

關於“3D Studio 導入”外掛程式

介紹

這個 ARCHICAD 外掛程式可以將 3D Studio (.3ds) 檔案轉換為 ARCHICAD GDL 物件。轉換過程可以由用戶自定義。

新的命令集將預設顯示在**檔案 > 互操作性 > 3D Studio**子選單。

如何使用“3D Studio 導入”外掛程式

轉換一個 3DS 物件：

1. 找到 **3ds 到 GDL 轉換選項**，該命令位於**檔案 > 互操作性 > 3D Studio**
2. 外掛程式顯示原始的 3DS 檔案訊息（點數、多邊形數和物件數）。你可以修改物件的尺寸（X 維 (A)、Y 維 (B) 和高度）。
 - **強制平滑選項**：外掛程式嘗試平滑所有物件表面。
 - **引入隱藏物件**：隱藏物件也將從檔案中導入。
 - **使用材質的 alpha 通道**：如果相關的 TGA/TIFF 材質包含 alpha 通道訊息，透明訊息將從 3D Studio 檔案中導入。
3. 點擊確定。
4. 外掛程式檢查 3DS 檔案是否包含材質鏈接。如果定義的材質檔案並沒有緊跟著 3DS 檔案存在，程序則要求用戶指定它的位置。
5. 在轉換時，外掛程式將所有材質隨同轉換的 GSM 物件複製到指定的目標檔案夾。
6. 外掛程式創建新的圖庫部件，名稱將由原始的 .3ds 檔案名生成（不帶 .3ds 擴展名）。在轉換結束時，創建 .gsm 檔案路徑的訊息顯示。

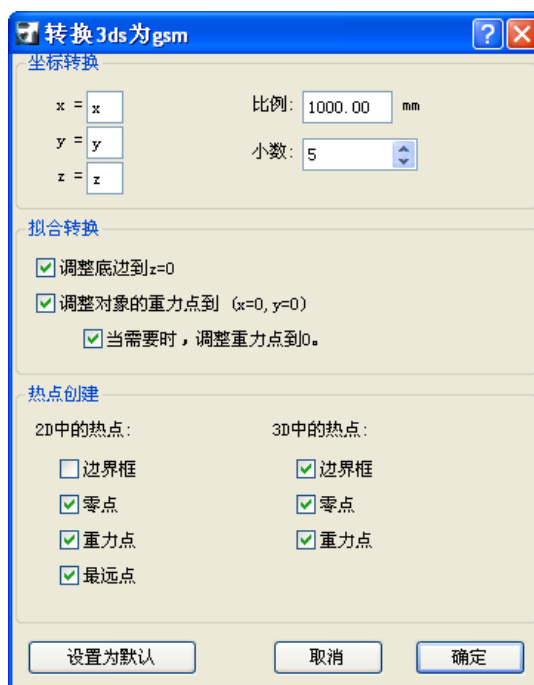
注意：

導入數據：一個 .3ds 檔案（3DS Studio 檔案），有時候是一個 jpg 或其它材質檔案。材質檔案格式必須是 ARCHICAD 支持的其中一種圖片格式。目前，這些圖片格式是 JPEG、PNG、GIF、TIFF、BMP。

輸出數據：一個 .gsm 檔案，有時候是某些在 ARCHICAD 圖庫部件管理器登記的材質檔案（jpg、gif、...）。

轉換選項

轉換過程可以通過**檔案 > 互操作性 > 3D Studio**選單中的 **3ds 到 GDL 轉換選項**命令自定義。



座標轉換：

用戶可以設定正確的 **x**、**y** 或 **z** 代替初始的 ($x=x$ 、 $y=y$ 、 $z=z$) 座標分配。在 **x**、**y** 或 **z** 前面可以有 ‘-’ - 符號。比如，當 3ds 檔案從 Lightwave 轉換時，推薦使用的設定為： $x=x$ 、 $y=z$ 、 $z=y$ 。

比例：設定多少毫米對應 3ds 檔案中一個單位。

小數：指定轉換物件尺寸的精確度。

擬合轉換：

調整底邊到 $z=0$ ：調整物件的底邊到 $z=0$ 。

調整物件的重力點到 ($x=0$ 、 $y=0$)：在俯視圖中調整物件的重力點到 ($x=0$ 、 $y=0$)。

當需要時，調整重力點到 0：這意味著“調整重力點到 $x=0$ 、 $y=0$ ”只有物件在 2D 俯視圖中不包含 ($x=0$ 、 $y=0$) 點 (2D 原點) 時才起作用。

熱點創建：

2D 中的熱點：

邊界框：自動的 ARCHICAD 邊界框（該種情況也在沒有熱點分配給 2D 時出現）

零點： $x=0$ 、 $y=0$

最遠點：左上、左下、右上，等等……，物件點中最多有 8 個熱點。

重力點：物件的重力點

注意：選定的選項也會在 3D 中導致熱點！

3D 中的熱點：

邊界框： 最多有 6 個外框點。這些熱點中的每一點都是物件上的一點。

零點： $x=0$ 、 $y=0$ 、 $z=0$

重力點： 物件的重力點

目標檔案夾

轉換後 GDL 物件的存放位置，可以通過 “選擇目標檔案夾” 命令來置

免責聲明：

軟件 “照其原樣” 提供給你，並且你承認它可能包含錯誤，GRAPHISOFT 拒絕任何類型的擔保或債務責任。