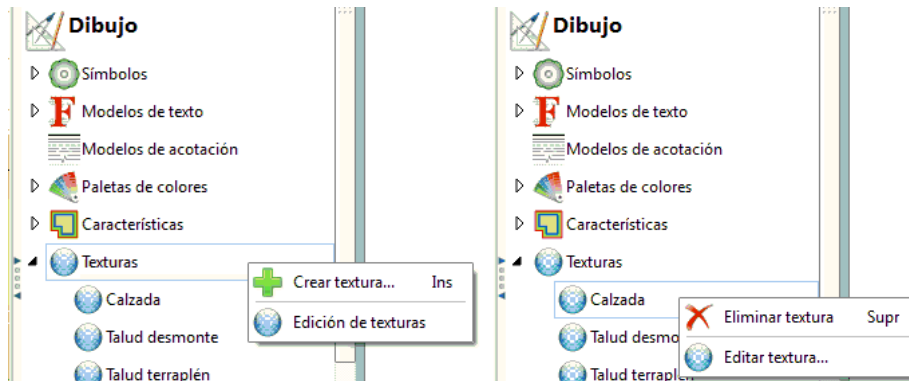


## TEXTURAS

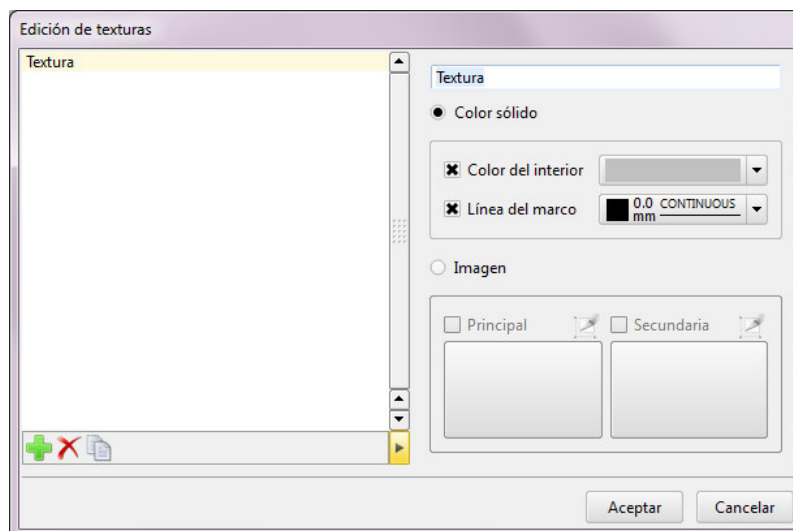
Las texturas permiten rellenar superficies aplicando un color sólido o una imagen. Se utilizan sobre todo en las vistas 3D, para definir como se han de ver el modelo digital, los QUADs y las polilíneas 3D, también en el resto de vistas para definir el relleno de superficies.

Las texturas se editan desde el menú clásico (*Control+F10*) *Dibujo-Varios-Texturas* o a través del nodo **Dibujo**, en el **Navegador**:



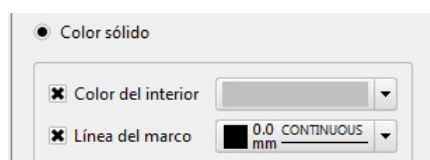
## Crear texturas

1. Seleccionar el menú clásico (*Control+F10*) *Dibujo-Varios-Texturas* o la opción *Crear textura* través del nodo **Dibujo**, en el **Navegador** ventana **Edición de texturas**, se creará una nueva textura a la que se le asignará un nombre por defecto: *Textura*, *Textura 1*, *Textura 2*,...



2. Reescribir, si se desea, el nombre asignado por defecto para la nueva textura.
3. Seleccionar el tipo de textura a crear, pueden ser de dos tipos: de *Color sólido* o *Imagen*.

**Color sólido:** la textura tendrá un relleno sólido que se define a partir del selector de trama *Color del interior* y del selector de línea del marco:



**Imagen:** la textura tendrá un relleno que se define a partir de una imagen ráster, en formato BMP, GIF, ICO, JPEG2000, JPEG, JBG, MNG, PCX, PNG, TGA, WBMP o WMF.


Si la textura se va a aplicar sobre objetos visibles en vistas 3D (modelo digital, tramos de sección,...) se puede definir una imagen *Principal* y otra *Secundaria*, al combinarse las dos imágenes el resultado será distinto.

