

- ★ Mermer İşleme
- ★ Marangoz İşleme
- ★ Elmas İşleme
- ★ Kristal İşleme
- ★ Tabela İşleme
- ★ Heykeltıraşlık İşleme



Ayhan Sivridag



## Modeli Hazırlamak

İlk önce, hangi görüntüyü içeren bitmap dosyasını açacağız.

1. Ekranda Mevcut Modeli Aç simgesine zitklayın. Open Existing Model

2. Dosya türü liste kutusuna **Files of type** tıklayın ve ardından seçmek için tıklayın Windows Bitmap (\*.bmp) seçeneği. **Windows Bitmap (\*.bmp)** 

3. Bakılacak Yer liste kutusuna tıklayın ve ArtCAM Pro'yu seçin 7.0\Örnekler\Bird.

4. Bird.bmp adlı dosyayı seçmek için **File name** tıklayın. dosya adı Dosya adı kutusunda görünür.

5. Set Model Size Model Boyutunu Ayarla'yı görüntülemek için Aç düğmesine tıklayın. Open

💦 Set Model Size					
<u> </u>	Method				
	Image size				
	C Rectangle size				
Height 891.0	<ul> <li>Scanned d.p.i.</li> </ul>				
L, Origin	300 d.p.i.				
C	Units				
1 1	• mm				
	O inches				
ý——	OK Cancel				

#### Kabartmanın Hesaplanması ve Kaydedilmesi

Tüm şekil niteliklerini gerekli renklere uyguladıktan sonra dört pencerenin her biri, artık kabartmaları hesaplamaya hazırız. Rölyefi de seçilen aralıklarla kaydedeceğiz.

**Not:** Oluşturulan kabartmanın bir örneğini açabilirsiniz. Yapraklar ve Ana Gövde:bird01.art olarak kaydedilen 1 pencere ArtCAM Pro 7.0\Örnekler\Bird dizininde. Ayrıca açabilirsiniz *kuş04.art* olarak kaydedilen bitmiş rölyef örneği.

1. Yapraklar ve Ana Gövde:1 penceresine **Leaves and Main Body:1** tıklayın.

2. Kabartmada Kabartma Ekle Add **Relief** düğmesine tıklayın. A s i s t a n Ana sayfasının işlemler alanı. Pencerenin altında aşağıdakileri gösteren bir ilerleme çubuğu görünür:

ArtCAM Pro'nun kabartmayı hesaplamada kaydettiği ilerleme. Kural olarak, daha büyük kabartmaların işlenmesi daha küçük kabartmalara göre daha uzun sürer. Bu eğitimde, Yapraklardan gelen rahatlamanın hesaplanması ve Ana Gövde:1 penceresi, şuna göre önemli ölçüde daha uzun sürer:



3. Kabartmayı görüntülemek için klavyenizdeki F3 tuşuna basın. 3D Görünüm penceresi:

4. Kabartmadaki Save Relief Kabartmayı Kaydet düğmesine tıklayın. Farklı Kaydet Save As iletişim kutusunu görüntülemek için işlemler alanı.

Save As					?×
Save in: 🗀 Bird			• +	ڭ 🖻	•
BIRD01.RLF					
BIRD04.RLF					
File name:				- r	Save
Save as type: Re	lief File (*.rl	ĥ	1	J [	Cancel

Zaman alması nedeniyle bu rahatlamayı kaydetmeye değer.

Ayrıca, kabartmalardan herhangi birini değiştirmek isterseniz ardışık pencerelerden oluşturuldu, şimdi bunu yapabilirsiniz.

5. **Save İn** Kayıt Yeri liste kutusuna tıklayın ve kaydedileceği dizini seçin.

6.**File Name** Dosya Adı kutusuna BaseRelief yazın.

7. SaveKaydet düğmesine tıklayın.

8. Yaprakları görüntülemek için Leaves
and Main Body:1 Ana Gövde:1 pencere.
9. Önemli Noktaları

hesaplayın:**Highlights:2, Eyes and Claws:3** 2, Gözler ve Pençeler:3 ve

Gözbebekleri:Yapraklar ile aynı şekilde 4 pencere ve Ana Gövde: Leaves and Main Body:11 pencere. Bitmiş kabartma görünmelidir.

bunun gibi bir şey:



10. Bu kabartmayı **BirdRelief** olarak kaydedin. Bitmiş kabartmayı kaydetmenin yararı, istediğiniz zaman yüklemeniz ve işlemeniz için kullanılabilir.

