

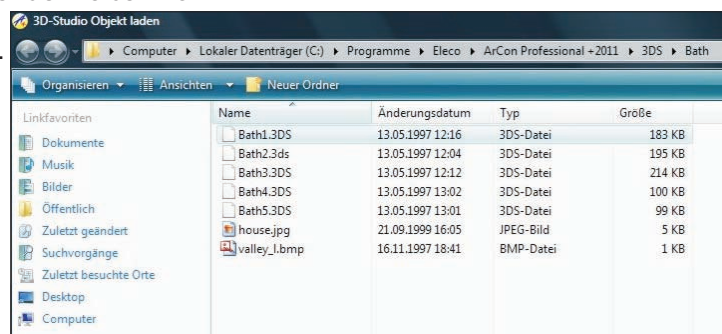
3DS-Objekte in ArCon importieren

Mittels 3DS-ArCon-Import können Sie Objekte aus anderen Programmsystemen dreidimensional implementieren. Sie finden Objekte auch im Internet welche zum Download bereit stehen (teilweise auch kostenfrei). Im folgenden Artikel wollen wir Ihnen die vielfältigen Möglichkeiten des Imports von 3DS-Objekten nach ArCon näherbringen.

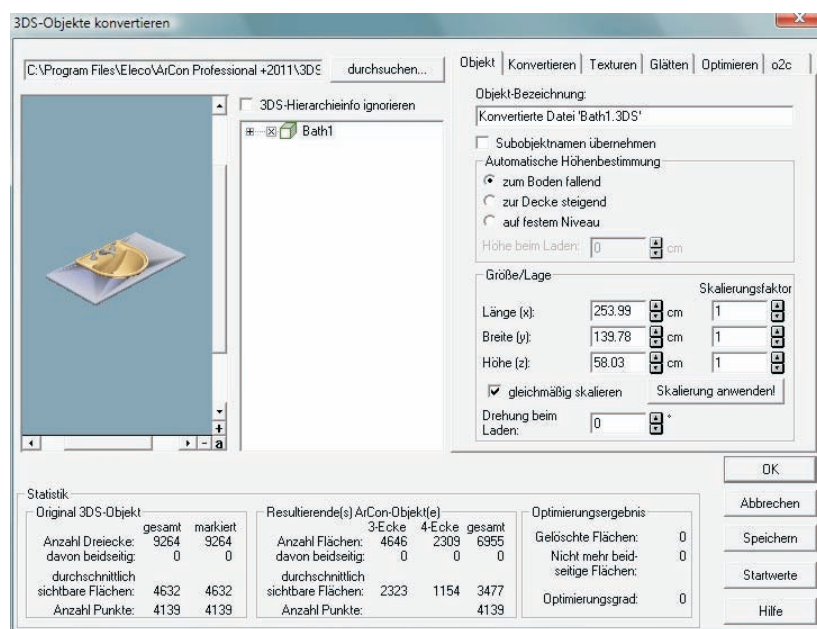
Um 3DS-Objekte in ArCon einzulesen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

Wechseln Sie in Ihrer ArCon-Version in den Design-Modus. Unter dem Menüpunkt „Einrichten“ finden Sie die Funktion „3DS-Objekt laden“.

Suchen Sie nun die gewünschte Datei im Verzeichnis.



Öffnen Sie diese Datei und Sie erhalten folgendes Fenster:



In der obersten Zeile sehen Sie den Pfad. Mittels Klick auf „durchsuchen“ können Sie diesen auch nachträglich ändern.

Links sehen Sie eine 3D-Vorschau des Objektes.

