

Για το Add-On “3D Studio - ΕΙΣΑΓΩΓΗ”

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αυτό το ARCHICAD Add-On μπορεί να μετατρέψει αρχεία 3D Studio (.3ds) σε GDL Αντικείμενα του ARCHICAD. Η διαδικασία μετατροπής είναι διαμορφώσιμη από τον χρήστη.

Το νέο σύνολο εντολών θα εμφανιστεί εξ ορισμού στο υπομενού **Αρχείο > Διαλειτουργικότητα > 3D Studio**.

ΠΩΣ ΘΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟ ADD-ON “3D Studio - ΕΙΣΑΓΩΓΗ”

Για να μετατρέψετε ένα 3DS αντικείμενο:

1. Επιλέξτε το αρχείο 3ds με την εντολή **Επιλογές Μετατροπής 3ds σε GDL** του μενού **Αρχείο > Διαλειτουργικότητα > 3D Studio**.
2. Το add-on εμφανίζει πληροφορίες που αφορούν το πηγαίο 3DS αρχείο (αριθμός σημείων, πολύγωνα και αριθμός αντικειμένων). Μπορείτε να αλλάξετε το μέγεθός του Αντικειμένου (Χ Διάσταση (A), Y Διάσταση (B) και Ύψος).
 - **Υποχρεωτική Εξομάλυνση:** Το add-on προσπαθεί να εξομαλύνει όλες τις επιφάνειες του αντικειμένου.
 - **Εισαγωγή κρυφών αντικειμένων:** Εισάγονται επίσης από το αρχείο και τα κρυφά αντικείμενα.
 - **Χρήση alpha channel του texture:** Οι πληροφορίες διαφάνειας θα εισαχθούν από το αρχείο 3D Studio, εφόσον τα σχετικά TGA/TIFF Textures περιέχουν πληροφορίες alpha channel.
3. Κάντε κλικ στο OK.
4. Το add-on ελέγχει αν το 3DS αρχείο περιέχει διασυνδέσεις με κάποια texture. Αν το καθορισμένο αρχείο texture δεν υπάρχει δίπλα στο αρχείο 3DS, το πρόγραμμα θα ρωτήσει τον χρήστη για την ακριβή του θέση.
5. Κατά την μετατροπή, το add-on αντιγράφει όλα τα textures στο δεδομένο φάκελο προορισμού δίπλα στο GSM Αντικείμενο που έχει μετατραπεί.
6. Το add-on δημιουργεί το νέο Στοιχείο ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ. Το όνομά του θα παραχθεί από το όνομα του πηγαίου .3ds αρχείου (χωρίς την επέκταση .3ds). Στο τέλος της μετατροπής, ένα μήνυμα εμφανίζει πληροφορίες για τη διαδρομή του αρχείου .gsm που δημιουργήθηκε.

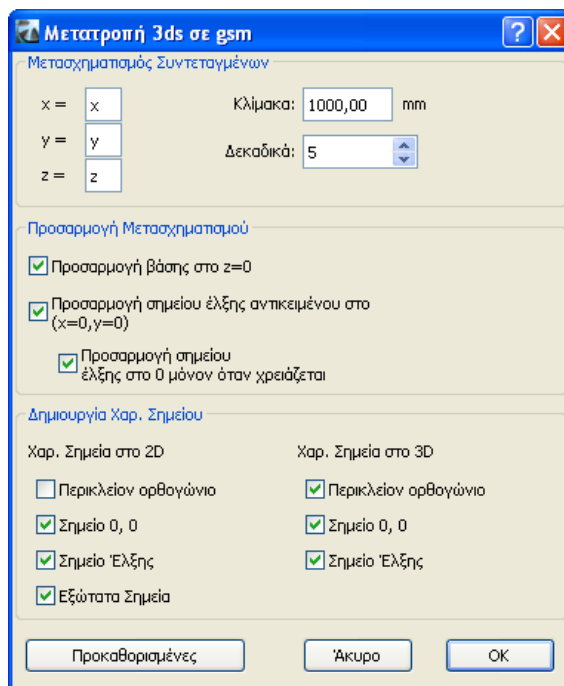
Σημείωση:

Δεδομένα εισαγωγής: ένα αρχείο .3ds (3D Studio), και κατά περίπτωση jpg ή άλλα αρχεία texture. Οι διατάξεις των αρχείων Texture πρέπει να είναι μία από τις διατάξεις εικόνων που υποστηρίζονται από το ARCHICAD. Αυτή τη στιγμή οι διατάξεις αυτές είναι: JPEG, PNG, GIF, TIFF και BMP.

