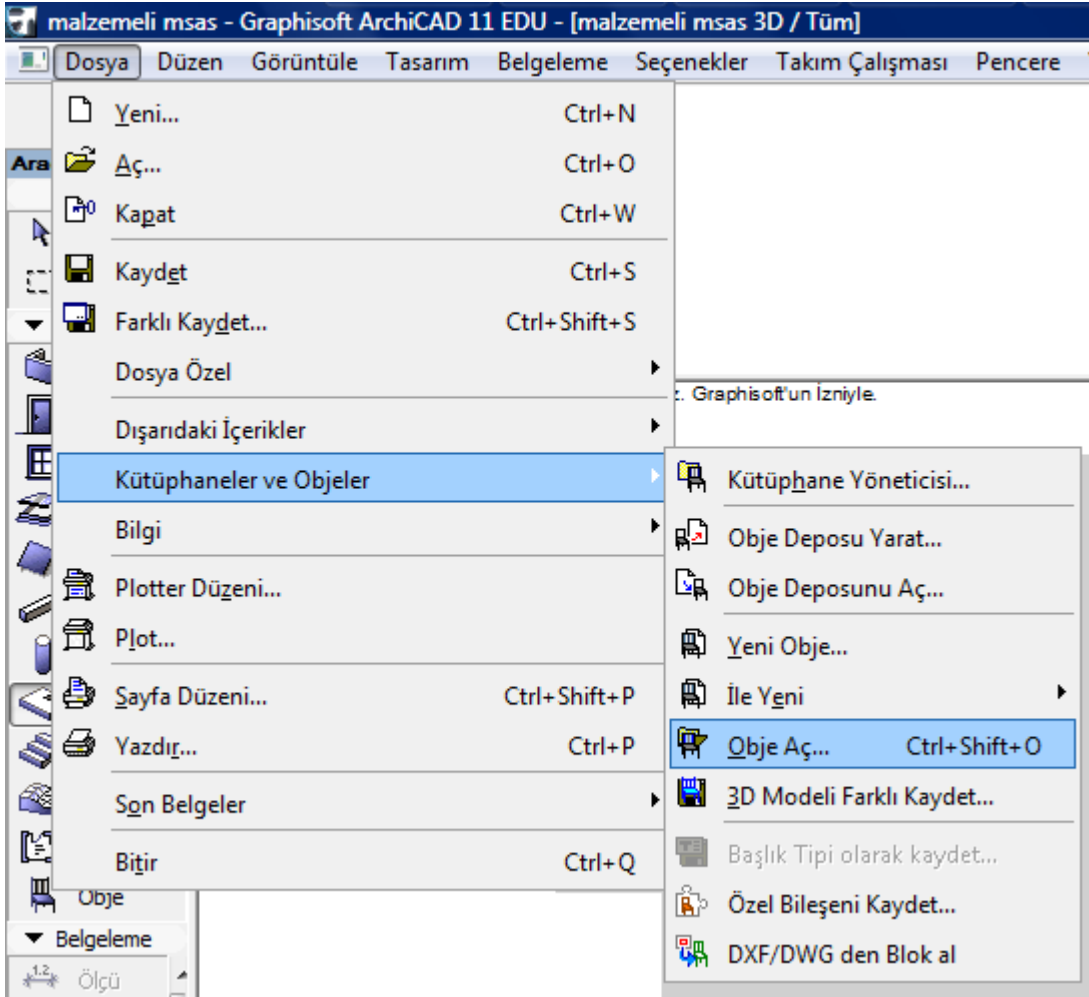
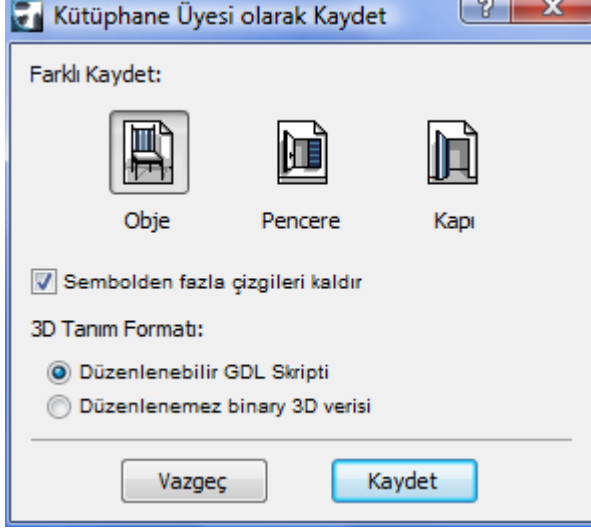