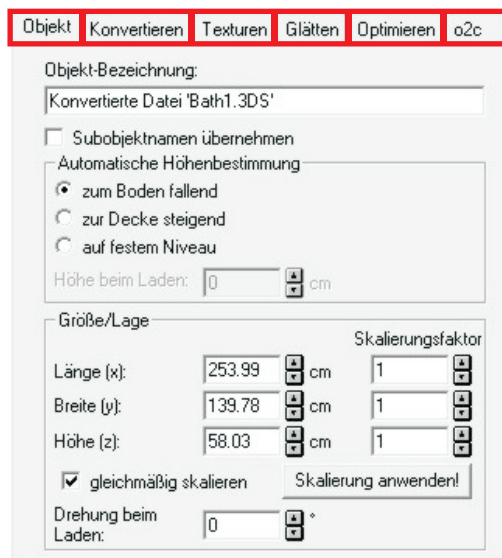
In der Mitte finden Sie die Hierarchieanzeige. Hier können Sie auch nur Teile der Objekte auswählen, welche eingelesen werden sollen.

Unten finden Sie die Statistik mit allen Ausgaben und rechts daneben sind folgende Schaltflächen:

- „OK“ bestätigt Ihre Eingaben und schließt das Fenster
- „Abbrechen“ verwirft diese Eingaben und schließt das Fenster
- „Speichern“ speichert Ihr Objekt, lässt aber das Fenster offen
- „Startwerte“ setzt alle Werte wieder auf Ihre Ausgangswerte zurück

Rechts oben befinden sich sechs Registerkarten:

- „Objekt“,
- „Konvertieren“,
- „Texturen“,
- „Glätten“,
- „Optimieren“,
- „o2c“.



3DS-Objekte in ArCon importieren

Registerkarte "OBJEKT":

Hier geben Sie bestimmte Eigenschaften an, außerdem können Sie Einstellungen zur Größe und Lage vornehmen sowie die Drehung beim Laden bestimmen.

Objektbezeichnung: In diesem Eingabefeld bestimmen Sie, wie das Objekt bzw. die Gruppe nach dem Konvertieren heißen soll.

Subobjektnamen übernehmen: Sollten Sie dieses Feld markieren, werden die Namen der Unterobjekte eines Objektes mitgespeichert.

Automatische Höhenbestimmung: Hier können Sie bestimmen, wie sich das Objekt nach dem Einlesen verhalten soll. Es kann zu Boden fallen, zur Decke steigen oder auf einem festen Niveau schweben. Diese Einstellungen lassen sich nach dem Platzieren mittels Drag & Drop wie gewohnt durch Doppelklick auf das Objekt ändern.

Größe/Lage: In den Feldern Länge, Breite und Höhe stehen die aktuellen Abmessungen des Objektes. Sie können hier die gewünschten Maße einstellen oder den Skalierungsfaktor eingeben, sofern Ihnen dieser bekannt ist.

Achtung: Der Skalierungsfaktor kann bei jedem 3DS-Objekt unterschiedlich sein! Achten Sie bitte beim Einlesen darauf!

Wenn Sie bei „gleichmäßig skalieren“ einen Haken setzen, bleibt das Verhältnis der Abmessungen gleich. Um die Änderungen zu übernehmen, bestätigen Sie bitte mit „Skalierung anwenden“.

Drehung beim Laden: Hier können Sie einen bestimmten Winkel einstellen, um welchen das Objekt beim Einlesen verdreht werden soll.

Registerkarte "KONVERTIEREN":

Hier können Sie bestimmen, wie und unter welchem Namen das Objekt gespeichert werden soll.

Sämtliche Eingaben im Register „Konvertieren“ beziehen sich auf das soeben selektierte Objekt im Hierarchiebaum. Bei unmarkierten Objekten wird dieser Bereich graut.

Umwandeln in: Hier geben Sie an, ob das markierte 3DS-Objekt als ArCon-Objekt bzw. als ArCon-Gruppe (inklusive seiner Unterobjekte) gespeichert werden soll. Wählen Sie ArCon-Objekt, können Sie weiterhin entscheiden, ob tatsächlich das im 3DS-File enthaltene Objekt verwendet werden soll oder gegebenenfalls ein Anderes.

ArCon-Objekt - nach bereits umgewandeltem Objekt suchen: Eine Suche nach umgewandelten Objekten erfolgt nur dann, wenn dieses Feld markiert ist. Dabei wird als Basispfad der Pfad verwendet, den Sie im Eingabefeld „Basispfad für die Suche“ eintragen können. Klicken Sie auf „durchsuchen“, erscheint eine Dialogbox, in der Sie das entsprechende Verzeichnis auswählen können.

