

О расширении “3D Studio In”

Введение

Это расширение ARCHICAD преобразует файлы 3D Studio (.3ds) в объекты GDL ARCHICAD. Процесс конвертирования доступен для настройки пользователем.

При этом в подменю меню **Файл > Взаимодействие > 3D-Studio** появится новый набор команд.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ РАСШИРЕНИЕ “3D Studio In”

Для конвертирования объекта 3DS:

1. Выберите файл 3ds с помощью команды **Преобразовать 3DS в объект GDL** из подменю **Файл > Специальные Операции > Импорт файла 3D-Studio**.
2. Расширение выводит информацию о файле 3DS (количество точек, многоугольников и объектов). Вы можете изменить размеры объекта (размер по оси X (A), размер по оси Y (B) и высоту).
 - **Сглаживать** параметр: Расширение будет пытаться сгладить все поверхности объекта.
 - **Импортировать спрятанные объекты**: Из файла также будут импортироваться скрытые объекты.
 - **Использовать альфа-канал текстуры**: Из файла 3D Studio будет импортирована информация о прозрачности, если соответствующая текстура TGA/TIFF содержит информацию об альфа-канале.
3. Нажмите кнопку ОК.
4. Расширение проверит, имеет ли файл 3DS ссылки на текстуру. Если определенный файл текстуры не существует в той же папке, что и файл 3DS, программа запросит пользователя указать его место расположения.
5. В процессе конвертирования расширение скопирует все текстуры в указанную папку вместе с созданным объектом GSM.
6. Расширение создает новый библиотечный элемент. Его имя будет совпадать с именем исходного файла.3ds (но без расширения .3ds). По завершении конвертации выводится сообщение с указанием пути к созданному файлу.

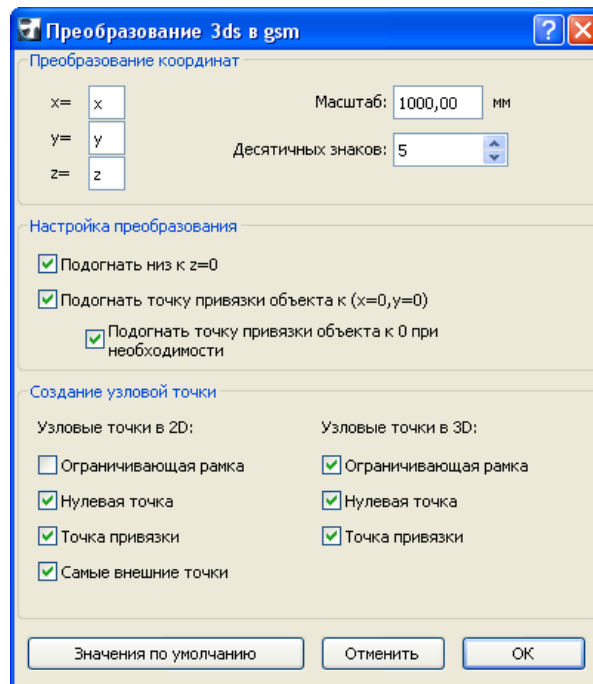
Примечание:

Входные данные: файл .3ds (файл 3DS) и, возможно, jpg или другие файлы текстуры. Формат файла текстуры должен быть одним из форматов рисунков, поддерживаемых ARCHICAD. Время такими форматами являются JPEG, PNG, GIF, TIFF и BMP.

Выходные данные: файл .gsm с возможными файлами текстуры (jpg, gif, ...), которые регистрируется Менеджером Библиотечных Элементов ARCHICAD.

Параметры Преобразования

Процесс преобразования можно настроить с помощью команды **Преобразовать 3DS в объект GDL** из подменю **Файл > Специальные Операции > Импорт файла 3D-Studio**.



Преобразование координат:

Пользователь может задать правильные значения **x, y** или **z** вместо исходных ($x=x$, $y=y$, $z=z$). .
Можно использовать знак '-' перед x , y или z . Например, при конвертации файла 3ds из Lightwave, рекомендуются следующие значения: $x=x$, $y=z$, $z=y$.

Масштаб: Указывается, сколько миллиметров соответствуют одной единице измерения 3ds.

Десятичных знаков: Указывается точность измерения размера конвертируемого объекта.

Настройка преобразования:

Подогнуть низ к $z=0$ основание объекта размещается на высоте $z=0$.

Подогнуть точку привязки объекта к $(x=0, y=0)$ точка привязки объекта размещается в координатах $(x=0, y=0)$ в виде сверху.

Подогнуть точку привязки объекта к 0 при необходимости: Это означает, что “Подогнуть точку привязки объекта к $(x=0, y=0)$ ” будет действовать только в том случае, когда объект при виде сверху в 2D не содержит точку $(x=, y=0)$ (начало координат в 2D).

Создание узловой точки:

Узловые точки в 2D:

Ограничивающая рамка. Автоматический габаритный контейнер ARCHICAD (это также происходит в том случае, если в 2D не назначаются узловые точки).

Нулевая точка $x=0, y=0$

Самые внешние точки: Вверху слева, внизу слева, вверху справа и т.д....максимально 8 узловых точек из числа точек объекта.

Точка привязки: Точка привязки объекта.

Примечание: Выбранный вариант также влияет на узловые точки в 3D!

Узловые точки в 3D:

Ограничивающая рамка. Максимально 6 наружных точек. Каждая из этих узловых точек является точкой объекта.

Нулевая точка $x=0, y=0, z=0$

Точка привязки: Точка привязки объекта.

ПАПКА РЕЗУЛЬТАТА

Расположение преобразованных объектов GDL задается с помощью команды Установить Папку Результата.

Отказ от Ответственности:

Это программное обеспечение предоставляется "КАК ЕСТЬ". Предупреждаем, что оно может содержать ошибки. GRAPHISOFT не несет никакой ответственности за его использование.