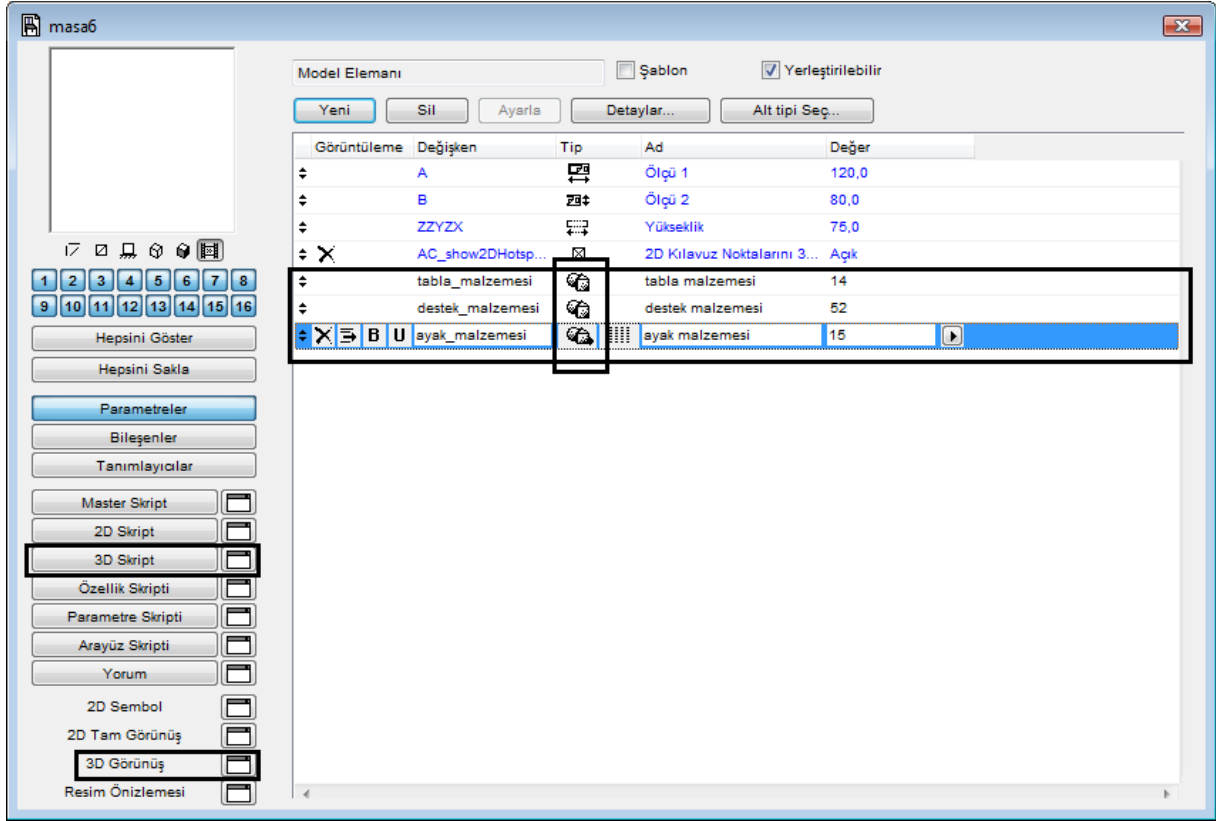