### Yüz Sihirbazı

Aşağıdaki öğretici, bir rölyef kullanarak bir rölyefin nasıl oluşturulacağını gösterir. Bir kişinin kafasının yan profilini içeren fotoğraf görüntüsü ve boyun ve ArtCAM Pro'da bulunan Yüz Sihirbazı aracı.

#### 3D Yüz

Bu eğitim boyunca ele alacağınız aşamalar şunlardır:

- Görüntüyü içe aktarma.
- Vektör resmini oluşturma.
- Kabartmanın oluşturulması.

• Kabartmanın şekillendirilmesi.

Bu öğretici, bu aşamaların her birinde size rehberlik edecek olarak gösterilen yüz rölyefini üretme sürecinin tamamı boyunca takip eder.



Importing the Image

#### Görüntüyü İçe Aktarma

İlk olarak, Yüz Sihirbazını başlatacağız ve fotografik görüntüyü içe aktaracağız.

1. Asistan'ın ekranındaki Yüz Sihirbazı simgesine tıklayın. Face Wizard

2. Görüntülemek için Fotoğrafı Aç...

# Select Image File Görüntü Dosyası iletişim kutusunu seçin:

Select Image	File	8					<u>?</u> ×
Look in: 📑	My Computer			•	<b>E</b> 💣	•	
31/2 Floppy	/ (A:)						
Local Disk	(C:)						
Spare (D:)	I						
Data (E:)							
File name:						Oper	n
Files of type:	Images (*.br	ıp,*.tif,*.gif,*.	ipg)		•	Canc	el /

3. Bakılacak Yer liste kutusuna tıklayın ve C:\Program'ı seçin. Dosyalar\ArtCAMPro 7.0\Örnekler\FaceWizard (varsayılan ArtCAM varsayılan konuma yüklendi.

#### lşıklar ve Malzeme Ayarları

Son olarak 3D'de kullanılan ışık ve malzeme ayarlarını yapacağız. Görünüm penceresi, böylece yontulmuş kabartma sanki dökülmüş gibi görülebilir.

1. Menüdeki lşıklar ve Malzeme düğmesine tıklayın. lşıklar ve Malzeme sayfasını görüntülemek için model alanı.

2. Gölgelendirme Ayarları alanında, Ambient (Ortam) öğesine tıklayın ve sürükleyin. 43 olarak ayarlamak için kaydırıcıyı sağa kaydırın.

3. Renk menüsündeki Renk



düğmesine tıklayın.

Renk iletişim kutusunu görüntülemek için alan:

4. Kırmızı, Yeşil ve Mavi kutulara 214 yazın. gümüşe benzer bir renk seçin ve ardından Tamam düğmesine tıklayın. Gümüş rengi, ekranın Malzeme alanında görüntülenir.

5. Yansıma Haritası liste kutusuna tıklayın. Fırçalanmış Gümüş seçeneğini seçin.

6. Arka Plan liste kutusuna tıklayın ve ardından Seçmek için R e n k seçeneğini seçin.

7. Menüdeki Renk Paleti düğmesine tıklayın. Renk iletişim kutusunu görüntülemek için arka plan alanı.

8. Temel Renkler alanındaki beyaz rengi tıklayın. seçin ve ardından Tamam düğmesinetiklayın. 9. Sayfada kalan varsayılan ayarları kullanarak, üzerine tıklayın.

ayarlarınızı 3B Görünüme uygulamak için Uygula düğmesi

pencere.



10. Asistan'ın ekranına dönmek için Bitti düğmesine tıklayın. ana sayfa

9. Ekranın sol üst kenarındaki çapraz çoklu çizgiye tıklayın. Sol üst kısmı çevreleyen bir sınırlayıcı kutu.

10. Başlat düğmesine tıklayın, ardından noktalara (düğümlere) tıklayın. Seçilen noktaların (düğümlerin) koordinatları görüntülenir. Sayfadaki Z kutularında.



11. Düzlemdeki İlk Nokta alanında, Z kutusuna 0 yazın.

12. Düzlemdeki İkinci Nokta alanında, Z kutusuna 0 yazın.

13. Düzlemde Üçüncü Nokta alanında, Z kutusuna 0,2 yazın.

14. En Yüksek radyo düğmesini seçmek için tıklayın. Bu seçenek ArtCAM Pro'ya açıdaki noktaları birleştirme talimatı verir. Mevcut kabartma ile düzlem, böylece sadece en yüksek noktalar kabartmada iki gösteri.

15. Açılı düzlemi oluşturmak için Oluştur düğmesine tıklayın.

16. Elmastaki tüm sürekli çizgiler için bu işlemi tekrarlayın. Gösterilen koordinatları yazarak vektör nesnesi uygun Z kutusunda aşağıdaki diyagram.



