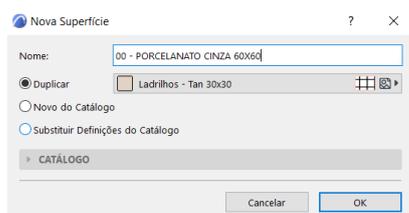
Dentro do **Gestor da Biblioteca**, clique em **Adicionar** e procure pelo local onde se localiza a pasta.

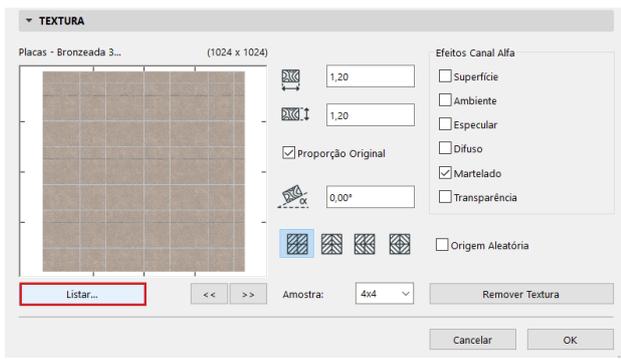
Após escolher a pasta, ela ficará visível dentro de **Bibliotecas no Projeto**.

Em seguida é importante clicar em **Recarregar e Aplicar**, para que ocorra uma atualização e a biblioteca fique disponível no modelo.

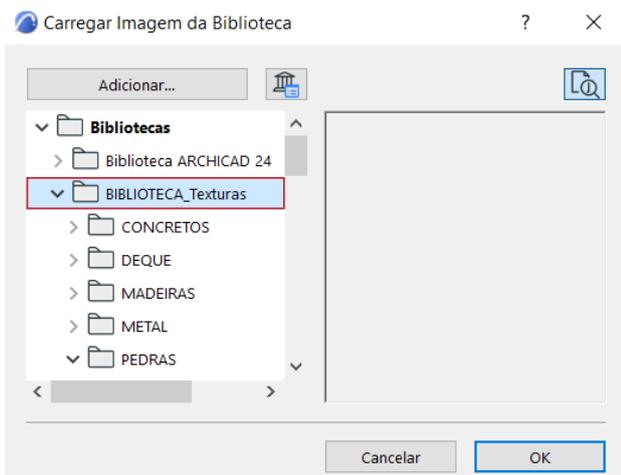


Agora, abra novamente as **Superfícies** (Opções > Atributos do elemento > Superfícies) e crie uma nova superfície, como explicado anteriormente.





Após criar, na aba **Texturas**, clique em **Listar**.



A biblioteca inserida estará disponível para uso. Acesse as subpastas e escolha a textura que deseja.



## CONFIGURANDO UMA TEXTURA

Inicialmente mantenha o valor de

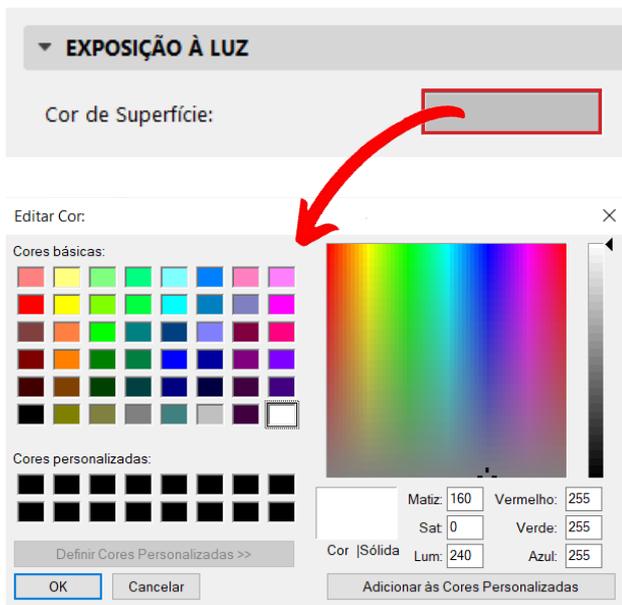
**Amostra** em **1x1**, para dimensionar os tamanhos da textura de acordo com a escala real.

No exemplo da imagem o porcelanato mede 0,60mx0,60m, então é este valor que vamos inserir nas dimensões da textura.



Escolha em, **Trama Vetorial**, um tipo de trama que possua uma relação entre a textura e o padrão da trama. Depois disso, escolha uma cor de caneta.

No caso do exemplo, o porcelanato é cinza e tem o rejunte branco, porém usando uma caneta branca, numa elevação sem cor, não seria possível visualizar esse rejunte. Nesse caso, optou-se por usar um tom de cinza claro.



Com a trama e a cor definida, escolha uma cor de superfície para usar na aba **Exposição à luz** (é recomendado uma tonalidade próxima da cor da textura que está sendo usada).