

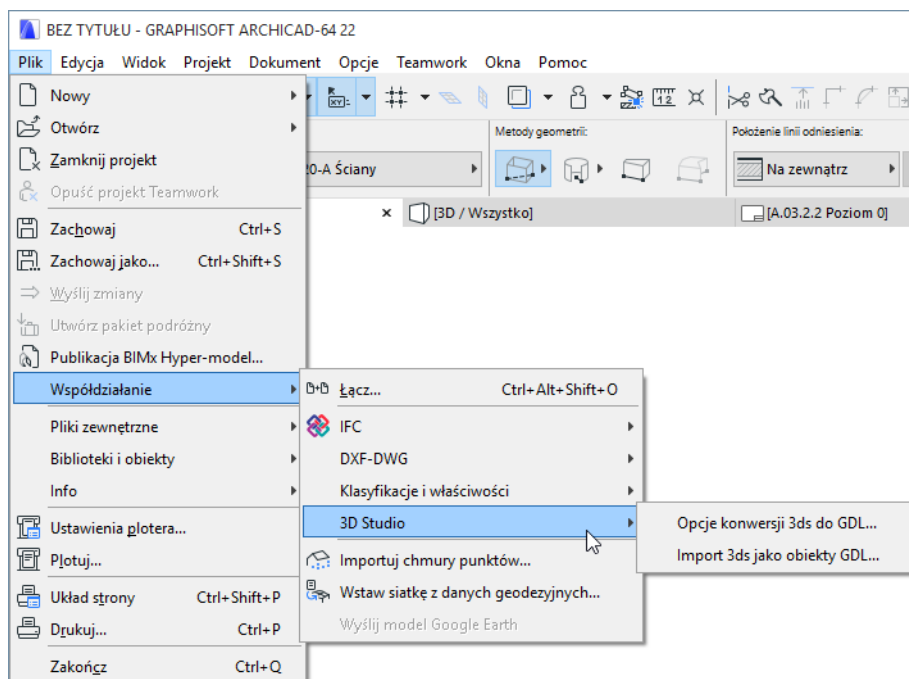
# Dodatek 3DStudio In

## Wstęp

Ten Dodatek pozwala konwertować pliki 3DStudio Max (.3ds) na pliki obiektów GDL. Parametry konwersji mogą być dostosowywane przez użytkownika.

## Pobierz i zainstaluj dodatek 3DStudio In

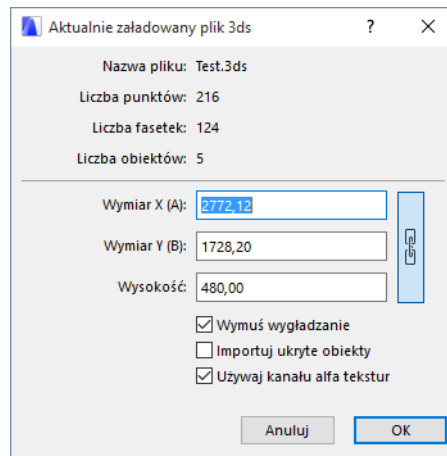
- Ten dodatek można pobrać wraz z innymi dodatkami Goodies klikając polecenie w menu **Pomoc > ARCHICAD Downloads** z poziomu programu ARCHICAD. Aby pobrać instalator pakietu dodatków Goodies, na uruchomionej [stronie pobierania](#) GRAPHISOFT wybierz wersję językową ARCHICADa i system operacyjny.
- Począwszy od ARCHICADa 20 dodatki Goodies udostępniane są w postaci jednego zintegrowanego pakietu instalacyjnego. W trakcie instalacji można zdecydować, które z dodatków zostaną zainstalowane.
- Uruchom instalatora i postępuj według instrukcji. Dodatek zostanie automatycznie wczytany przy następnym uruchomieniu ARCHICADa.
- Domyślnie do menu **Plik > Współdziałanie > 3D Studio** zostanie dodany nowy zestaw poleceń.



## Import pliku 3ds jako obiektu GDL

### W celu konwersji pliku 3DS na obiekt GDL należy:

1. Zaznacz plik 3DS używając polecenia **Import 3ds jako obiekty GDL...** w menu **Plik > Współdziałanie > 3D Studio**.
2. Dodatek wyświetli informacje o pliku 3DS:



- **Nazwa pliku**
- **Liczba punktów, fasetek i obiektów**
- Rozmiary obiektów (**wymiar X (A)**, **wymiar Y (B)**, oraz **wysokość**). Wartości te można zmodyfikować.
- **Wymuś wygładzanie:** Zaznacz tę opcję, aby wygładzić wszystkie powierzchnie obiektów.
- **Importuj ukryte obiekty:** Zaznaczenie tego pola spowoduje, ukryte obiekty również zostaną zaimportowane z pliku 3DS.
- **Używaj kanału alfa tekstur:** Zaznaczenie tego pola spowoduje, informacja o przezroczystościach zostanie zaimportowana z pliku 3D Studio, o ile odpowiednie tekstury TGA/TIFF zawierają dane dotyczące kanału alfa.

### 3. Kliknij OK, aby rozpocząć importowanie.

- Dodatek sprawdzi, czy obiektowi przypisane są tekstury. Jeśli określony plik tekstury nie znajduje się w tym samym katalogu co plik 3DS, program poprosi o wskazanie innej lokalizacji.
- Dodatek stworzy nowy obiekt biblioteczny. Nazwa zostanie mu przypisana automatycznie na podstawie nazwy oryginalnego pliku 3DS (bez rozszerzenia .3ds). Po zakończeniu konwersji zostanie wyświetlony komunikat informujący o utworzeniu obiektu w Bibliotece wewnętrznej projektu.

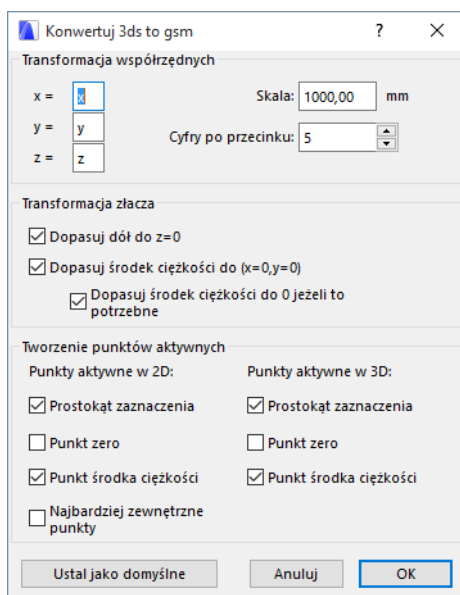
#### Uwaga:

**Dane wejściowe:** Pliki .3ds (pliki programu 3DS Studio), a czasem także pliki jpg lub inne pliki zawierające tekstury. Pliki tekstur muszą być zapisane w [formatach graficznych obsługiwanych przez program ARCHICAD](#).

**Dane wyjściowe:** plik .gsm oraz, w niektórych przypadkach, [pliki tekstur](#). Wszystkie elementy zostaną umieszczone w Bibliotece wewnętrznej.

## Opcje konwersji

Proces konwersji może być dostosowany za pomocą polecenia które można znaleźć w menu **Konwertuj 3ds do obiektu GDL znajdującego...** się w menu **Plik > Współdziałanie > 3D Studio**.



### Transformacja współrzędnych:

- **x, y, z:** Możliwe jest zmodyfikowanie oryginalnych kierunków współrzędnych ( $x=x$ ,  $y=y$ ,  $z=z$ ) określając własne przypisanie **x,y** or **z**. Znak '-' przed  $x$ ,  $y$  lub  $z$  pozwala odwrócić kierunek współrzędnej. Na przykład, gdy plik 3ds jest konwertowany z programu Lightwave, zalecana jest następująca transformacja współrzędnych:  $x=x$ ,  $y=z$ ,  $z=y$ .
- **Skala:** Określa, ile milimetrów odpowiadać ma jednostce w pliku 3ds.
- **Cyfry po przecinku:** Określa dokładność wymiarów obiektu po konwersji.

### Transformacja dopasowująca:

- **Dopasuj dół do  $z=0$ :** Dopasowuje spód (podstawy) obiektów do współrzędnej  $z=0$ .
- **Dopasuj środek ciężkości do  $(x=0, y=0)$ :** Dopasowuje środki ciężkości obiektów do punktu ( $x=0$ ,  $y=0$ ) w ujęciu z góry.
- **Dopasuj środek ciężkości do 0 jeżeli to potrzebne:** W tym przypadku funkcja "dopasuj środek ciężkości do  $x=0, y=0$ " działa tylko wtedy, gdy obiekt w płaskim ujęciu z góry nie zawiera punktu ( $x=0, y=0$ ), a więc początku układu 2D.

### Tworzenie punktów aktywnych:

#### Punkty aktywne w 2D:

- **Prostopadłościan obrysu:** Automatyczny prostokąt zaznaczania ARCHICADa (jest on tworzony również wtedy, gdy nie określono punktów aktywnych dla 2D)
- **Punkt zero:**  $x=0, y=0$
- **Punkt środka ciężkości:** Punkt środka ciężkości obiektów

- **Najbardziej zewnętrzne punkty:** Górny lewy, Dolny lewy, Górny prawy, itd.... maks. 8 punktów aktywnych spośród punktów obiektu.  
**Uwaga:** Ostatnia opcja pozwala utworzyć punkty aktywne w 3D!

#### **Punkty aktywne w 3D:**

- **Prostopadłościan obrysu:** Maksymalnie 6 najbardziej zewnętrznych punktów. Każdy z nich jest punktem na obiekcie.
- **Punkt zero:**  $x=0$ ,  $y=0$ ,  $z=0$
- **Punkt środka ciężkości:** Punkt środka ciężkości obiektów

## **Eksportuj do pliku 3DStudio (.3ds)**

ARCHICAD standardowo pozwala na zapisanie pliku w formacie 3DStudio (\*.3ds); nie ma konieczności instalowania dodatku. Więcej informacji na ten temat można znaleźć [tutaj](#).

#### **Informacja:**

Pakiet dodatków Goodies to darmowe narzędzia stworzone przez GRAPHISOFT w celu dopełnienia programu ARCHICAD o specjalistyczne możliwości i funkcje. Począwszy od ARCHICADa 20 pakiet Goodies instaluje się za pomocą zintegrowanego instalatora pozwalającego zainstalować wszystkie dodatki. Dodatki oparte są na kodzie, którego GRAPHISOFT od pewnego czasu już nie rozwija. Zapraszamy do korzystania z dodatków. Prosimy jednak o zwrócenie uwagi, że w przyszłości nie będą one rozwijane, aktualizowane ani poprawiane.