## OBJELERE MALZEME PARAMETRESİ ATAMA

Üst bakış olarak modellenen obje 3D projeksiyon ayarlarında Azimuth=270 derece ve üst görünüş olarak kaydedilir:



Açılan obje için yeni malzeme parametreleri eklenir. İlk kısım script içindeki bilgi, sonraki ise obje ayar kutusunda kullanıcının göreceği bilgidir. Ayrıca objenin ilk malzemesi de belirlenir.

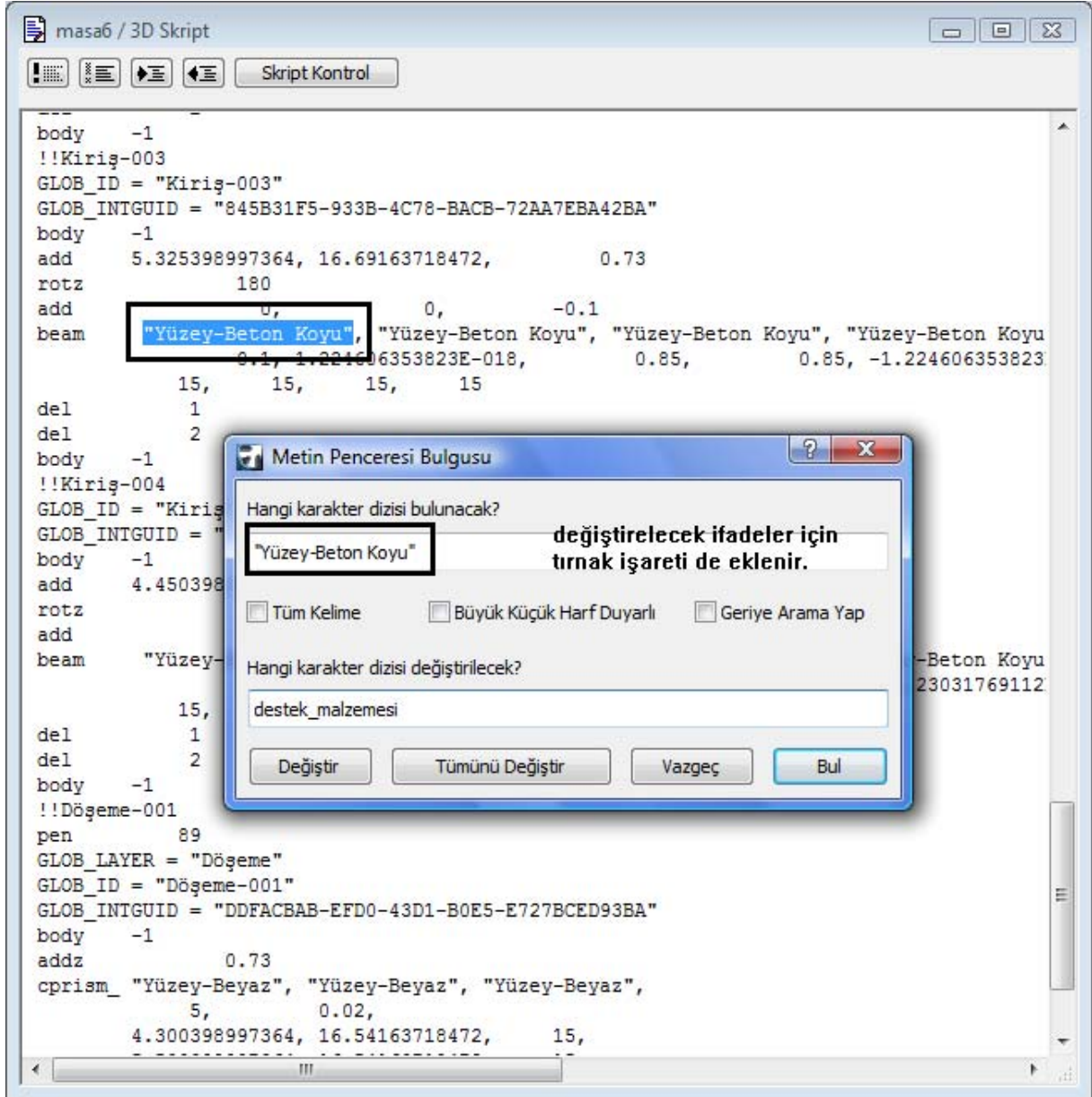


Bu parametreleri 3D Skript içinde karşılıkları değiştirilir:

Script içinde mevcut malzemeler yukarıda belirlenen yeni malzeme parametreleri ile değiştirilir

		Mevcut malzeme	Değişecek malzeme
Masa üstü-tabla	Döşeme	Yüzey-beyaz	tabla_malzemesi
Masa ayak bağlayıcı	Kiriş	Yüzey beton koyu	destek_malzemesi
Masa ayağı	Kolon	Yüzey dökme beton	ayak_malzemesi

Masa tablası (döşeme) ve Masa ayak bağlayıcı (kiriş) için malzeme değişimi gayet kolaydır.



Kolon için malzeme değişimi iki aşamalı yapılır.

```

masa6 / 3D Skript
Skript Kontrol

GLOB_INTGUID = "E7402C33-586A-41FA-9A42-ABE5A184A7A8"
body -1
add 4.450398997364, 17.19163718472, 0
sprism_{2} "Yüzey-Dökme Beton", "Yüzey-Dökme Beton", "Yüzey-Dökme Beton",
5, 0, 0, 1, 0, 0, 0.73,
0, -0.025, -0.025, 63, ind(material,"Yüzey-Dökme Beton")
0.025, -0.025, 63, ind(material,"Yüzey-Dökme Beton")
0.025, 0.025, 63, ind(material,"Yüzey-Dökme Beton")
-0.025, 0.025, 63, ind(material,"Yüzey-Dökme Beton")
-0.025, -0.025, 63, ind(material,"Yüzey-Dökme Beton")
body -1
del 1
    
```

1 nolu kısımdaki değişim yukarıdaki gibi yapılır. Kolonun üst ve altını gösterir.

