

# A "3DStudio bemenet" kiegészítőről

## BEVEZETÉS

Ez az ARCHICAD kiegészítő 3D Studio (.3ds) fájlokat alakít át ARCHICAD GDL tárgyakká. A konverziós folyamatot a felhasználó testre szabhatja.

A parancsok új készlete alapértelmezésben a **Fájl > Fájl extrák > 3D Studio** almenübe kerül.

## A "3D Studio bemenet" KIEGÉSZÍTŐ HASZNÁLATA

### 3DS tárgy konvertálása:

1. Válasszon ki egy 3DS fájlt a **Fájl > Együtműködés > 3D Studio** menü **3DS átalakítás GDL tárggyá...** parancsával.
2. A kiegészítő megjeleníti az eredeti 3DS fájl információit (pontok, poligonok és tárgyak száma). Módosítani lehet a tárgyak méreteit (X méret(A), Y méret(B) és magasság).
  - **Simítás kényszerítése** lehetőség: A kiegészítő megpróbálja valamennyi tárgy felületét kisimítani.
  - **Importáld a rejtett tárgyakat:** A fájlban nem látható tárgyak is beolvasásra kerülnek.
  - **Használd a textúra alfa csatornáját:** Importálja a 3D Studio fájl átlátszósági információit, feltéve, hogy az érintett TGA/TIFF textúrák tartalmazznak alfa csatorna információt.
3. Kattintson az **OK** gombra.
4. A kiegészítő ellenőrzi, hogy a 3DS fájl tartalmaz-e textúra-kapcsolatokat. Amennyiben a megadott textúra nem található a 3DS fájl mellett, a program felkéri a felhasználót ezek helyének a megadására.
5. Az átalakítás során a kiegészítő valamennyi textúrát a megadott célmappába másolja, a konvertált GSM tárgy mellé.
6. A kiegészítő létrehozza az új könyvtári elemet. A név az eredeti 3DS fájl nevének felhasználásával jön létre (a.3ds kiterjesztés nélkül). A konverzió végén megjelenik egy üzenet a létrehozott .gsm fájl elérési útjával együtt.

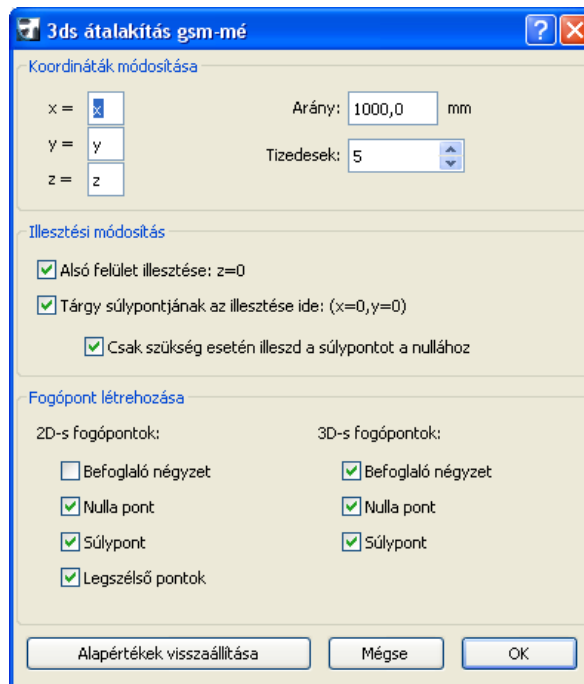
### Megjegyzés:

**Bemeneti adatok:** egy .3DS (3D Studio fájl), illetve egy vagy több JPG vagy más formátumú textúra fájl. A textúra fájlok formátumának meg kell egyeznie az ARCHICAD által támogatott formátumok egyikével. Ezek jelenleg a következők: JPEG, PNG, GIF, TIFF és BMP.

**Kimeneti adatok:** egy .gsm fájl, illetve egy vagy több textúra fájl (jpg, gif, ...), amelyek bejegyzésre kerülnek az ARCHICAD könyvtári elem kezelőjében.

## KONVERTÁLÁSI BEÁLLÍTÁSOK

A konverziós folyamat testreszabásához válassza a **3DS átalakítás GDL tárggyá** parancsot a **Fájl > Együtműködés > 3D Studio** menüben.



### Koordináták átalakítása:

Lehetséges megadni a pontos **x**, **y** vagy **z** koordinátákat az eredeti ( $x=x$ ,  $y=y$ ,  $z=z$ ) egyezés helyett. Megadható a '-'-jel is az  $x$ ,  $y$  vagy  $z$  előtt. Amikor például a 3ds fájl a Lightwave-ből lesz átalakítva, akkor a javasolt egyezés:  $x=x$ ,  $y=z$ ,  $z=y$ .

**Lépték:** Az egy 3DS egységnek megfelelő milliméterek számát határozza meg.

**Tizedesek:** A konvertált tárgy méreteinek a pontosságát határozza meg.

### Illesztés:

**Alsó felület illesztése:  $z=0$ :** a tárgy alsó pontját a  $z=0$  ponthoz igazítja.

**Illeszd a tárgy súlypontját ehhez: ( $x=0$ ,  $y=0$ ):** a tárgy súlypontját felülnézetben az ( $x=0$ ,  $y=0$ ) ponthoz igazítja.

**Csak szükség esetén illeszd a súlypontot a nullához:** ez azt jelenti, hogy a "súlypont illesztése a  $x=0$ ,  $y=0$  ponthoz" csak akkor következik be, ha a tárgy alaprajzi nézete nem tartalmazza az ( $x=0$ ,  $y=0$ ) pontot (a 2D-s origót).

### Fogópontok létrehozása:

#### Fogópontok 2D-ben

**Befogadó négyzet:** Az automatikus ARCHICAD befogadó négyzet (ez akkor is bekövetkezik, ha nem rendelünk fogópontokat a 2D-hez)

**Nulla pont:**  $x=0$ ,  $y=0$

**Legszélső pont:** Bal felső, bal alsó, jobb felső, stb. Legfeljebb 8 pont adható meg fogópontnak a tárgy pontjai közül

**Súlypont:** A tárgy súlypontja

**Megjegyzés:** A kiválasztott lehetőség 3D-ben is létrehozza a fogópontokat!

**Fogópontok 3D-ben**

**Legszélső pont:** Legfeljebb 6 szélső pont adható. Mindegyik fogópontnak a tárgy egyik pontja.

**Nulla pont:**  $x=0$ ,  $y=0$ ,  $z=0$

**Súlypont:** A tárgy súlypontja

**CÉLMAPPA**

Az átalakított GDL tárgy helyét megadhatjuk a Célmappa paranccsal.

**Szavatosság elhárítása:**

A szoftvert úgy adjuk át Önnek "AHOGY VAN" és Ön elfogadja, hogy tartalmazhat hibákat. A GRAPHISOFT nem vállal semmiféle szavatossági vagy felelősségi kötelezettséget ezért a termékért.