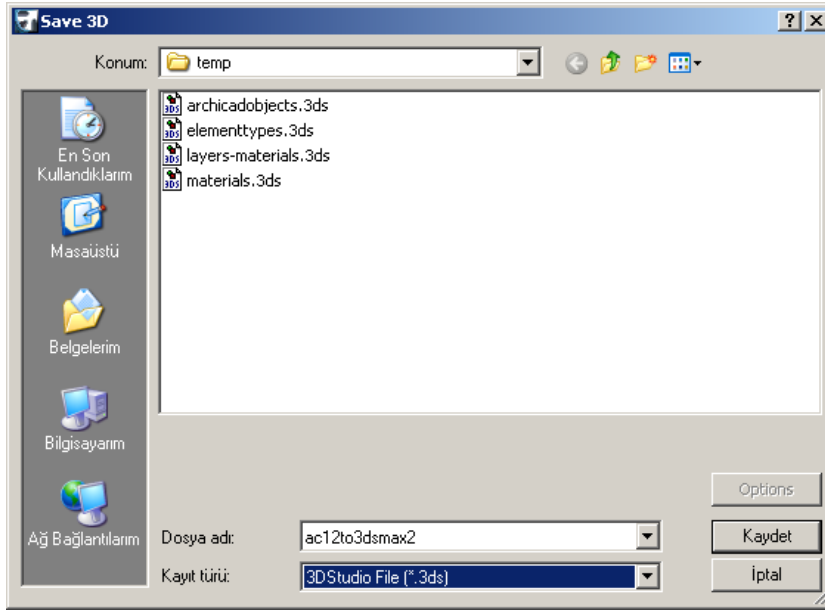


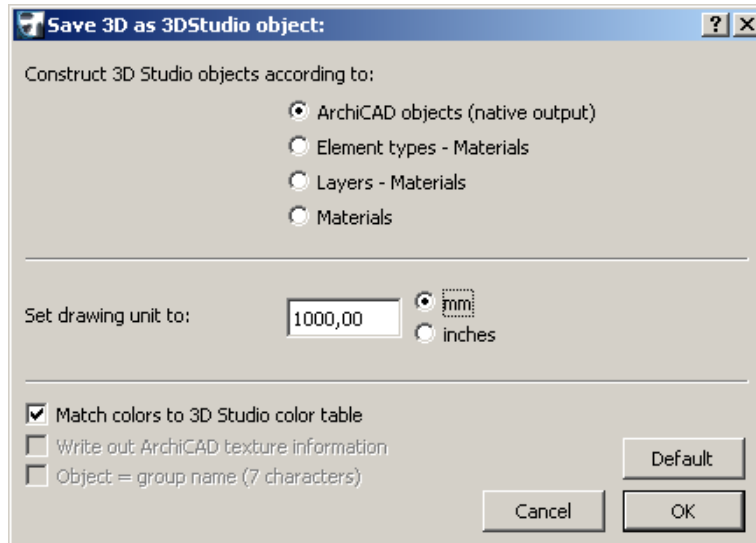
3DS MAX Ortamında ArchiCAD Dosyaları ile Çalışmak


ArchiCAD Dosyası Alınması:

1. ArchiCAD projesi 3D penceresinde File>Save As seçilip, kayıt türü olarak *.3DS uzantısı seçilerek kaydedilir.



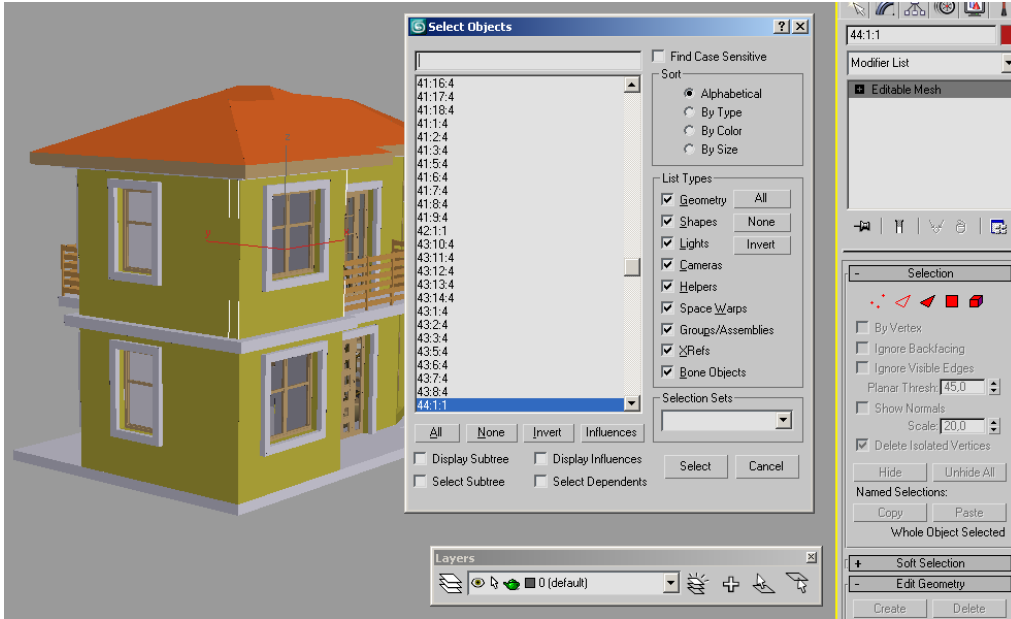
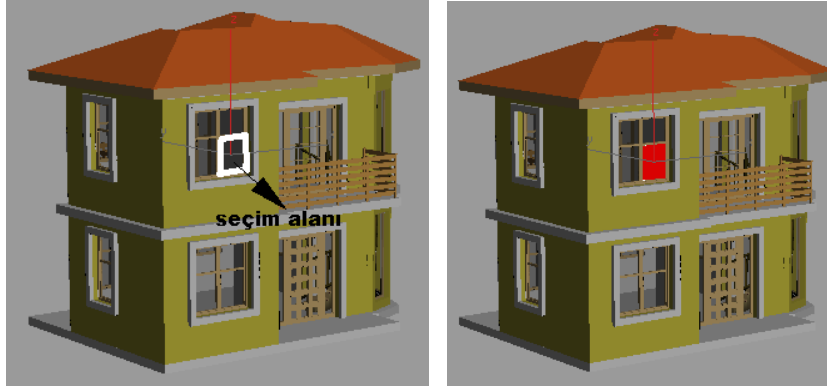
2. 3DS MAX'in centimeter ölçü birimi kullandığı varsayılarak ölçek olarak 1000 mm yazılır.
3. Bu pencereden 3Ds MAX'in ArchiCAD varlıklarını hangi özelliklerine göre tanıyacağı belirlemek için dört seçenek yer alır:



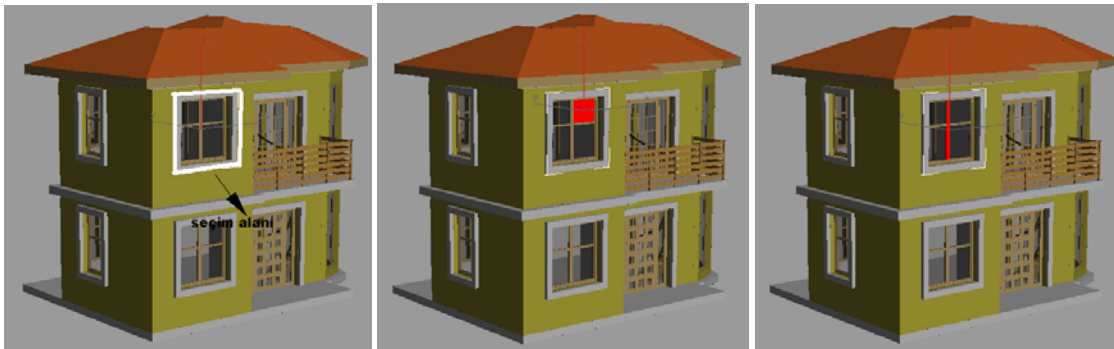
NOT: Transfer yöntemleri arasındaki farklılıkları anlamak için SELECT BY NAME  düğmesi kullanılarak gelen varlıkların listesine bakılmalıdır. Yine 3DS Max'te obje seçimleri için bu yöntem tercih edilebilir.