2 nolu kısımda **ind(material,"Yüzey-Dökme Beton")**, tümü **ayak\_malzemesi** olarak değiştirilir. Kolonun yan kısımlarını gösterir.

```

masa6 / 3D Skript
Skript Kontrol

body -1
GLOB_HSTORY_HEIGHT = 2.9
!!Kol-001
pen 88
GLOB_LAYER = "Yapısal - Taşıyıcı"
GLOB_ID = "Kol-001"
GLOB_INTGUID = "E7402C33-586A-41FA-9A42-ABE5A184A7A8"
body -1
add 4.450398997364, 17.19163718472, 0
sprism_{2} ayak_malzemesi, ayak_malzemesi, ayak_malzemesi,
5, 0, 0, 1, 0, 0, 0.73,
0, -0.025, -0.025, 63, ayak_malzemesi,
0.025, -0.025, 63, ayak_malzemesi,
0.025, 0.025, 63, ayak_malzemesi,
-0.025, 0.025, 63, ayak_malzemesi,
-0.025, -0.025, 63, ayak_malzemesi
body -1
    
```

En son yapılan işlemin doğruluğu aşağıdaki düğme ile test edilir.

```

masa6 / 3D Skript
Skript Kontrol

body -1
GLOB_HSTORY_HEIGHT = 2.9
!!Kol-001
    
```

Skriptin başarılı olup olmadığını test etmek için aşağıdaki gibi yeni bir malzeme seçilir.

Görüntüleme	Değişken	Tip	Ad	Değer
↕	A	↔	Ölçü 1	120,0
↕	B	↔	Ölçü 2	80,0
↕	ZZYZX	↔	Yükseklik	75,0
✕	AC_show2DHotsp...	☑	2D Kılavuz Noktalarını 3...	Açık
↕	tabla_malzemesi	🗑️	tabla malzemesi	14
↕	destek_malzemesi	🗑️	destek malzemesi	52
✕	B U ayak_malzemesi	🗑️	ayak malzemesi	15

- GENEL
- Ahşap-Ceviz
- Ahşap-Ceviz Düşey
- Ahşap-Ceviz Yatay
- Ahşap-Çam Düşey
- Ahşap-Çam Yatay
- Ahşap-Kaplama Açık
- Ahşap-Kaplama Koyu
- Ahşap-Kaplama Orta
- Ahşap-Maun
- Ahşap-Meşe
- Boya -01
- Boya -02
- Boya -05
- Boya

Ardından 3D Görünüş düğmesine basılabilir:

