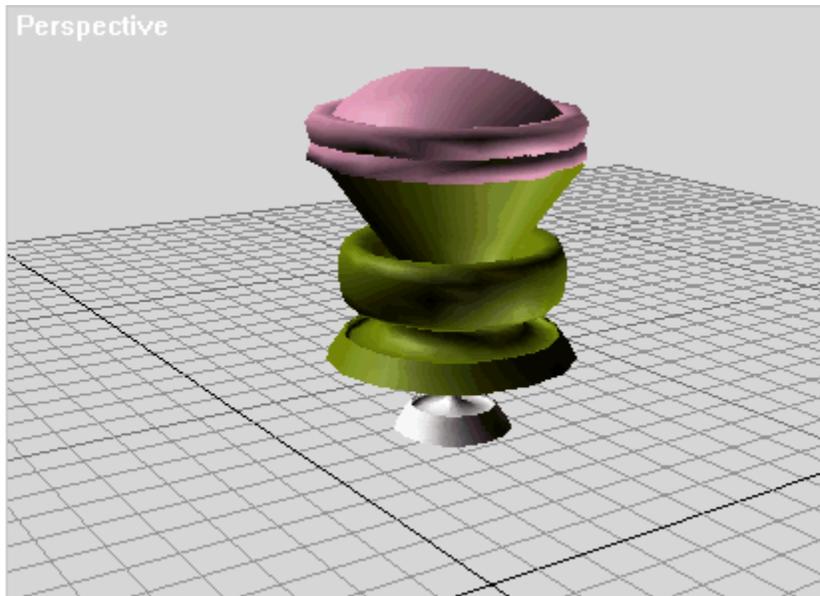


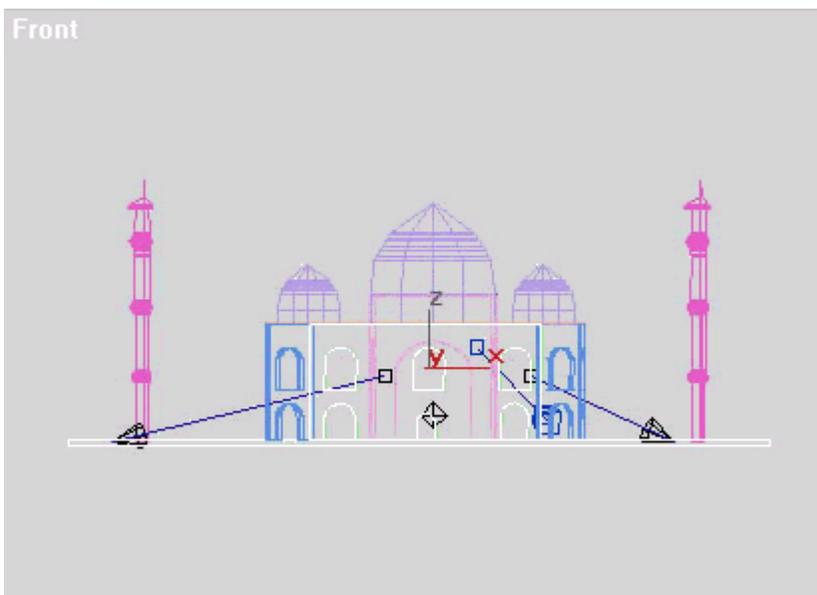
Utilizando o Comando Merge

Este comando encontra-se no Menu **File**. Sua função é importar objetos ou sequências em terminação MAX.



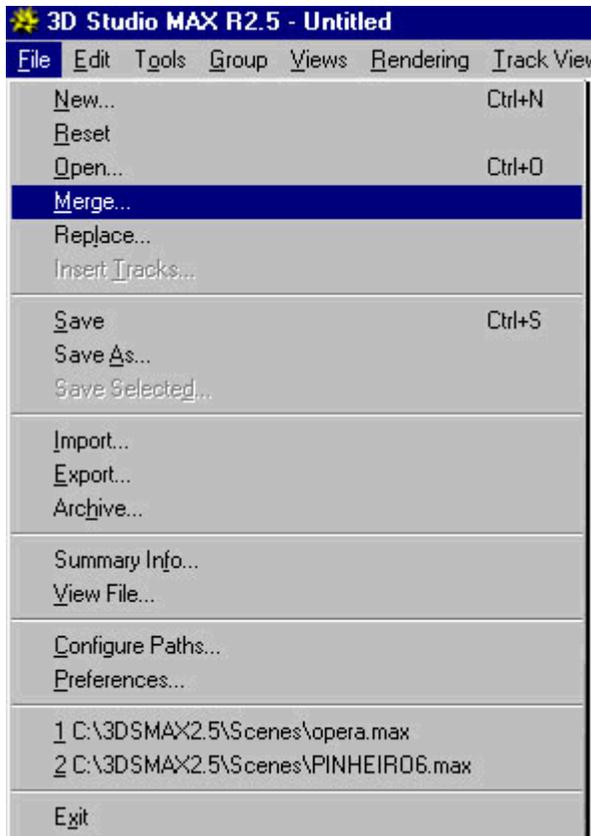
Crie algum objeto e salve. Vá no menu **File** e selecione o comando **Reset**.