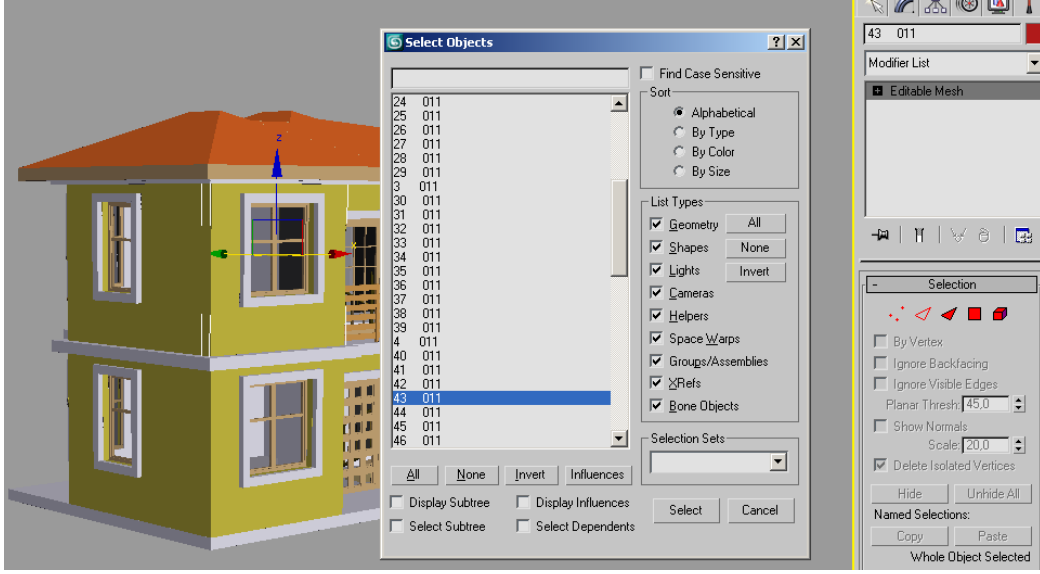
Buradaki seçenekler şu işlemlere sahiptirler:

ArchiCAD objects: Herbir ArchiCAD elemanına ait poligon bağımsız bir yüzeye olarak 3DS MAX'e bağımsız olarak aktarılır. Örn.: Pencereye ait kasa, kanat, cam vb. bileşenler ile MAX ortamına ayrı objeler olarak alınır.



Element types- - Materials: ArchiCAD'de yaratılan eleman tipleri gruplanarak 3DS MAX ortamına ayrı objeler olarak transfer edilir. Örnek: Pencere tüm bileşenleri ile bir bütün olarak MAX ortamına transfer edilir.





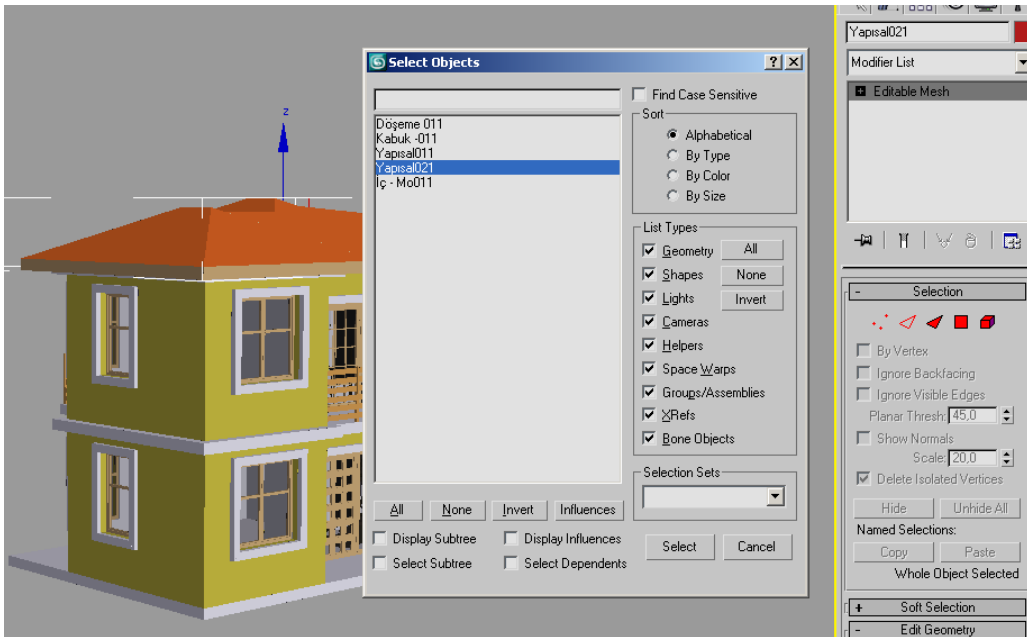
Write out ArchiCAD texture information

Yukarıdaki kutu onaylı olduğunda ArchiCAD dokuları istendiğinde 3DS MAX ortamında kullanılması için imaj dosyası olarak kaydedilir.

