Sobre a Extensão “3D Studio In”

INTRODUÇÃO

Esta Extensão do ARCHICAD pode converter ficheiros 3D Studio (.3ds) em Objectos GDL ARCHICAD. O processo de conversão pode ser personalizado pelo utilizador.

O novo conjunto de comandos aparecerá no submenu **Ficheiro > Interoperabilidade > 3D Studio** por defeito.

COMO UTILIZAR A EXTENSÃO “3D Studio In”

Para converter um objecto 3DS:

1. Seleccionar o ficheiro 3ds com o comando **Opções de Conversão de 3ds para GDL** a partir do menu **Ficheiro > Interoperabilidade > 3D Studio**.
2. A extensão mostra informação sobre o ficheiro 3DS original (número de pontos, polígonos e contagem de objectos). Pode modificar as dimensões do objecto (dimensão X (A), dimensão Y (B) e altura).
   - Opção **Forçar Suavidade**: A extensão tenta suavizar todas as superfícies do objecto.
   - **Importar objectos ocultos:** Os objectos ocultos também são importados a partir do ficheiro.
   - **Utilizar canal alfa da textura:** A informação de transparência é importada do ficheiro 3D Studio, se as texturas TGA/TIFF associadas contiverem informação de canal alfa.
3. Clique em OK.
4. A extensão verifica se o ficheiro 3DS contém associações de texturas. Se o ficheiro de textura não existir junto do ficheiro 3DS, o programa pede ao utilizador que especifique a sua localização.
5. Durante a conversão, a extensão copia todas as texturas para a pasta de destino especificada, juntamente com o objecto GSM convertido.
6. A extensão cria o novo Item de Biblioteca. O nome será gerado a partir do nome do ficheiro original .3ds (sem a extensão .3ds). No fim da conversão, é mostrada uma mensagem sobre o caminho do ficheiro .gsm criado.

   Nota:

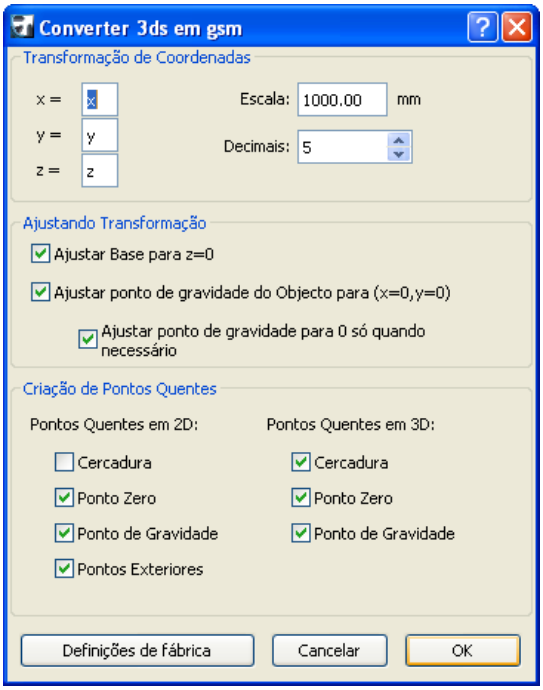
   Dados de Entrada: um ficheiro .3ds (ficheiro 3DS Studio), e ocasionalmente ficheiros jpg ou outros ficheiros de textura. O formato dos ficheiros de textura têm que ser suportados pelo ARCHICAD. Actualmente são suportados ficheiros JPEG, PNG, GIF, TIFF e BMP.

   Dados de Saída: um ficheiro .gsm, e ocasionalmente ficheiros de textura (jpg, gif, ...) registados no Gestor de Biblioteca ARCHICAD.

OPÇÕES DE CONVERSÃO

O processo de conversão é personalizável com o comando **Opções de Conversão de 3ds para GDL** do menu **Ficheiro > Interoperabilidade > 3D Studio**.

Copyright © 2017 GRAPHISOFT, todos os direitos reservados. ARCHICAD® é uma marca registada da GRAPHISOFT.
Todas as outras marcas são propriedade dos respectivos titulares.



Transformação de Coordenadas:

O utilizador pode atribuir as coordenadas x, y ou z correctas, em vez da atribuição original (x=x, y=y, z=z). Pode haver um sinal '-' antes do x, y ou z. Por exemplo, quando o ficheiro 3ds é convertido de Lightwave, a atribuição recomendada é: x=x, y=z, z=y.

Escala: Define quantos milímetros correspondem a uma unidade no ficheiro 3ds.

Decimais: Especifica a precisão do tamanho do objecto convertido.

Transformação correspondente:

Ajustar Base para z=0: associa o fundo do objecto a z=0.

Ajustar ponto de gravidade do Objecto para (x=0, y=0): associa o ponto de gravidade do objecto a (x=0, y=0) na vista em planta.

Ajustar ponto de gravidade para 0 só quando necessário: isto significa que “corresponder ponto de gravidade a x=0, y=0” só funciona quando o objecto na vista em planta 2D não contém o ponto (x=0, y=0) (a origem 2D).

Criação de Pontos Quentes:

Pontos Quentes em 2D:

Cercadura: Moldura automática ARCHICAD (isto também ocorre quando não houver pontos quentes atribuídos em 2D)

Ponto Zero: x=0, y=0

Ponto Mais Exterior: Topo Esquerda, Baixo Esquerda, Topo Direita, etc.... max. 8 pontos quentes a partir dos pontos do objecto

Ponto de Gravidade: O ponto de gravidade do objecto

Nota: A opção seleccionada também resulta em pontos quentes 3D!

Copyright © 2017 GRAPHISOFT, todos os direitos reservados. ARCHICAD® é uma marca registada da GRAPHISOFT.
Todas as outras marcas são propriedade dos respectivos titulares.

Pontos Quentes em 3D:

Cercadura: Máximo de 6 dos pontos exteriores. Cada um deste pontos quentes é um ponto no objecto.

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

Ponto de Gravidade: O ponto de gravidade do objecto

PASTA DE DESTINO

A localização dos objectos GDL convertidos é configurável com o comando Definir Pasta de Destino.

Exclusões:

O software é-lhe fornecido “COMO ESTÁ” e você tem conhecimento que pode conter erros. GRAPHISOFT renuncia a quaisquer obrigações de garantia ou de responsabilidade de qualquer espécie.

Copyright © 2017 GRAPHISOFT, todos os direitos reservados. ARCHICAD® é uma marca registada da GRAPHISOFT.
Todas as outras marcas são propriedade dos respectivos titulares.