Informazioni sull'add-on “3D Studio In”

INTRODUZIONE

Questo Add-On ARCHICAD Add-On può convertire i file 3D Studio (.3ds) in oggetti GDL ARCHICAD. Il processo di conversione può essere personalizzato dall'utente.

Il nuovo gruppo di comandi apparirà, per default, nel menu secondario **Archivio > Interoperabilità > 3D Studio**.

COME USARE L'ADD-ON “3D Studio In”

Per convertire un oggetto 3DS:

1. Selezionate il file 3ds con il comando **Converti 3DS in oggetto GDL** dal menu **Archivio > Interoperabilità > 3D Studio**.
2. L'add-on visualizza le informazioni sul file 3DS originale (numero di punti, poligoni e conteggio oggetti). Potete modificare le dimensioni dell'oggetto (dimensione X (A), dimensione Y (B) e altezza).
   - Opzione **Forza levigatura**: l'add-on cerca di levigare tutte le superfici degli oggetti.
   - **Importa oggetti nascosti:** saranno importati dal file anche gli oggetti nascosti.
   - **Usa canale alfa tessitura:** l'informazione di trasparenza sarà importata dal file 3D Studio, se le tessiture TGA/TIFF relative contengono informazioni di canale alfa.
3. Fare clic su OK.
4. L'add-on verifica se il file 3DS contiene informazioni di tessitura collegate. Se il file di tessitura definito non esiste accanto al file 3DS, il programma chiede all'utente di specificarne la posizione.
5. Durante la conversione, l'add-on copia tutte le tessiture nella cartella di destinazione data con l'oggetto GDL convertito.
6. 'add-on crea il nuovo elemento di libreria. Il nome sarà generato dal nome del file .3ds originale (senza l'estensione .3ds). Alla fine della conversione, viene visualizzato un messaggio sul percorso del file .gsm creato.

   Nota:

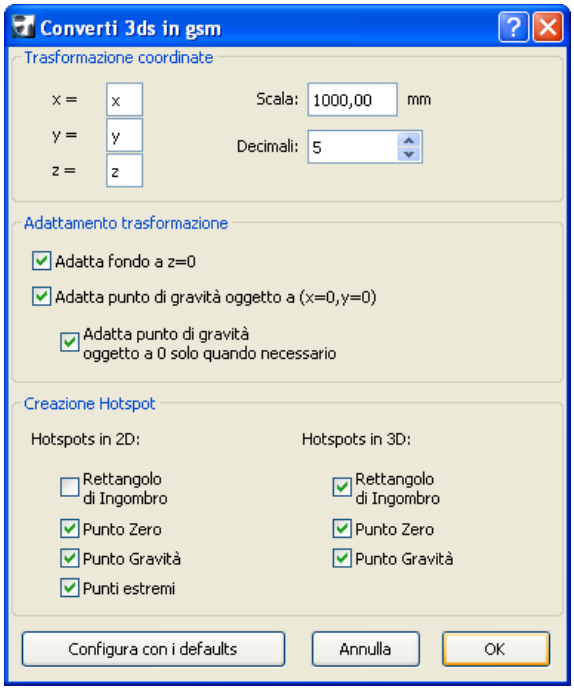
   Input dati: un file 3ds (3DS Studio file), e occasionalmente una jpg o altri file di tessitura. I formati file delle tessiture devono rientrare nei formati che ARCHICAD supporta. Attualmente, questi sono: JPEG, PNG, GIF, TIFF e BMP.

   Output dati: un file .gsm, e occasionalmente alcuni file di tessitura (jpg, gif, ...) registrati nel gestore degli Elementi di Libreria ARCHICAD.

OPZIONI DI CONVERSIONE

Il processo di conversione è personalizzabile usando il comando **Converti 3DS in oggetto GDL** dal menu **Archivio > Interoperabilità > 3D Studio**.

Copyright © 2017 di GRAPHISOFT, tutti i diritti riservati. ARCHICAD® è un marchio registrato di GRAPHISOFT.
Tutti gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi titolari.



Trasformazione Coordinate:

L'utente può assegnare i corretti valori **x**, **y** o **z** invece di usare l'assegnazione originale (x=x, y=y, z=z). Può esserci un segno '-'-prima di x, y o z. Per esempio, quando un file 3ds è convertito da Lightwave, l'assegnazione consigliata è : x=x, y=z, z=y.

Scala: Configura quanti millimetri corrispondono all'unità del file 3ds.

Decimali: Specifica la precisione delle dimensioni dell'oggetto convertito.

Adattamento trasformazione:

Adatta fondo a z=0: adatta la base dell'oggetto a z=0.

Adatta punto di gravità oggetto a (x=0, y=0): adatta il punto di gravità dell'oggetto a (x=0, y=0) nella vista dall'alto.

Adatta punto di gravità oggetto a 0 solo quando necessario: significa che l'opzione “adatta punto di gravità a x=0, y=0” funziona solo quando l'oggetto nella vista dall'alto 2D non contiene il punto (x=0, y=0) (l'origine 2D).

Creazione Hotspot:

Hotspot in 2D:

Rettangolo di ingombro: Rettangolo di ingombro ARCHICAD automatico (valido anche quando non c'è assegnazione hotspot per il 2D)

Punto Zero: x=0, y=0

Punto estremo: in alto a sinistra, in basso a sinistra, in alto a destra, ecc.... max. 8 punti hotspot dai vertici dell'oggetto

Punto gravità: il punto di gravità dell'oggetto.

Nota: L'opzione selezionata ha effetto anche per gli hotspot in 3D!

Copyright © 2017 di GRAPHISOFT, tutti i diritti riservati. ARCHICAD® è un marchio registrato di GRAPHISOFT.
Tutti gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi titolari.

Hotspot in 3D:

Rettangolo di ingombro: Un massimo di 6 dei punti esterni. Ciascuno di questi hotspot è un punto sull'oggetto.

Punto Zero: x=0, y=0, z=0

Punto gravità: il punto di gravità dell'oggetto.

CARTELLA DI DESTINAZIONE

La posizione degli oggetti GDL convertiti è configurabile con il comando Imposta cartella di destinazione.

Dichiarazione:

Questo software viene fornito “COSI' COM'E'”, siate consapevoli che esso può contenere degli errori. GRAPHISOFT declina ogni garanzia o responsabilità di qualsiasi tipo.

Copyright © 2017 di GRAPHISOFT, tutti i diritti riservati. ARCHICAD® è un marchio registrato di GRAPHISOFT.
Tutti gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi titolari.