ArCon-Objekt - folgendes Objekt verwenden: Markieren Sie dieses Feld, so wird statt des im Hierarchiebaum selektierten Objektes, das von Ihnen angegebene Objekt verwendet. Dabei wird dieses Objekt in Größe und Position dem zu ersetzenden Objekt angepasst. Klicken Sie auf die „durchsuchen“-Schaltfläche hinter dem Eingabefeld für das Austauschobjekt, erscheint eine „Datei öffnen“-Dialogbox mit 3D-Vorschau.

ArCon-Gruppe (inklusive Objekten): Wählen Sie diese Alternative, so wird der markierte (Teil-) Baum als Gruppe gespeichert. Die markierten Unterobjekte werden dann als Objekte gespeichert. Wenn Sie das Markierungsfeld „nur Objekte speichern“ markieren, werden zwar die untergeordneten Objekte gespeichert, das Speichern der Gruppe erfolgt allerdings nicht.



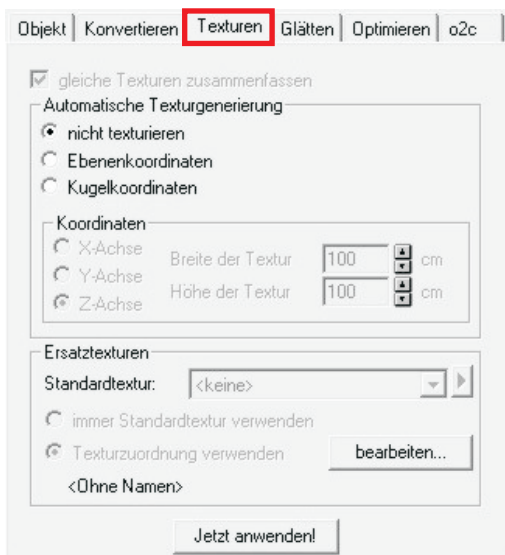
3DS-Objekte in ArCon importieren

Pfad- und Dateiname beim Speichern: Das konvertierte Objekt wird entsprechend den Angaben in diesem Bereich als ArCon-Objekt bzw. als ArCon-Gruppe gespeichert (bei installiertem o2c-Zusatzmodul gegebenenfalls auch als o2c-Objekt).

Dateiname - aus 3DS-Objektnamen automatisch erzeugen: Markieren Sie diesen Punkt, wird der Objektname, den Sie im Hierarchiebaum sehen, plus die dazugehörige Endung verwendet. Wird der Punkt nicht markiert, können Sie hier den Dateinamen direkt eingeben.

Registerkarte "TEXTUREN":

Mit diesem Register können Sie einerseits bestimmen, wie gleiche Texturen beim Konvertieren in ACO-Dateien behandelt werden sollen und außerdem dient es dazu, 3DS-Objekte, die nicht texturiert sind, nachträglich mit einer Textur zu versehen. Dies macht im Wesentlichen dann Sinn, wenn die 3DS-Objekte nicht direkt im 3DS modelliert worden sind, sondern mittels eines Konverters in dieses Format gebracht und z.B. als Auto-CAD DXF-Dateien erzeugt wurden. Da solche Dateien im Allgemeinen keine Texturkoordinaten besitzen, können die entsprechenden Objekte auch nicht texturiert werden. Soll dies aber trotzdem geschehen, kann mit Hilfe dieses Registers eine einfache Nachtexturierung erfolgen. Diese Nachtexturierung erfolgt vollautomatisch.



Die im Register „Texturen“ getätigten Einstellungen werden nun im 3D-Vorschaufenster erst dann sichtbar, wenn Sie „Jetzt anwenden!“ klicken. Sie werden auf jeden Fall benutzt, wenn Sie ein Objekt mit „OK“ laden und speichern bzw. mit „Speichern“ ablegen.

