

Über das Add-On "3D-Studio importieren"

EINFÜHRUNG

Dieses ARCHICAD Add-On kann 3D-Studio Dateien (.3ds) in ARCHICAD GDL Objekte konvertieren. Der Konvertierungsprozess kann von dem Benutzer angepasst werden.

Die neuen Befehle erscheinen standardmäßig unter **Ablage > Interoperabilität > 3D Studio**.

VERWENDUNG DES ADD-ONS "3D-Studio importieren"

Umwandeln eines 3DS Objekts:

1. Wählen Sie mit dem Befehl **3DS zum GDL Objekt Konvertierungsoptionen** die 3DS Datei im Menü **Ablage > Interoperabilität > 3D Studio** aus.
2. Das Add-On zeigt die Informationen über die Original 3DS Datei an (Anzahl der Polygone, Punkte, Teilobjekte). Sie können die Objektgröße (X Größe (A), Y Größe (Y) und Höhe) verändern.
 - **Alles glätten** Option: Das Add-On versucht, alle Oberflächen zu glätten.
 - **Verborgene Objekte importieren**: Verborgene Objekte aus der Datei werden auch importiert.
 - **Alpha Kanal benutzen**: Die Transparenzinformation wird aus der 3DS Datei importiert, wenn die TGA/TIFF Textur eine Alpha Kanal Information enthält.
3. Klicken Sie auf OK.
4. Dieses Add-On überprüft, ob die 3DS Datei Textur-Links enthält. Wenn die verknüpfte Textur nicht vorliegt, fragt Sie das Programm nach dem Speicherort der Textur.
5. Während der Konvertierung werden alle Texturen in den Zielordner neben das konvertierte GDL Objekt kopiert.
6. Das Add-On erstellt das neue Bibliothekselement. Der Name wird von der originalen 3DS Datei ohne die .3ds Endung übernommen. Am Ende der Konvertierung wird der Pfad in einer Mitteilung angezeigt.

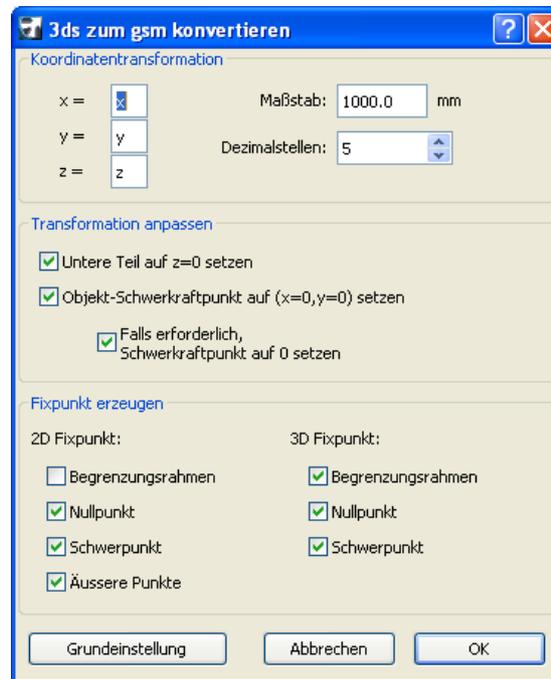
Anmerkung:

Importdatei: eine 3DS Datei (3D Studio Datei) und eventuell Texturdateien. Die Texturdateien müssen in einem Format, das ARCHICAD verarbeiten kann, vorliegen. Z.Z. sind dies JPEG, PNG, GIF, TIFF und BMP.

Output-Datei: eine .gsm Datei und eventuell einige Texturdateien (jpg, gif, ...), die im Bibliothekenmanager registriert sind.

KONVERTIERUNGSOPTIONEN

Der Konvertierungsprozess kann mit dem Befehl **3DS zum GDL Objekt Konvertierungsoptionen** im Menü **Ablage > Interoperabilität > 3D Studio** angepasst werden.



Koordinatentransformation:

Der Nutzer kann die passenden **x**, **y** oder **z** Werte anstatt der originalen Werte ($x=x$, $y=y$, $z=z$) zuweisen. Es kann ein '-'-Zeichen vor dem x, y oder z Wert stehen. Wenn Sie z.B. eine 3DS Datei aus LightWave importieren, empfiehlt sich die Einstellung: $x=x$, $y=z$, $z=y$.

Maßstab: wie viele Millimeter entsprechen einer Zeicheneinheit in der 3DS Datei.

Dezimalstellen: Spezifiziert die Präzision des konvertierten Objektes.

Transformation anpassen:

Unteren Teil auf z=0 setzen: Setzt den untersten Teil des Objektes auf $z=0$.

Objekt-Schwerkraftpunkt auf ($x=0$, $y=0$) setzen: Setzt den Schwerpunkt des Objektes in der Grundrissdarstellung auf ($x=0$, $y=0$).

Falls erforderlich, Schwerkraftpunkt auf 0 setzen: Dies bedeutet, dass der Objekt-Schwerkraftpunkt $x=0$, $y=0$ nur funktioniert, wenn das Objekt in 2D keinen ($x=0$, $y=0$) Punkt (2D Ursprung) besitzt.

Fixpunkt erzeugen:

2D Fixpunkt:

Begrenzungsrahmen: Automatischer ARCHICAD Begrenzungsrahmen (wird auch gewählt, wenn keine Fixpunkte für 2D gewählt sind)

Nullpunkt: $x=0$, $y=0$

Äussere Punkte: Oben links, unten links, oben rechts, etc.... max. 8 Fixpunkte ausser den Objektpunkten

Schwerpunkt: Der Objektschwerpunkt

Anmerkung: Die gewählte Option gilt auch für 3D Fangpunkte.

3D Fixpunkt:

Begrenzungsrahmen: Maximal 6 der äusseren Punkte. Jeder dieser Fixpunkte ist ein Punkt auf dem Objekt.

Nullpunkt: $x=0, y=0, z=0$

Schwerpunkt: Der Objektschwerpunkt

ZIELORDNER

Der Speicherort der konvertierten GDL Objekte ist einstellbar unter Zielordner einstellen.

Haftung:

Die Software wird Ihnen "Wie vorliegend" zur Verfügung gestellt und Sie werden darauf hingewiesen, dass diese Fehler enthalten kann. GRAPHISOFT übernimmt keine Garantie oder Haftung jeglicher Art.