No meu caso, salvei o meu objeto ao lado com nome de boneco.



Vá de novo no Menu **File** e abra um outro arquivo.

No meu caso carregue este projeto ao lado.

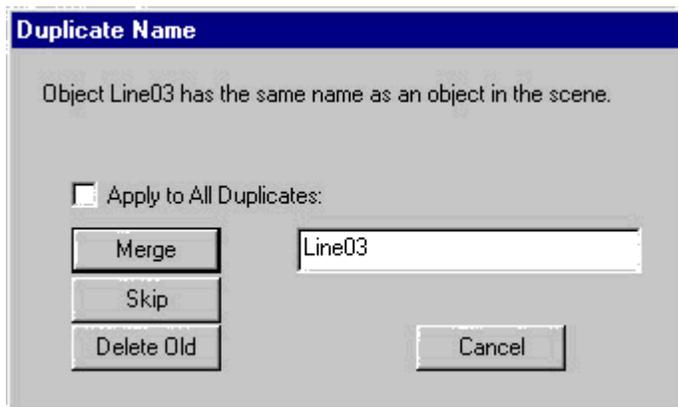


Após ter carregado um arquivo, vá de novo menu **File** e Selecione **Merge**.

Abrirá a caixa de trabalho **Merge File**.

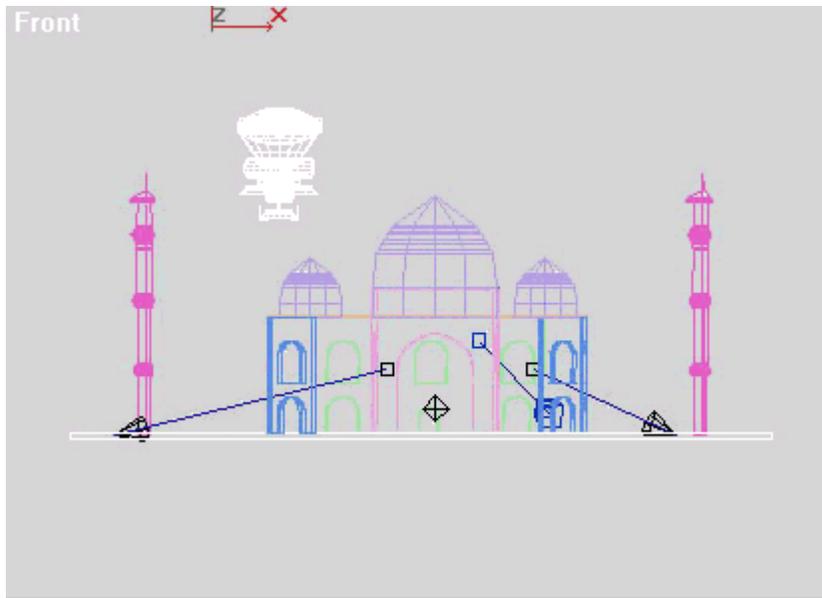
Selecionei o arquivo boneco para ele faça parte do meu projeto.

Abrirá então a caixa de trabalho **Merge**. Ela é responsável por selecionar quais partes do objeto ou projeto você quer importar. Isso é muito prático, pois você pode pegar só uma cadeira em que existe em um outro projeto, de vez de importar o projeto por inteiro..



Poderá existir objetos como o mesmo nome nos dois projetos. Isso deixará o MAX em dúvida e ele pedirá que você **carregue (merge)**, **rescreva por cima (Skip)** ou **delete o objeto antigo**.

Sempre altere o nome do objeto, quando o MAX ficar em dúvida.



Como você pode estar vendo o MAX adicionou o objeto boneco na minha sequência.