Gleiche Texturen zusammenfassen: Mit Hilfe dieses Markierungsfeldes bestimmen Sie, wie in den ACO-Dateien, die beim Speichern erzeugt werden, mit gleichen Texturen umgegangen werden soll. Ist das Feld nicht markiert, so werden Flächen verschiedener Teile des Hierarchiebaumes getrennt texturierbar sein, auch wenn sie ursprünglich die gleiche Textur verwenden. Wenn die 3DS-Datei z.B. aus zwei Kästen besteht, welche beide als Textur Holz0815.bmp benutzen, so können Sie in ArCon das erzeugte ACO-Objekt nachträglich für beide Kästen mittels Drag & Drop unterschiedlich texturieren.

Haben Sie „gleiche Texturen zusammenfassen“ markiert, so ändert der eine Kasten beim Drag & Drop auf den anderen Kasten ebenfalls seine Textur.

Automatische Texturgenerierung: In diesem Bereich geben Sie an, wie für nicht texturierte Flächen der 3DS-Datei Texturkoordinaten generiert werden

sollen. Sie haben die Auswahl zwischen „nicht texturieren“, „Ebenenkoordinaten“ und „Kugelkoordinaten“.

Im Gegensatz zur ersten Variante können bei der zweiten und dritten Variante auch nicht texturierte Flächen anschließend als ArCon-Objekte texturiert werden. Welche Texturen für die verschiedenen Materialien verwendet werden, hängt von den Einstellungen im unteren Bereich dieses Registers ab.

Koordinaten: In diesem Bereich geben Sie für die automatische Texturgenerierung an, welche Achse verwendet werden soll und wie groß die zu verwendenden Texturen sind. Haben Sie im Bereich „Automatische Texturgenerierung“ „Ebenenkoordinaten“ gewählt, bezeichnet die x-, y- oder z-Achse im Eingabefeld „Automatische Texturgenerierung“ die Senkrechte zu dieser Ebene. Ist also z. B. „X-Achse“ gewählt, so werden Flächen, die sich in der y- und z-Ebene befinden, korrekt mit einer Textur versehen. Flächen, die geneigt zu dieser Ebene oder im Extremfall sogar senkrecht hierzu sind - erhalten eine verzerrte Textur. Gleiches gilt für die Auswahlfelder „Y-Achse“ und „Z-Achse“.

Haben Sie im Bereich „Automatische Texturgenerierung“ Kugelkoordinaten gewählt, bezeichnet die Achse die Richtung des „Nordpols“ der Kugel. Die Längengrade der Kugel entsprechen der x-Achse der Textur; die Breitengrade der y-Achse der Textur. Haben Sie in diesem Bereich „nicht texturieren“ gewählt, sind die Eingabefelder im Bereich „Koordinaten bei automatischer Texturgenerierung“ grau.

Breite bzw. Höhe der Textur: In diesen Eingabefeldern legen Sie fest, wie groß die zu verwendenden Texturen sind. Tragen Sie hier z. B. 1 Meter für Breite und Höhe ein und ist das zu konvertierende Objekt ein 2 x 2 Meter großes Quadrat in der x-/y-Ebene, dann wird auf diesem die Textur genau 2 mal erscheinen, wenn Sie als Koordinaten Ebenenkoordinaten und als Achse die z-Achse gewählt haben.

Verwenden Sie als Koordinaten Kugelkoordinaten, werden Ihre Texturen so skaliert, dass eine Textur mit der Größe von 1 x 1 Meter genau einmal auf die Kugel passt; d.h., die Längengrade gehen für die x-Richtung der Textur von 0 bis 360° und die Breitengrade gehen für die y-Richtung der Textur von -90° bis +90°.



3DS-Objekte in ArCon importieren

Wählen Sie hier andere Werte für Breite und Höhe, können Sie entsprechende Wiederholungen erreichen. Wählen Sie z. B. für "Breite der Textur" 2 Meter und für "Höhe der Textur" 1 Meter und wählen dann Kugelkoordinaten, wird die Textur beim Umwandern der Kugel um den Äquator zwei Mal wiederholt.