Seçmeden önce Başlat düğmesine tıklamayı unutmayın. Elmas vektörü üzerindeki her üç nokta (düğüm) kümesi. En Yüksek seçeneğinin olduğundan emin olmak için her açılı düzlemi oluşturmadan önce seçilir.

17. Asistanın ekranına dönmek için Kapat düğmesine tıklayın.

18. 2D Görünüm araç çubuğundaki 3D 3D Görünüm düğmesine tıklayın. Kabartmayı 3D Görünüm penceresinde görüntüleyin:



19. Sıfırı gizlemek için Sıfır Oüzlemi **Draw Zero Plane** Çiz düğmesi ne tıklayın. Düzleştirin ve kabartmayı daha net görün.

# Tabela İşleme (Signboard)

Aşağıdaki öğretici, **Tabela İşleme'**un nasıl oluşturulacağını gösterir. Vektör tabanlı rölyef oluşturma araçlarını kullanarak vektör metninden yazı yazma ArtCAM Pro'da mevcuttur.

### Bu eğitim boyunca ele alacağınız aşamalar şunlardır:

- Modelin hazırlanması.
- Vektör metni oluşturma.

• **Tabela İşleme** harflerinin oluşturulması. Öğretici, bu aşamaların her birinde size rehberlik edecek ISO-FORM **Tabela İşleme** harflerini oluşturma sürecinin tamamı boyunca vektör metni, ardından bu şekilleri kabartmayla birleştirerek aşağıda gösterilen yazı:



## Modeli Hazırlamak

İlk olarak, bu özel iş için model boyutlarını ayarlayacağız.

## Heykeltıraşlık

#### Aşağıdaki öğretici, İnteraktif'in nasıl kullanılacağını gösterir.

Üç boyutlu görüntünüzü geliştirmek için ArtCAM Pro'daki şekillendirme araçları. İnteraktif Şekillendirme araçları, özellikle dokunma gibi kaynaklardan alınan taranmış verileri düzenleme ve değiştirme.

#### **Oyuncak ayı**

## Bu eğitim boyunca ele alacağınız aşamalar şunlardır:

- Modelin hazırlanması.
- Kabartmanın şekillendirilmesi.

Öğretici, bu aşamaların her birinde size rehberlik edecek. Etkileşimli Şekillendirme araçlarını kullanma sürecinin tamamı boyunca bir Oyuncak Ayı kabartmasının görünümünü düzenlemekiçin.

#### Modeli Hazırlamak

İlk olarak gördüğünüz kabartmayı içeren ArtCAM modelini açacağız. Etkileşimli Şekillendirme araçlarını kullanarak düzenleyecektir:

1. Ekranda Mevcut Modeli Aç simgesine tıklayın. Aç'ı görüntülemek için Asistan'ın Başlarken sayfası iletişim kutusu.

2. Bakılacak Yer liste kutusuna tıklayın ve ArtCAM Pro'yu seçin. 7. O'Örnekler' Ted, beer

7.0\Örnekler\Ted\_bear

3. Sculpt\_Teddy.art adlı dosyayı seçmek için tıklayın. Dosya adı, Dosya adı kutusunda görünür.

4. Oyuncak Ayı modelini açmak **Open** için Aç düğmesine tıklayın. Resimde oyuncak ayı kabartmasının gri tonlamalı bir görüntüsü belirir. **2D Görünüm penceresi. 2D View** 

5. Kabartmayı ekranda görüntülemek için klavyenizdeki F3 tuşuna basın. **3D** Görünüm penceresi. **3D View** 

6. 3D **3D View** G ö r ü n ü m d e Z Boyunca Görüntüle düğmesine tıklayın. Kabartmayı Z ekseninden görüntülemek için araç çubuğu.



#### Rölyefi Şekillendirmek

Artık Interactive'in bir kısmını kullanarak kabartmayı şekillendirmeye hazırız.

#### ArtCAM Pro'da şekillendirme araçları.

Oyuncak Ayıyı Yumuşatmak

İlk olarak, kabartmanın bir alanını yumuşatmak için Düzgünleştir aracını kullanacağız:

Bir alanını tamamen kaldırmanın yanı sıra.

1. Rölyef Düzenlemede Sekillendir medüğmesine tıklayın.

görüntülemek için Asistan Ana sayfasının alanı. Etkileşimli Şekillendirme sayfası. Düzgünleştirme aracı varsayılan olarak seçilidir. Bu,kabartmanın bir alanını sonrakiyle karıştırın.