1 2 3 4 5 6 7 8

9 10 11 12 13 14 15 16

Hepsini Göster

Hepsini Sakla

Parametreler

Bileşenler

Tanımlayıcılar

Master Skript

2D Skript

3D Skript

Özellik Skripti

Parametre Skripti

Arayüz Skripti

Yorum

2D Sembol

2D Tam Görünüş

**3D Görünüş**

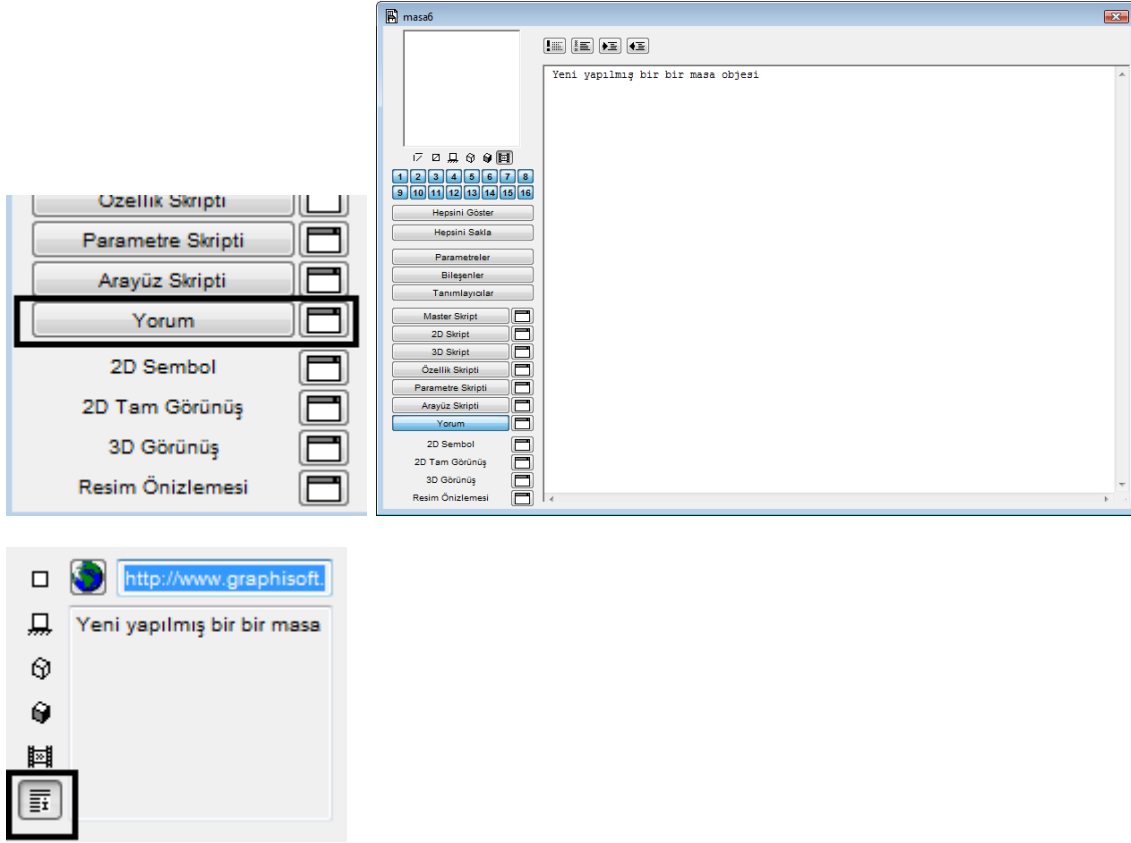
Resim Önizlemesi


tabla\_malzemesi

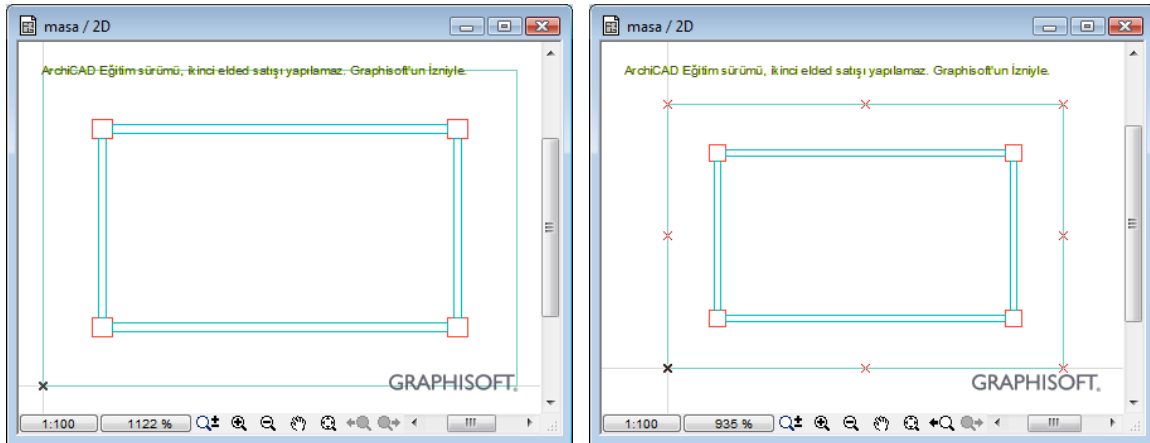
destek\_malzemesi

masa6 / 3D

Burada yer alan Yorum düğmesi obje ile ilgili yorum girmek için kullanılabilir:



**2D Sembol** düğmesi **2D Sembol**  kullanılarak objenin ikinci boyuttaki görünüşü 2D çizim araçlarıyla değiştirilebilir ve burada ayrıca kılavuz noktası aracı ile yeni tutma noktaları eklenebilir:



Objenin Önizleme görüntüsünü elde etmek için 128x128 png uzantılı bir 3D render dosyası meydana getirilir. Bunun için Dosya >Aç ile dosya açılır ve tüm içeriği kopyalanıp, önizleme penceresine aktarılır.

