

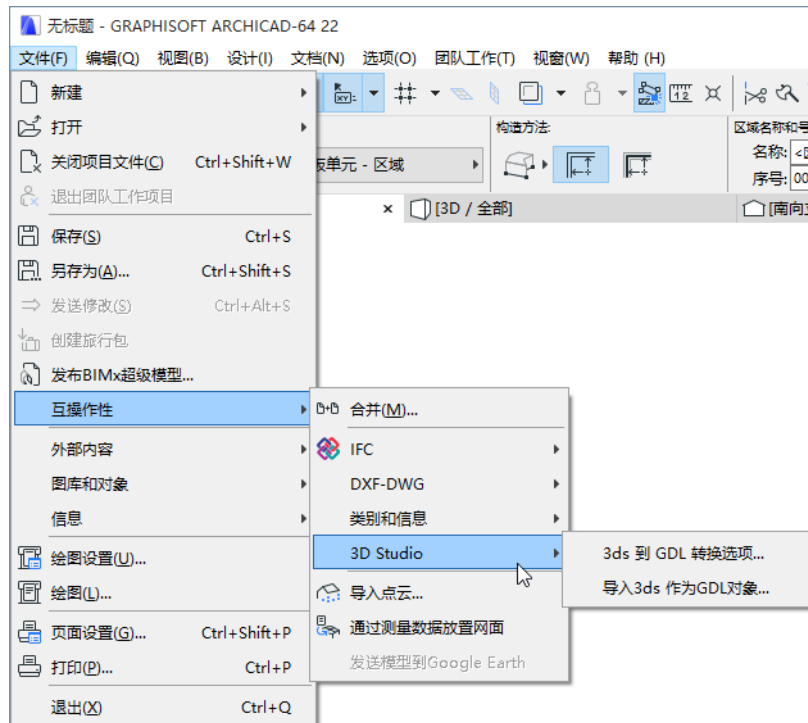
3DStudio 導入外掛程式

介紹

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

下載並安裝3DStudio導入外掛程式

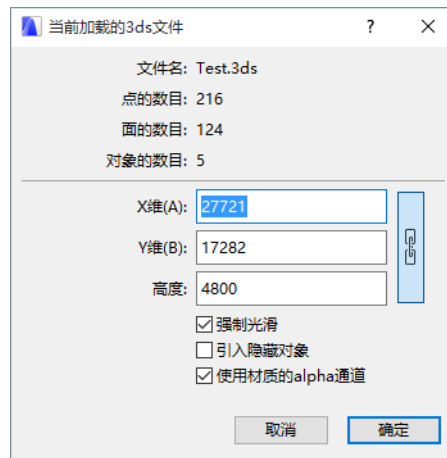
- 您可通過單擊ARCHICAD中 **幫助選單 > ARCHICAD 資料下載** 選項下載其他小外掛程式內的外掛程式。在彈出的GRAPHISOFT [下載地址](#) 中請選擇您所需的ARCHICAD語言，然後OS圖標會匹配您的計算機並下載小外掛程式安裝程序。
- ARCHICAD 版本20內的小外掛程式可以囊括在單個安裝包中。您可以在安裝程序內選擇您想安裝的外掛程式。
- 開啟安裝程序並根據指示進行。在您下次開啟ARCHICAD時，外掛程式會自動加載。
- 新的命令集將預設顯示在**文件>互操作性>3D Studio**子選單。



導入3ds 檔案作為GDL 物件

轉換一個3DS物件：

1. 找到**導入3ds 作為GDL物件**，該命令位於**檔案 > 互操作性 > 3D Studio**
2. 外掛程式顯示了關於初始3ds檔案的訊息：



- 檔案名
- 點、面和物件的數量
- 物件大小(X 尺寸(A), Y 尺寸(B), 和 高度)。您可以對這些進行修改。
- 強制光滑：如果您希望該外掛程式在所有物件表面都能光滑處理，請打勾。
- 引入隱藏物件：如果您勾選了此對話框，那麼隱藏物件也會從檔案內導入。
- 使用材質的alpha通道：如果您勾選了此對話框且相關TGA/TIFF材質內包含alpha通道訊息，那麼透明度訊息會從3D Studio檔案內被導入。

3. 單擊OK，開始導入。

- 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。
- 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）。在對話即將結束時會彈出一個訊息，內容為圖庫部件已在嵌入圖庫中創建。

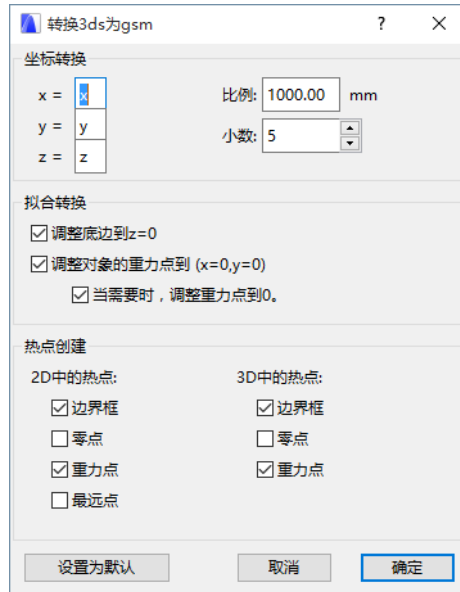
註釋：

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。

輸出數據：一個 .gsm 檔案，或一些材質 檔案 也被添加。您可以在嵌入圖庫內進行查看。

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：

- **x、y、z**：用戶可將對應的x,y 或z 方向分配至初始設定(x=x, y=y, z=z)。在x, y 或 z 前添加了一個 '-' 符號，代表乘以-1的係數。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
- **重力點**：物件的重力點
- **最遠點**：左上、左下、右上，等等……，物件點中最多有8個熱點。
註釋：最後一個選項也可創建3D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

導出3DStudio 檔案 (.3ds)

3DStudio 檔案 (*.3ds) 格式可經由 ARCHICAD 進行預設儲存；並沒有必要安裝外掛程式。您可以在 [這裡](#)獲取更多訊息。

免責聲明：

這些小外掛程式是由GRAPHISOFT開發的免費外掛程式，用於完善ARCHICAD的某些特殊能力和功能。自ARCHICAD 20起，您可以通過ARCHICAD小外掛程式集合安裝程序一鍵安裝所有小外掛程式。它們基於一些不被GRAPHISOFT支持的衍生碼。請隨意使用，但這些功能可能並不完善，且不會進行修復或升級。