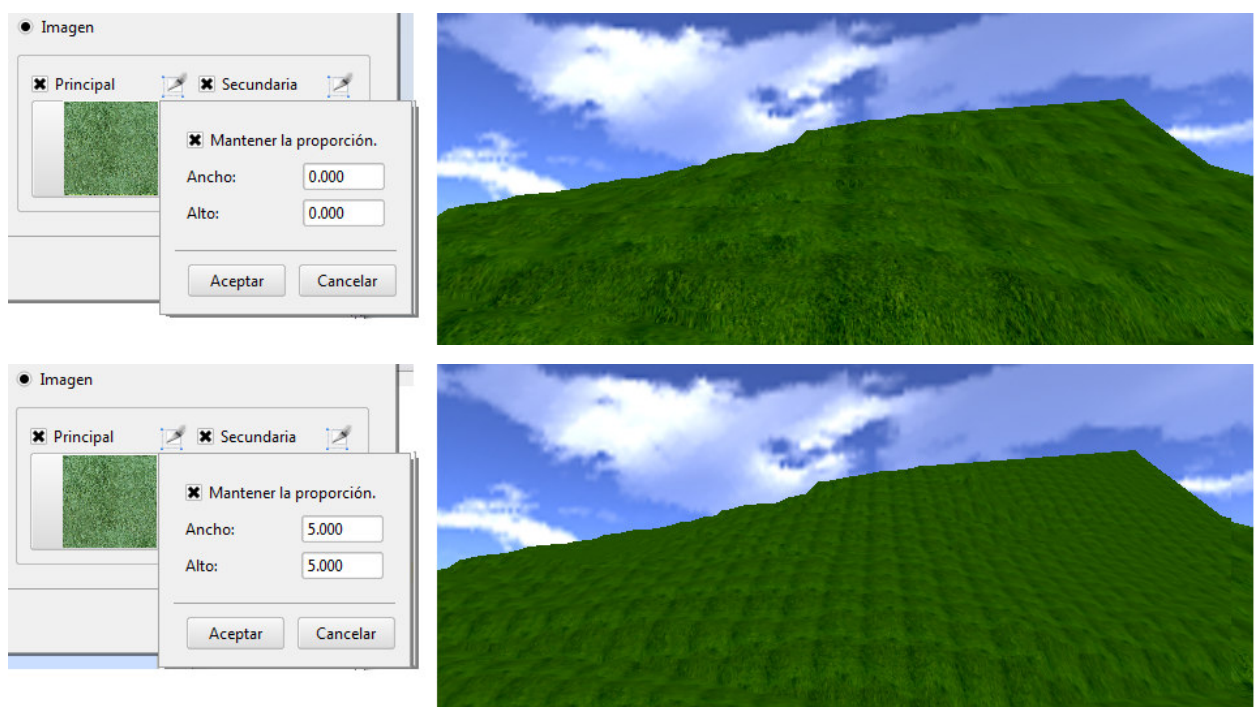
En la imagen el modelo se representa con una textura en la que sólo hay una imagen, la *Principal*:



En la siguiente imagen, la textura tiene dos imágenes, *Principal* y otra *Secundaria*:



El botón  que aparecen junto a cada imagen permite definir el tamaño de una textura especificando su ancho y alto en unidades de longitud. Esta opción es únicamente válida para objetos a visualizar en la vista 3D:



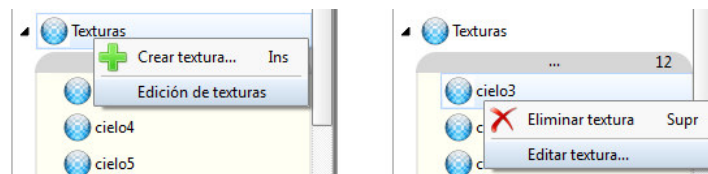
4. Después de definir una textura, se puede cerrar la ventana pulsando *Aceptar*, o añadir una nueva pulsando el botón . El botón realiza una copia de la textura seleccionada para modificarla después.
5. Las texturas creadas irán apareciendo en el nodo **Dibujo-Texturas** del **Navegador**:



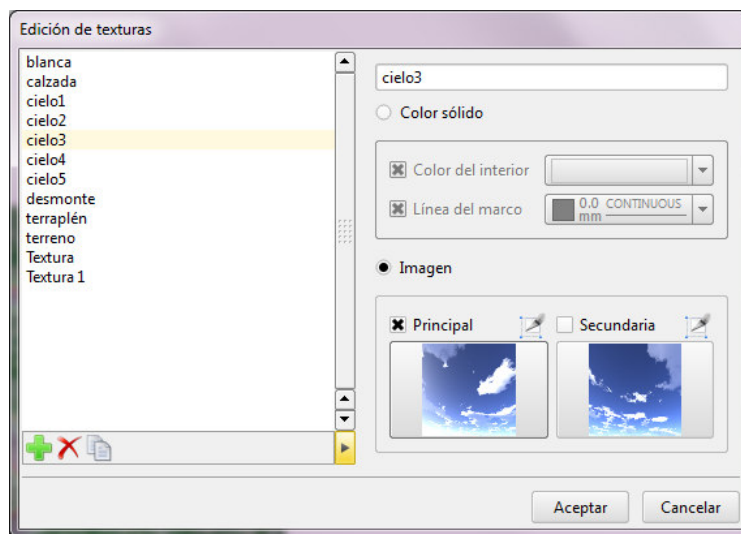
## Modificar y eliminar texturas

Para modificar una textura:

1. Si está abierta la ventana **Edición de texturas**, seleccionar en ella la textura a modificar. Si no lo está, situar el cursor sobre el nodo **Texturas** o el de la textura a modificar y pulsar el botón derecho del ratón, en el menú emergente seleccionar *Edición de texturas* o *Editar textura*, según el caso:



2. Se abrirá la ventana **Edición de texturas**. Si se ha abierto desde el nodo de una textura, ésta aparecerá seleccionada, en caso contrario, seleccionar aquella que se desea modificar en la lista de texturas, sus parámetros se mostrarán en la ventana:



3. Realizar los cambios oportunos, al salir de la ventana pulsando *Aceptar* se validarán.

Para eliminar una textura:

1. Si está abierta la ventana **Edición de texturas**, seleccionar en ella la textura a eliminar y pulsar el botón .
2. Desde el **Navegador**, seleccionar la textura a eliminar, pulsar el botón derecho de ratón y seleccionar la opción *Eliminar textura*:

