

# 关于“3D Studio 导入”插件

## 介绍

这个 ARCHICAD 插件可以将 3D Studio (.3ds) 文件转换为 ARCHICAD GDL 对象。转换过程可以由用户自定义。

新的命令集将默认显示在文件 > 互操作性 > 3D Studio 子菜单。

## 如何使用“3D Studio 导入”插件

### 转换一个 3DS 对象：

1. 找到 3ds 到 GDL 转换选项，该命令位于文件 > 互操作性 > 3D Studio
2. 插件显示原始的 3DS 文件信息（点数、多边形数和对象数）。你可以修改对象的尺寸（X 维 (A)、Y 维 (B) 和高度）。
  - **强制平滑选项：**插件尝试平滑所有对象表面。
  - **引入隐藏对象：**隐藏对象也将从文件中导入。
  - **使用材质的 alpha 通道：**如果相关的 TGA/TIFF 材质包含 alpha 通道信息，透明信息将从 3D Studio 文件中导入。
3. 点击确定。
4. 插件检查 3DS 文件是否包含材质链接。如果定义的材质文件并没有紧跟着 3DS 文件存在，程序则要求用户指定它的位置。
5. 在转换时，插件将所有材质随同转换的 GSM 对象复制到指定的目标文件夹。
6. 插件创建新的图库部件，名称将由原始的 .3ds 文件名生成（不带 .3ds 扩展名）。在转换结束时，创建 .gsm 文件路径的信息显示。

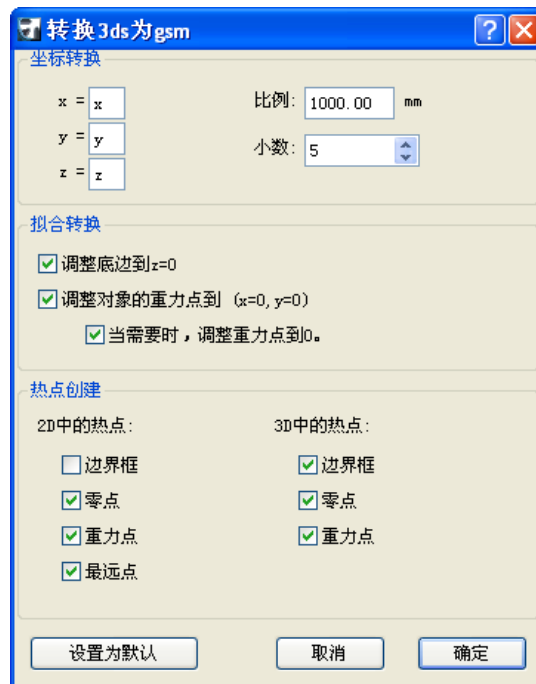
### 注意：

**导入数据：**一个 .3ds 文件（3DS Studio 文件），有时候是一个 jpg 或其它材质文件。材质文件格式必须是 ARCHICAD 支持的其中一种图片格式。目前，这些图片格式是 JPEG、PNG、GIF、TIFF、BMP。

**输出数据：**一个 .gsm 文件，有时候是某些在 ARCHICAD 图库部件管理器登记的材质文件（jpg、gif、...）。

## 转换选项

转换过程可以通过文件 > 互操作性 > 3D Studio 菜单中的 3ds 到 GDL 转换选项命令自定义。



### 坐标转换:

用户可以设置正确的 **x**、**y** 或 **z** 代替初始的 ( $x=x$ 、 $y=y$ 、 $z=z$ ) 坐标分配。在 **x**、**y** 或 **z** 前面可以有 ‘-’ 符号。比如，当 3ds 文件从 Lightwave 转换时，推荐使用的设置为： $x=x$ 、 $y=z$ 、 $z=y$ 。

**比例:** 设置多少毫米对应 3ds 文件中一个单位。

**小数:** 指定转换对象尺寸的精确度。

### 拟合转换:

**调整底边到  $z=0$ :** 调整对象的底边到  $z=0$ 。

**调整对象的重力点到 ( $x=0$ 、 $y=0$ ):** 在俯视图中调整对象的重力点到 ( $x=0$ 、 $y=0$ )。

**当需要时, 调整重力点到 0:** 这意味着“调整重力点到  $x=0$ 、 $y=0$ ”只有对象在 2D 俯视图中不包含 ( $x=0$ 、 $y=0$ ) 点 (2D 原点) 时才起作用。

### 热点创建:

**2D 中的热点:**

**边界框:** 自动的 ARCHICAD 边界框 (该情况也在没有热点分配给 2D 时出现)

**零点:**  $x=0$ 、 $y=0$

**最远点:** 左上、左下、右上, 等等 ……，对象点中最多有 8 个热点。

**重力点:** 对象的重力点

**注意:** 选定的选项也会在 3D 中导致热点！

**3D 中的热点：**

**边界框：** 最多有 6 个外框点。这些热点中的每一点都是对象上的一点。

**零点：**  $x=0$ 、 $y=0$ 、 $z=0$

**重力点：** 对象的重力点

**目标文件夹**

转换后 GDL 对象的存放位置，可以通过 “ 选择目标文件夹 ” 命令来置

**免责声明：**

软件 “ 照其原样 ” 提供给你，并且你承认它可能包含错误，GRAPHISOFT 拒绝任何形式的担保或债务责任。