

Tietoa "3D Studio In" -laajennuksesta

JOHDANTO

Tämä laajennus muuntaa 3D Studio (.3ds) -tiedoston GDL-objektiksi. Käyttäjä voi muuttaa itse muunnoksen asetuksia.

Uudet komennot tulevat oletuksena valikkoon **Arkisto > Yhteentoimivuus > 3D Studio**.

"3D Studio In" -LAAJENNUKSEN KÄYTTÄMINEN

3ds-objektin muuntaminen:

1. Valitse 3ds-tiedosto **Säädöt 3ds GDL:ksi muunnokseen** -komennolla, joka sijaitsee **Arkisto > Yhteentoimivuus > 3D Studio** -valikossa.
2. Laajennus näyttää tietoa alkuperäisestä 3ds-tiedostosta (pisteiden, monikulmioiden ja objektien määrän). Voit muokata objektin kokoa (leveys (A), syvyys (B), korkeus).
 - **Pinnantasoitus**-vaihtoehto: Laajennus pyrkii vähentämään pintojen kulmikkuutta.
 - **Tuo kätkeyt objektit**: Myös kätkeyt objektit tuodaan.
 - **Käytä alfakanavaa**: Tekstuurien läpinäkyvyystieto tuodaan, mikäli TGA/TIFF-tiedostoihin on liitetty alfakanava.
3. Osoita OK.
4. Laajennus tarkistaa, sisältääkö 3ds-tiedosto tekstuuriviitteitä. Jos määriteltyjä tekstuuritiedostoja ei löydy 3ds-tiedoston läheltä, käyttäjän pitää määrittää niiden sijainti.
5. Muunnoksen yhteydessä laajennus kopioi kaikki tekstuurit niille määriteltyyn kansioon yhdessä muunnetun gsm-objektin kanssa.
6. Laajennus luo uuden kirjasto-osan (objektin). Sen nimi on sama kuin alkuperäisen 3ds-tiedoston. Muunnoksen lopuksi esitetään viesti luodun .gsm-tiedoston polusta.

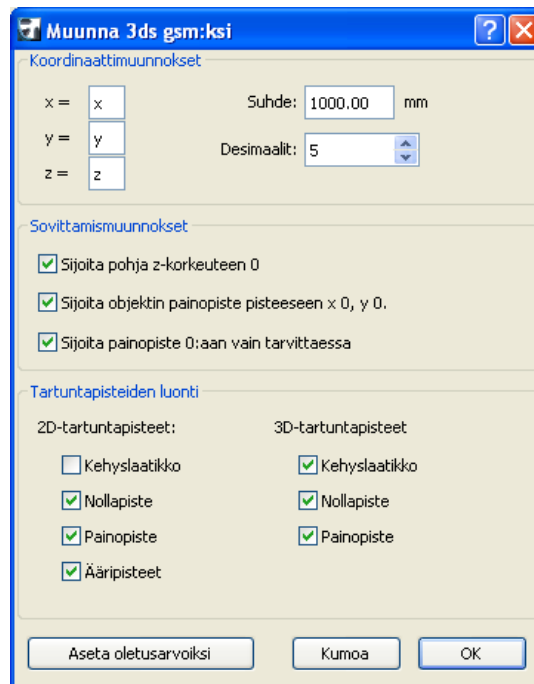
Huomaa:

Tuotavat tiedot: 3ds-tiedosto (3DS Studio -tiedosto) ja tarvittavat JPG- tai muut tekstuuritiedostot. Tekstuuritiedostojen pitää olla ARCHICADin tukemassa tiedostomuodossa. Näitä ovat JPEG, PNG, GIF, TIFF ja BMP.

Vietävät tiedot: .gsm-tiedosto ja tarvittavat tekstuuritiedostot (JPG, GIF, ...) ARCHICAD kirjasto-osan mukaan.

MUUNNOSASETUKSET

Muunnoksen asetuksia voi säätää **Säädöt 3ds GDL:ksi -muunnokseen** -komennolla, joka sijaitsee valikossa **Arkisto > Yhteentoimivuus > 3D Studio**.



Koordinaattimuunnokset:

Käyttäjä voi liittää oikeat **x**-, **y**- tai **z** -arvot alkuperäisten sijaan ($x=x$, $y=y$, $z=z$). X:n, y:n tai z:n edessä voi olla '-'-merkki. Käännettäessä 3ds-tiedosto Lightwavesta suositellaan yhdistämään arvot $x=x$, $y=z$, $z=y$.

Suhde: Tässä asetetaan, kuinka monta millimetriä vastaa yhtä yksikköä 3ds-tiedostossa.

Desimaalit: Tässä määritetään muunnettavan objektin mittojen tarkkuus.

Sovittamismuunnokset:

Sijoita pohja arvoon z=0: Sijoittaa objektin pohjan korkeuteen $z=0$.

Sijoita objektin painopiste pisteeseen (x=0, y=0): Sijoittaa objektin painopisteen kohtaan $x=0$, $y=0$ pohjanäkymässä.

Sijoita painopiste 0:aan vain tarvittaessa: Yläpuolista asetusta (painopiste pisteeseen $x=0$, $y=0$) käytetään vain siinä tapauksessa, että objektilla ei ole nollapistettä (2D-origoa).

Tartuntapisteiden luonti:

2D-tartuntapisteet

Kehyslaatikko: ARCHICADin automaattinen kehyslaatikko, joka ilmenee myös silloin, kun 2D-tartuntapisteitä ei määritetä

Nollapiste: $x=0$, $y=0$

Ääripisteet: Vasen ylä-, vasen ala-, oikea ylänurkka jne. Enintään 8 tartuntapistettä objektin pisteistä.

Painopiste: Objektin painopiste

Huomaa: Valittu vaihtoehto tekee myös 3D-tartuntapisteet.

3D-tartuntapisteet

Ympäryslaatikko: enintään 6 ulointa pistettä. Kukin näistä tartuntapisteistä on objektin piste.

Nollapiste: $x=0$, $y=0$, $z=0$

Painopiste: Objektin painopiste

KOHDEKANSIO

Muunnettun GDL-objektien sijainnin voi määrätä Aseta kohdekansio... -komennolla.

Vastuuvapauslauseke:

Ohjelmisto annetaan käyttöön "sellaisenaan" ja saattaa sisältää virheitä. GRAPHISOFT ei myönnä takuuta eikä vastaa sen toimivuudesta millään tavoin.