Ersatztexturen: Im diesem Bereich geben Sie an, welche Texturen von den verschiedenen, im Objekt vorkommenden, Materialien verwendet werden sollen. Beachten Sie, dass dieser Bereich gegraut ist, wenn Sie im Bereich „Automatische Texturgenerierung“ „nicht texturieren“ aktiviert haben, da in diesem Fall die Originalinformationen des Objektes verwendet werden.

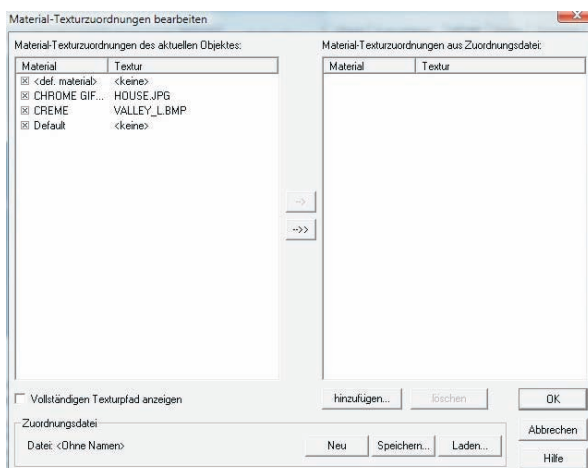
Wenn Sie im Bereich „Automatische Texturgenerierung“ „Ebenenkoordinaten“ oder „Kugelkoordinaten“ gewählt haben, so erzeugt der 3DS-Importfilter für alle Flächen des Objektes Texturkoordinaten, also auch für diejenigen, die eigentlich nicht texturiert sind. Sie können nun im Bereich „Ersatztexturen“ bestimmen, welche Texturen für diese bislang noch nicht texturierten Flächen verwendet werden sollen. Außerdem können Sie bei bereits texturierten Flächen die Textur selbst ändern.

Für das Verwenden von Ersatztexturen gibt es im Prinzip zwei Möglichkeiten: Erstens „immer Standardtextur verwenden“ oder zweitens „Texturzuordnung verwenden“. Im ersten Fall werden immer alle Materialien, die nicht bereits im Original texturiert sind, mit der Textur versehen, die Sie im Auswahlfeld „Standardtextur“ bzw. durch Klicken auf „durchsuchen“ einstellen. Wählen Sie hier als Textur „<keine>“, so werden die nicht texturierten Flächen des Objektes zwar nicht texturiert, Sie können in ArCon aber mittels Drag & Drop mit einer Textur versehen werden.

Wählen Sie „Texturzuordnung verwenden“, so wird nicht einfach für sämtliche Materialien die gleiche, nämlich die Standardtextur verwendet, sondern Sie können für jedes einzelne, im Objekt verwendete Material angeben, welche Textur verwendet werden soll. Hierzu dient eine Texturzuordnungstabelle, die Sie durch Klicken auf „bearbeiten“ verändern können. Diese Texturzuordnungstabelle können Sie übrigens auch dann verwenden, wenn Sie eine Liste von 3DS-Objekten konvertieren.

Klicken Sie im Bereich „Ersatztexturen“ des Registers „Texturen“ auf „bearbeiten“, wird eine Dialogbox geöffnet, in welcher Sie angeben können, welche Textur für welches Material benutzt werden soll.

Hinweis: Die gleiche Dialogbox erscheint übrigens auch, wenn Sie in der Dialogbox „Liste von 3DS-Objekten konvertieren“ im Bereich Ersatztexturen des Registers „Texturen“ die gleiche Schaltfläche wählen. An der Stelle fehlt dann aber die linke Tabelle, da Sie hier nicht für ein spezielles Objekt, sondern für eine Liste von Objekten die Zuordnung zwischen Material und Textur vornehmen.



Die Dialogbox besteht im Prinzip aus zwei Tabellenbereichen:

Die linke Tabelle gibt jeweils die Material-Textur-Zuordnung des aktuellen Objektes an, die rechte eine objektunabhängige Zuordnung, die Sie in einer Datei speichern können, um sie z. B. bei der Konvertierung von Objektlisten zu verwenden. Die einzelnen Zeilen der Tabellen bestehen aus dem Namen des Materials (dieser wird aus der 3DS-Datei gelesen) und der für dieses Material verwendeten Textur.

