

Sobre a Extensão “3D Studio In”

INTRODUÇÃO

Esta Extensão do ARCHICAD pode converter arquivos 3D Studio (.3ds) em Objetos GDL do ARCHICAD. O processo de conversão pode ser personalizado pelo usuário.

O novo conjunto de comandos aparecerá no submenu **Arquivo > Interoperabilidade > 3D Studio**.

COMO UTILIZAR A EXTENSÃO “3D Studio In”

Para converter um objeto 3DS:

1. Selecionar o arquivo 3ds com o comando **3ds em GDL Opções de conversão** a partir do menu **Arquivo > Interoperabilidade > 3D Studio**.
2. A extensão mostra informação sobre o arquivo 3DS original (número de pontos, polígonos e contagem de projetos). Você Pode modificar as dimensões do objeto (dimensão X (A), dimensão Y (B) e altura).
 - **Opção Forçar Suavização:** A extensão tenta suavizar todas as superfícies do objeto.
 - **Importar objetos ocultos:** Os objetos ocultos também são importados a partir do arquivo.
 - **Utilizar canal alfa da textura:** A informação de transparência é importada do arquivo 3D Studio, se as texturas TGA/TIFF associadas contiverem informação de canal alfa.
3. Clique em OK.
4. A extensão verifica se o arquivo 3DS contém associações de texturas. Se o arquivo de textura não existir junto do arquivo 3DS, o programa pede ao usuário que especifique a sua localização.
5. Durante a conversão, a extensão copia todas as texturas para a pasta de destino especificada, juntamente com o objeto GSM convertido.
6. A extensão cria o novo Item da Biblioteca. O nome será gerado a partir do nome do arquivo original .3ds (sem a extensão .3ds). No final da conversão, é mostrada uma mensagem sobre o caminho do arquivo .gsm criado.

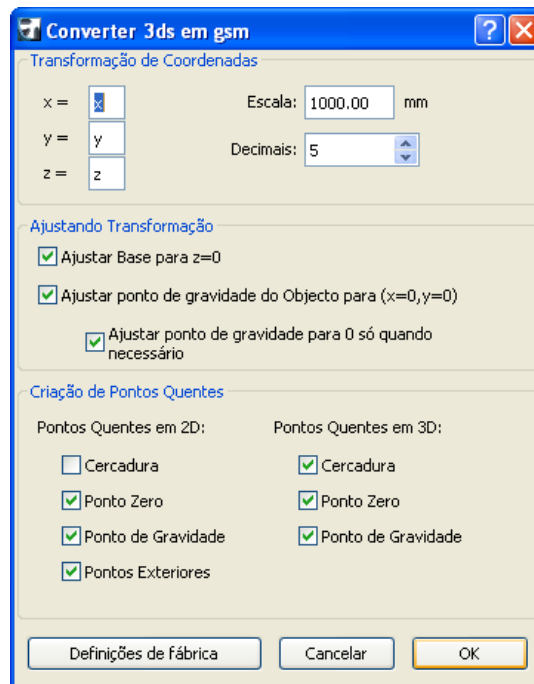
Nota:

Dados de Entrada: um arquivo .3ds (arquivo 3DS Studio), e ocasionalmente arquivos jpg ou outros arquivos de textura. O formato dos arquivos de textura têm que ser suportados pelo ARCHICAD. Atualmente são suportados arquivos JPEG, PNG, GIF, TIFF e BMP.

Dados de Saída: um arquivo .gsm, e ocasionalmente arquivos de textura (jpg, gif, ...) registados no Gestor de Biblioteca do ARCHICAD.

OPÇÕES DE CONVERSÃO

O processo de conversão é personalizável com o comando **3ds em GDL Opções de conversão** do menu **Arquivo > Interoperabilidade > 3D Studio**.



Transformação de Coordenadas:

O usuário pode atribuir as coordenadas **x**, **y** ou **z** corretas, em vez da atribuição original ($x=x$, $y=y$, $z=z$). Pode haver um sinal '-' antes do x, y ou z. Por exemplo, quando o arquivo 3ds é convertido de Lightwave, a atribuição recomendada é: $x=x$, $y=z$, $z=y$.

Escala: Define quantos milímetros correspondem a uma unidade no arquivo 3ds.

Decimais: Especifica a precisão do tamanho do objeto convertido.

Transformação correspondente:

Ajustar Base para z=0: associa o fundo do objeto a $z=0$.

Ajustar ponto de gravidade do Objeto para (x=0, y=0): associa o ponto de gravidade do objeto a ($x=0$, $y=0$) na vista em planta.

Ajustar ponto de gravidade para 0 só quando necessário: isto significa que “corresponder ponto de gravidade a $x=0$, $y=0$ ” só funciona quando o objeto na vista em planta 2D não contém o ponto ($x=0$, $y=0$) (a origem 2D).

Criação de Pontos Quentes:

Pontos Quentes em 2D:

Moldura: Moldura automática do ARCHICAD (isto também ocorre quando não houver pontos quentes atribuídos em 2D)

Ponto Zero: $x=0$, $y=0$

Ponto Mais Exterior: Topo Esquerdo, Baixo Esquerdo, Topo Direito, etc.... max. 8 pontos quentes a partir dos pontos do objeto

Ponto de Gravidade: O ponto de gravidade do objeto

Nota: A opção selecionada também resulta em pontos quentes 3D!

Pontos Quentes em 3D:

Moldura: Máximo de 6 dos pontos exteriores. Cada um deste pontos quentes é um ponto no objeto.

Ponto Zero: $x=0, y=0, z=0$

Ponto de Gravidade: O ponto de gravidade do objeto

PASTA DE DESTINO

A localização dos objetos GDL convertidos é configurável com o comando Definir Pasta de Destino.

Aviso Legal:

O software é fornecido para você "COMO ESTÁ" e você deve estar ciente que o mesmo pode conter erros. A GRAPHISOFT renuncia a quaisquer obrigações de garantia ou de responsabilidade de qualquer espécie.