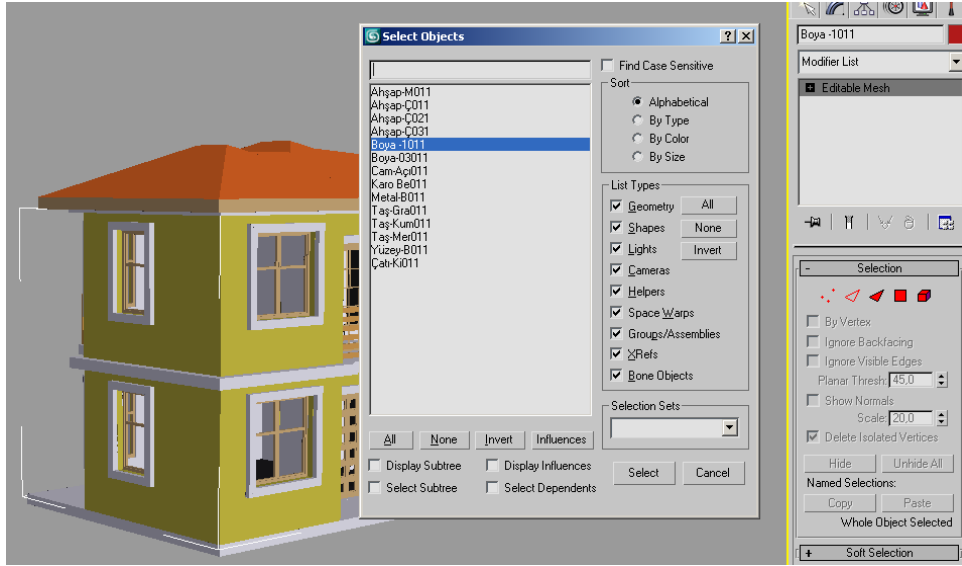
Layers-Materials: Katmanlardan yola çıkarak, gruplanmış varlıkları ayrı objeler olarak 3DS MAX ortamına aktarır. Bu objeler malzeme atandığında tüm alt objelerine de atanmış olur. Bu yöntem duvarlarla birlikte pencereler veya çatı kenarlık tahtasını alabilmektedir. Görüleceği gibi bu transfer yöntemi 3DS MAX'e ait LAYER listesinden herhangi bir değişikliğe yol açmamaktadır.

Object = group name (7 characters):

Bu kutu onaylı olduğunda ArchiCAD'de gruplanmış varlıklara 7 karaktere kadar isim verir.

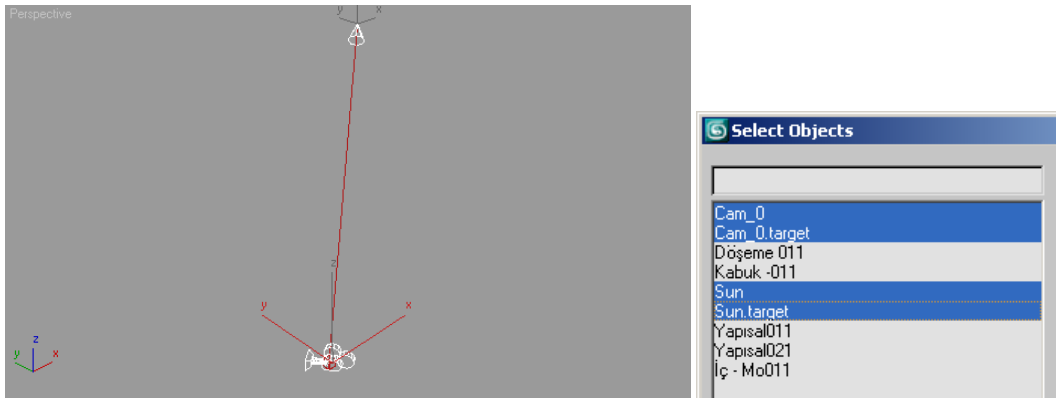


Materials: Varlıkları ArchiCAD'deki malzeme tanımlarına göre 3DS MAX'e aktarır. Bu varlıklar MAX'te bu malzeme adıyla seçtirilebilirler. Bu sayede MAX'te bu malzemelerin yerine başka malzemeler kolayca atanabilir. Tüm yöntemler arasında Materials yöntemi hızlı çalışmaya imkan vermesi açısından tercih edilebilir.



NOT: Seçilen yöntem ne olursa olsun her bir objeye ait poligon bileşeni seçilerek üzerine bağımsız olarak malzeme atanabilir.

4. ArchiCAD dosyası MAX ortamında ışık kaynağı ve 3D'deki bakış açısını gösteren kamerası ile birlikte gelir. Modelin görünebilmesi için bunların silinmesi gereklidir. Ekrandan veya SELECT BY NAME iletişim kutusundan ışık kaynağı ve kamera silinebilir.



5. Modele  ZOOM yapılarak model üzerinde görselleştirme işlemlerine başlanabilir.

NOT: ArchiCAD'den gelen kameranın bakış açısından görebilmek için C (Camera) tuşuna basılabilir.