In der linken Tabelle ist ganz links ein Markierungsfeld vorhanden. Ist die Zeile mit einem Kreuz markiert, so wird die Zuordnung dieser Zeile verwendet. Ist sie dagegen nicht markiert, so wird stattdessen die Zuordnung aus der rechten Tabelle - soweit vorhanden - verwendet. Ist das Material nicht markiert und existiert in der rechten Tabelle kein entsprechendes Material, so wird die Standardtextur verwendet.

Außer der Möglichkeit, in der linken Zeile die Markierungsfelder zu verwenden, können Sie in beiden Tabellen die Texturnamen verändern. Hierzu gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie auf den Texturnamen des Materials, der verändert werden soll. Sie können nun in der erscheinenden Auswahlliste eine bereits geladene Textur auswählen oder durch Klick auf den Pfeil eine neue Textur laden.

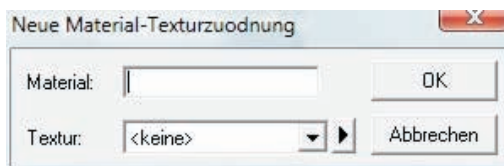
Hinweis: In der Auswahlliste existieren die beiden Einträge „<keine>“ und „<nicht texturierbar>“. Wählen Sie als Textur „<keine>“, so ist das entsprechende Material zwar nicht texturiert, in ArCon aber mittels Drag & Drop texturierbar. Wählen Sie hingegen „<nicht texturierbar>“, so ist das Material nicht texturiert und kann auch in ArCon mittels Drag & Drop nicht texturiert werden.

3DS-Objekte in ArCon importieren

Die rechte Tabelle (bei der Konvertierung von Objektlisten die Einzige) können Sie mit den Schaltflächen „-->“, „-->>“ sowie den Schaltflächen „Hinzufügen“ und „Löschen“ bearbeiten. Die Schaltflächen „-->“ und „-->>“ dienen zum Übernehmen von Material-Textur-Zuordnungen aus der linken Tabelle in die rechte. Klicken auf „-->“ bewirkt das Übernehmen der in der linken Tabellen markierten Zuordnung, klicken auf „-->>“ das Übernehmen **aller** Zuordnungen der linken Tabelle.

Hinweis: Sie markieren Elemente der linken Tabelle, indem Sie deren Materialnamen anklicken und (wie unter Windows üblich) die Ctrl- (bzw. Strg-)Taste oder Umschalt- (bzw. Shift-)Taste benutzen.

Die Schaltfläche „Hinzufügen“ dient zum Hinzufügen von Tabelleneinträgen in der rechten Tabelle, die nicht in der linken Tabelle vorkommen. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, so erscheint die folgende Dialogbox:



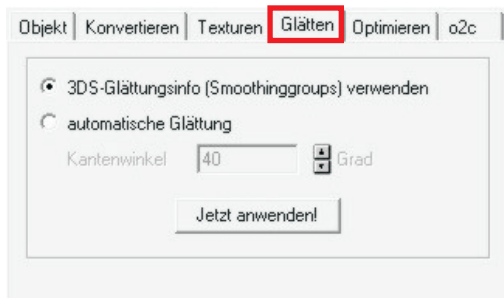
In dieser geben Sie den Materialnamen und die dazugehörige Textur an. Mit dieser Funktionalität können Sie Materialien in die Austauschliste aufnehmen, die bei der Konvertierung von Objektlisten verwendet werden und deren Auftreten aufgrund der Modellierung vorab schon bekannt ist. Wenn z.B. 3DS-Objektlisten verwendet werden, deren Materialnamen automatisch aus DXF-

Foliennamen generiert wurden, so folgt die Benennung der Materialien einer gewissen Systematik, die Sie "vorhersagen" können.

Sind durch Klicken auf den Materialnamen in der rechten Tabelle ein oder mehrere Einträge markiert, so haben Sie die Möglichkeit, durch Klicken auf „Löschen“ die Einträge zu löschen.

