

Doplněk “3D Studio In”

ÚVOD

Tento doplněk ARCHICADu může převést soubory 3D Studio (.3ds) na objekty GDL ARCHICADu. Proces převodu je možné přizpůsobit uživatelem.

Nová sada příkazů se implicitně zobrazí v menu **Soubor > Interoperabilita > Importovat soubor 3D Studia**.

JAK POUŽÍVAT DOPLNĚK “3D Studio In”

Jak převést objekty 3DS:

1. Vyberte 3ds soubor pomocí příkazu **Volby převodu 3ds na GDL** v menu **Soubor > Spolupráce > 3D Studio**.
2. Doplněk zobrazuje informace o originálním souboru 3DS (počet bodů, počet polygonů a objektů). Rozměry objektů lze upravit (rozměr X(A), rozměr Y(B) a výšku).
 - **Volba Násilně vyhladit:** Doplněk se pokusí vyhladit povrch všech objektů.
 - **Importovat skryté objekty:** Skryté objekty budou také importovány ze souboru.
 - **Použít alfa kanál textury:** Informace o průhlednosti se importuje ze souboru 3D Studia, pokud připojené TGA/TIFF textury obsahují informaci v alfa kanálu.
3. Klikněte na OK.
4. Doplněk kontroluje, zda soubor 3DS obsahuje připojené textury. Pokud soubor definované textury není vedle souboru 3DS, program požádá uživatele o specifikaci jeho umístění.
5. Během konverze doplněk zkopíruje všechny textury do dané cílové složky vedle konvertovaného GSM objektu.
6. Doplněk vytvoří nový knihovní prvek. Název bude vygenerován z názvu původního .3ds souboru (bez přípony .3ds). Na konci konverze se zobrazí zpráva o cestě vytvořeného souboru .gsm.

Poznámka:

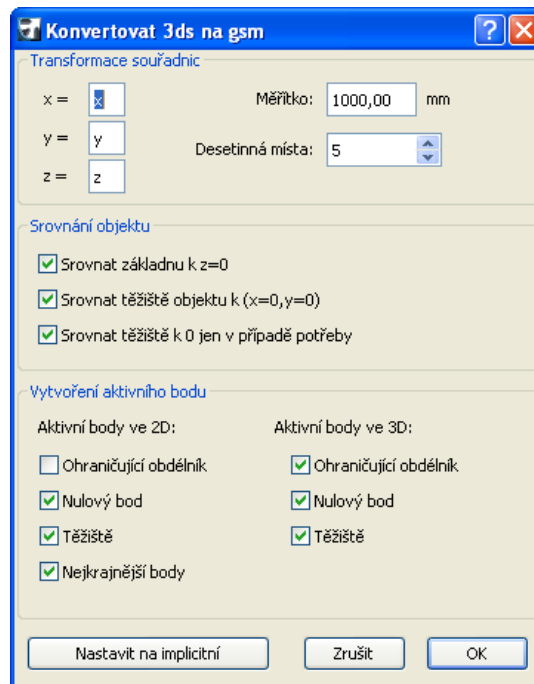
Vstupní data: 3ds soubor (soubor aplikace 3DS Studio) a případně jpg nebo jiné soubory textury. Soubory textur musí být jedním z obrázkových souborů, které ARCHICAD podporuje.

Momentálně to jsou JPEG, PNG, GIF, TIFF a BMP.

Výstupní data: .gsm soubor, případně některé soubory textur (jpg, gif, ...) zaregistrované do správce knihovních prvků ARCHICADu.

VOLBY KONVERZE

Proces převodu můžete nastavit příkazem **Volby převodu 3ds na GDL** v menu **Soubor > Spolupráce > 3D Studio**.



Transformace souřadnic:

Uživatel může přiřadit správné **x**, **y** nebo **z** namísto původních přiřazení ($x=x$, $y=y$, $z=z$). Před **x**, **y** nebo **z** může být znaménko '-'. Například, když je 3ds soubor konvertován z Lightwave, doporučené přiřazení je: $x=x$, $y=z$, $z=y$.

Měřítko: Nastaví, kolik milimetrů odpovídá jedné jednotce ve 3ds souboru.

Desetiny: Specifikuje přesnost rozměru konvertovaného objektu.

Srovnání objektu:

Srovnat základnu k z=0: srovná základnu objektu k $z=0$.

Srovnat těžiště objektu k ($x=0$, $y=0$): srovná těžiště objektu k ($x=0$, $y=0$) v horním pohledu.

Srovnat těžiště k 0 jen v případě potřeby: znamená to, že "srovnat těžiště k $x=0$, $y=0$ " funguje, jen když objekt ve 2D horním pohledu neobsahuje bod ($x=$, $y=0$) (2D počátek).

Vytvoření aktivních bodů:

Aktivní body ve 2D

Ohraničující obdélník: Automatický ohraničující obdélník ARCHICADu (objeví se také, když nejsou pro 2D přiřazeny žádné aktivní body)

Nulový bod: $x=0$, $y=0$

Nekrajnější bod: levý horní, levý dolní, pravý horní, atd.... max. 8 aktivních bodů ze všech bodů objektu

Těžiště: Těžiště objektu

Poznámka: Výsledkem této volby jsou také 3D aktivní body!

Aktivní body ve 3D

Ohraničující obdélník: Maximálně 6 nejkrajnějších bodů. Každý z těchto aktivních bodů je bodem na objektu.

Nulový bod: $x=0$, $y=0$, $z=0$

Těžiště: Těžiště objektu

CÍLOVÁ SLOŽKA

Umístění zkonvertovaných GDL objektů lze nakonfigurovat повеlem Nastavit cílovou složku.

Reklamace:

Program je dodáván "TAK, JAK JE" a může obsahovat chyby. GRAPHISOFT za něj neposkytuje žádnou záruku ani odpovědnost žádného druhu.