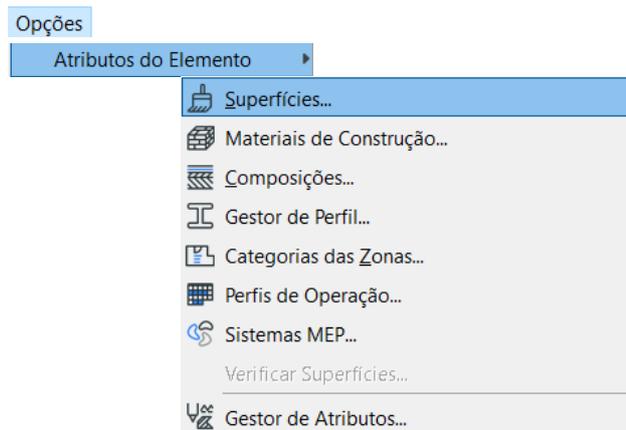
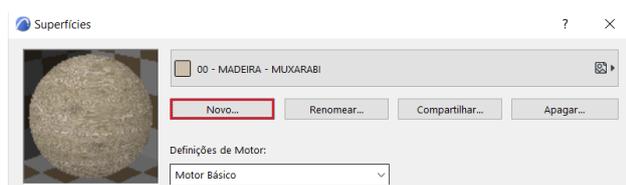


21. CRIAÇÃO DE SUPERFÍCIES: CRIANDO SUPERFÍCIES COM PNG

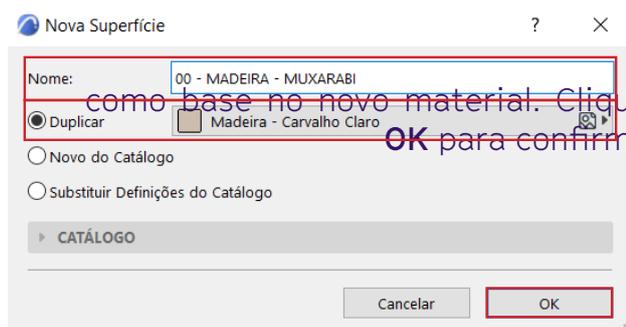


Uma superfície com PNG é usada para momentos em que se tem a necessidade de elementos vazados, como cercas e muxarabis.

Para criar uma superfície dessa forma, o processo é parecido com o JPEG. Vá em: **Opções > Atributos do Elemento > Superfícies.**



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

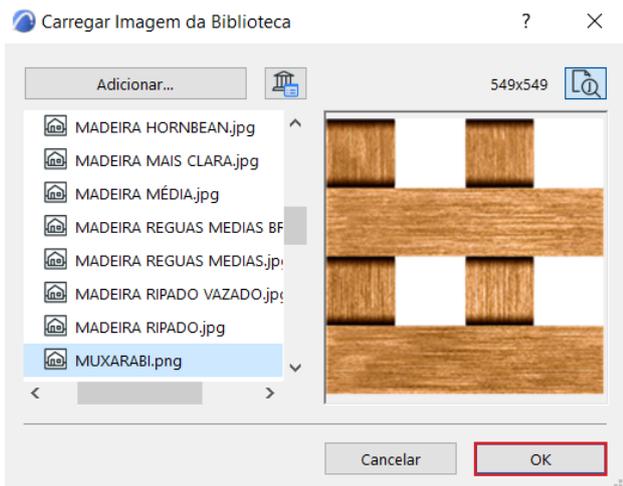


como base no novo material. Clique em **OK** para confirmar.

Dê um nome para a nova Superfície e escolha um material parecido para utilizar

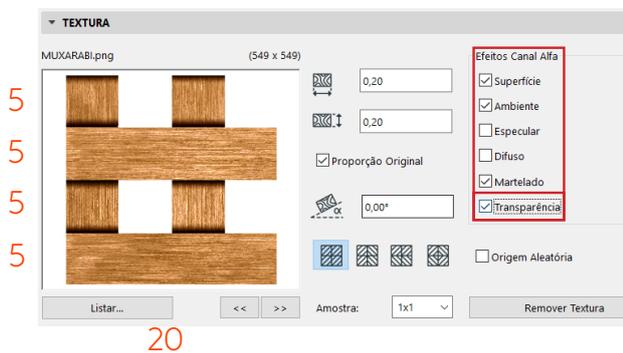


Com a nova Superfície criada, vá na aba **Textura** e clique em **Listar**, para escolher uma textura diferente.

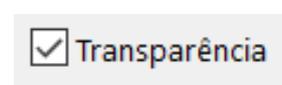


Na biblioteca de texturas (instalada na aula anterior), escolha o PNG que deseja. Clique em **OK** para confirmar.

O PNG do exemplo é encontrado em “Madeiras” > “Muxarabi”.

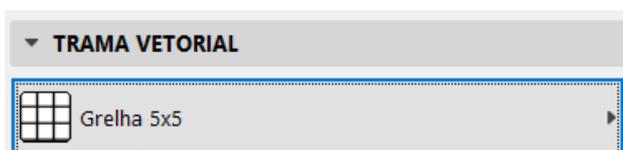


Com o novo PNG definido, defina a altura vertical e horizontal, neste caso 20cm. Marque a caixa **Transparência**, localizada em **Efeitos Canal Alfa**. Esta opção permite que a sua superfície fique vazada como no png, caso esta opção fique desativada a textura ficará com um fundo. Veja as imagens abaixo:

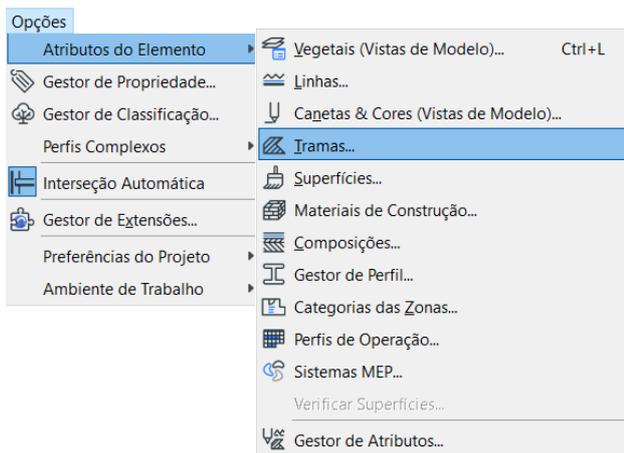


Na aba **Exposição à Luz**, mude a cor da superfície para uma mais próxima da cor da textura.

Caso utilize MAC, é possível ter uma cor mais precisa com o conta gotas disponível.



Por último, escolha uma trama que se adequue a textura (no exemplo foi usada uma trama chamada “Grelha 5x5”, porém esse valor está em metros, e o muxarabi possui 0,05m).



AJUSTANDO A TRAMA

Caso seja necessário ajustar as medidas da trama, vá em: **Opções > Atributos do Elemento > Tramas.**



Na janela **Tramas**, na aba **Editar Padrão Vetorial**, defina ambos os valores com “0,05” (metros), em **Espaçamento**.

Após isso, tanto a elevação quanto visualização 3D estarão configurados de forma proporcional.

