A propos de l'extension “3D Studio In”

INTRODUCTION

Cette extension ARCHICAD permet de convertir des fichiers 3D Studio (.3ds) en Objets GDL pour ARCHICAD. Le processus de conversion peut être personnalisé par l'utilisateur.

Le nouveau jeu de commandes apparaîtra par défaut dans le menu hiérarchique **Fichier > Interopérabilité > 3D Studio**.

COMMENT UTILISER L'EXTENSION “3D Studio In”

Pour convertir un objet 3DS :

1. Sélectionnez le fichier 3ds avec la commande **Convertir 3DS en Objet GDL** du menu hiérarchique **Fichier > Interopérabilité > 3D Studio**.
2. L'extension affiche des informations sur le fichier 3DS original (nombre des points, des polygones et des objets). Vous pouvez modifier la taille des objets (dimension en X(A), dimension en Y(B) et hauteur).
   - Option **Forcer lissage** : L'extension tente de lisser toutes les surfaces de l'objet.
   - **Importer objets cachés :** Les objets cachés seront également importés à partir du fichier.
   - **Utiliser canal alpha de texture :** Utiliser canal alpha de texture: Les informations de transparence seront importées à partir du fichier 3D Studio, si la texture TGA/TIFF liée contient des informations de canal alpha.
3. Cliquez sur OK.
4. L'extension vérifie si le fichier 3DS contient des textures liées. Si le fichier de texture défini ne se trouve pas à côté du fichier 3DS, l'utilisateur sera invité à spécifier son emplacement.
5. Pendant la conversion, l'extension copie toutes les textures dans le dossier de destination donné à côté de l'objet GSM converti.
6. L'extension crée le nouvel élément de bibliothèque. Le nom sera généré à partir du nom du fichier .3ds original (sans l'extension.3ds). A la fin de la conversion, un message affiche le chemin d'accès du fichier .gsm créé.

   Remarque :

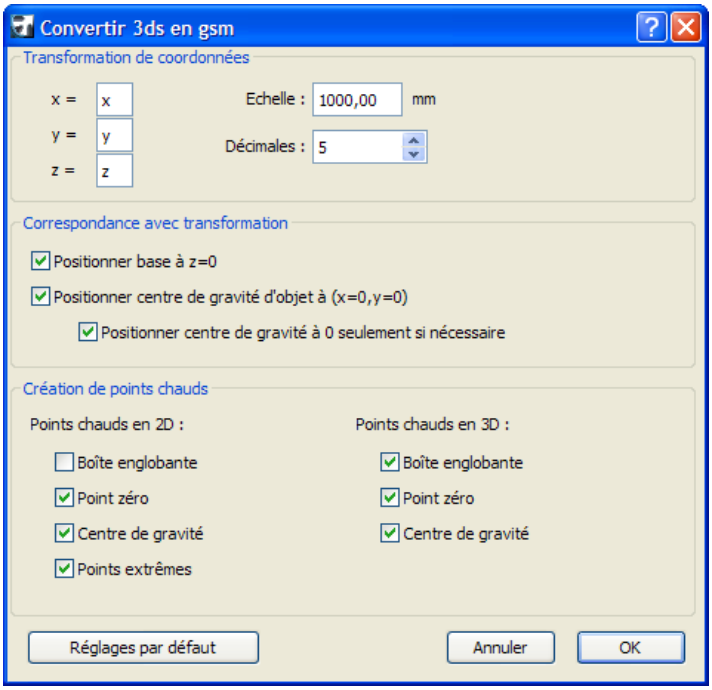
   Données d'entrée : un fichier .3ds file (fichier 3D Studio), avec, occasionnellement, des fichiers de texture jpg ou autres. Les formats des fichiers de texture doivent correspondre aux formats d'image supportés par ARCHICAD. Actuellement, ces formats sont JPEG, PNG, GIF, TIFF et BMP.

   Données de sortie : un fichier .gsm avec, occasionnellement, des fichiers de texture (jpg, gif, ...) enregistrés dans le gestionnaire de l'élémént de bibliothèque ARCHICAD.

OPTIONS DE CONVERSION

Vous pouvez personnaliser le processus de conversion avec la commande **Convertir 3DS en Objet GDL** du menu hiérarchique **Fichier > Interopérabilité > 3D Studio**.

Copyright © 2017 par GRAPHISOFT, tous droits réservés. ARCHICAD® est une marque déposée de GRAPHISOFT.
Tous les autres noms de marque sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.



Transformation de coordonnées :

L'utilisateur peut définir la valeur correcte en **x, y** ou **z** au lieu de l'association (x=x, y=y, z=z) originale. Il est possible de placer un signe '-'-devant x, y ou z. Par exemple, lorque le fichier 3ds file est converti à partir de Lightwave, l'association recommandée est : x=x, y=z, z=y.

Echelle : Définit le nombre de millimètres correspondant à une unité du fichier 3ds.

Décimales : Spécifie la précision de la taille de l'objet converti.

Correpondance de la transformation :

Positionner base à z=0 : place le point le plus bas de l'objet à la position z=0.

Positionner centre de gravité d'objet à (x=0,y=0) : place le centre de gravité de l'objet à la position (x=0, y=0) dans la vue de dessus.

Positionner centre de gravité à 0 seulement si nécessaire : cela veut dire que l'option précédente “centre de gravité à x=0, y=0” ne sera appliqué que si l'objet de la vue de dessus 2D ne contient pas le point (x=0, y=0) (l'origine en 2D).

Création de points chauds :

Points chauds en 2D

Boîte englobante : Boîte englobante automatique d'ARCHICAD (ceci sera également utilisé si aucun point chaud n'est défini pour le 2D)

Point zéro : x=0, y=0

Point extrême : En haut à gauche, en bas à gauche; en haut à droite, etc.... un maximum de huit points chauds parmi les points de l'objet

Centre de gravité : Le centre de gravité de l'objet

Remarque : L'option sélectionnée donne également des points chauds en 3D.

Copyright © 2017 par GRAPHISOFT, tous droits réservés. ARCHICAD® est une marque déposée de GRAPHISOFT.
Tous les autres noms de marque sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Points chauds en 3D

Boîte englobante : Il peut y avoir un maximum de six points chauds qui définissent le contour externe de l'objet.

Point zéro : x=0, y=0, z=0

Centre de gravité : Le centre de gravité de l'objet

DOSSIER DE DESTINATION

L'emplacement de l'Objet GDL converti peut être configuré avec la commande Choisir dossier de destination.

Attention :

Le logiciel est fourni tel quel et peut comprendre des erreurs. GRAPHISOFT et ses distributeurs déclinent toute responsabilité et ne peut en aucun cas être tenu pour responsable pour les conséquences de son utilisation.

Copyright © 2017 par GRAPHISOFT, tous droits réservés. ARCHICAD® est une marque déposée de GRAPHISOFT.
Tous les autres noms de marque sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.