Δεδομένα εξαγωγής: ένα αρχείο .gsm, και κατά περίπτωση μερικά αρχεία texture (jpg, gif, ...) καταχωρημένα ήδη στη Διαχείριση Στοιχείων ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ ARCHICAD.

ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΜΕΤΑΤΡΟΠΗΣ

Η διαδικασία μετατροπής είναι διαμορφώσιμη μέσα από την εντολή **Επιλογές Μετατροπής 3ds σε GDL** του μενού **Αρχείο > Διαλειτουργικότητα > 3D Studio**.



Μετασχηματισμός Συντεταγμένων:

Ο χρήστης μπορεί να αποδώσει τα σωστά **x**, **y** ή **z** αντί για τα αρχικά ($x=x$, $y=y$, $z=z$). Τα **x**, **y** ή **z** μπορούν να έχουν το πρόσημο '-'. Για παράδειγμα, όταν το αρχείο 3ds μετατρέπεται από το Lightwave, η σωστή απόδοση είναι: $x=x$, $y=z$, $z=y$.

Κλίμακα: Καθορίζει τα χιλιοστά (mm) που αντιστοιχούν σε μία μονάδα του 3ds αρχείου.

Δεκαδικά: Καθορίζει την ακρίβεια μετατροπής των μεγεθών του Αντικειμένου.

Προσαρμογή Μετασχηματισμού:

Προσαρμογή Βάσης στο z=0: το κάτω μέρος του αντικειμένου ταυτίζεται με το $z=0$.

Προσαρμογή σημείου έλξης αντικειμένου στο ($x=0$, $y=0$): το σημείο που έλκεται το αντικείμενο ταυτίζεται με το σημείο ($x=0$, $y=0$) της κάτοψης.

Προσαρμογή σημείου έλξης στο 0 μόνον όταν χρειάζεται: αυτό σημαίνει πως η "Προσαρμογή σημείου έλξης αντικειμένου στο ($x=0$, $y=0$)" λειτουργεί μόνον όταν το αντικείμενο στην κάτοψη δεν περιέχει το σημείο ($x=0$, $y=0$) (δηλαδή την 2D αρχή).

Δημιουργία Χαρ. Σημείου:

Χαρ. Σημεία στο 2D:

Περικλείον ορθογώνιο: Αυτόματη δημιουργία από το ARCHICAD του περικλείοντος ορθογωνίου (αυτό γίνεται και όταν δεν έχει οριστεί κανένα χαρ. σημείο για το 2D)

Σημείο 0, 0: $x=0$, $y=0$

Εξώτατα Σημεία: Πάνω αριστερά, κάτω αριστερά, άνω δεξιά, κλπ.... max. 8 χαρ. σημεία από τα σημεία του αντικειμένου

Σημείο Έλξης: Το σημείο έλξης του αντικειμένου (βαρύτητα)

Σημείωση: Η παραπάνω επιλογή δίνει χαρ. σημεία και στο 3D!

Χαρ. Σημεία στο 3D:

Περικλείον ορθογώνιο: Το πολύ 6 από τα εξώτατα σημεία. Καθένα από αυτά τα σημεία είναι σημείο του αντικειμένου.

Σημείο 0, 0: $x=0$, $y=0$, $z=0$

Σημείο Έλξης: Το σημείο έλξης του αντικειμένου (βαρύτητα)

ΦΑΚΕΛΟΣ ΠΡΟΟΡΙΣΜΟΥ

Η θέση των GDL Αντικειμένων που δημιουργούνται καθορίζεται με την εντολή Ορισμός Φακέλου Προορισμού...

Αποποίηση Ευθυνών:

Το λογισμικό παρέχεται σε σας “ΩΣ ΕΧΕΙ”, και αποδέχεστε την πιθανότητα να περιέχει λάθη. Η GRAPHISOFT δεν αναγνωρίζει ουδεμία ευθύνη ή υποχρέωση από τη λειτουργία ή τη χρήση του λογισμικού.