Die in der rechten bzw. einzigen Tabelle gemachten Angaben können in einer Zuordnungsdatei gespeichert werden, um Sie beim Konvertieren von Objektlisten zu verwenden. Die Schaltflächen „Speichern“ und „Laden“ dienen zum Speichern und Laden einer solchen Zuordnungsdatei, Klicken auf die Schaltfläche „Neu“ bewirkt, dass die rechte Tabelle komplett gelöscht und eine neue Zuordnungsdatei erzeugt wird.

Registerkarte "GLÄTTEN":

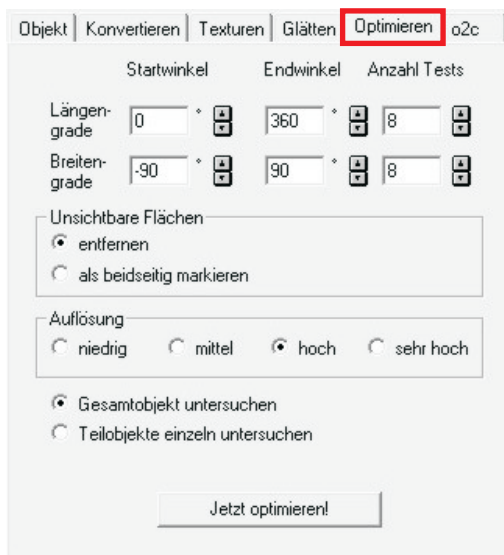


„3DS-Glättungsinform (Smoothinggroups) verwenden“:

Diese Funktion wird meistens verwendet. Sollten beispielsweise sämtliche Kanten Ihres Objektes verwischt erscheinen, wählen Sie bitte „*automatische Glättung*“.

„*automatische Glättung*“:

Hier können Sie unter „*Kantenwinkel*“ bestimmen, ab welchem Winkel, den zwei Flächen bilden, eine scharfe Kante dargestellt werden sollen. Die Kante von Flächen, welchen einen kleineren Winkel bilden, werden abgerundet dargestellt.



Registerkarte "OPTIMIEREN":

Hier können Sie einerseits unsichtbare Flächen eines 3DS-Objektes entfernen und andererseits falsch orientierte Flächen automatisch umdrehen.

Beim Importieren von 3DS-Dateien kann es vorkommen, dass ein Großteil der Flächen nicht zu sehen ist, da diese falsch orientiert sind.

Hierfür gibt es den Optimierer: Dieser kann automatisch entscheiden, ob eine Fläche richtig orientiert ist oder nicht und diese - falls nötig - umdrehen. Flächen, die von beiden Seiten zu sehen sind, werden automatisch als beidseitig markiert.

Wird der Optimierer des 3DS-Importfilters verwendet, so geht dieser zu Beginn der Optimierung davon aus, dass kein Material beidseitig ist. Er setzt dann genau jene Flächen auf beidseitig, für welche dies tatsächlich nötig ist.

Mit den Einstellungen im Register „*Optimieren*“ stellen Sie im Prinzip das Verhalten beim „virtuellen“ Betrachten ein. Die drei Eingabefelder „*Startwinkel*“, „*Endwinkel*“ und „*Anzahl Tests*“ für „*Längengrade*“ und für „*Breitengrade*“ bestimmen im Prinzip, von wo das Objekt betrachtet werden soll.



3DS-Objekte in ArCon importieren

Wählen Sie z. B. für „Längengrade“ als Startwinkel 0° , als Endwinkel 360° und geben Sie als Anzahl Tests 8 ein, so wird der „virtuelle Betrachter“ einmal um das Objekt herumlaufen und es dabei aus acht verschiedenen Positionen betrachten. Dabei entspricht 0° der x-Achse, 90° der y-Achse, usw.

Für die Breitengrade gilt im Prinzip das Gleiche, nur dass hier nicht die horizontale Position des Betrachters, sondern die Vertikale gemeint ist. Ein Startwinkel von -90° entspricht dem Starten beim „Südpol“, ein Endwinkel von 90° entspricht dem Ende beim „Nordpol“. Die „Anzahl Tests“ geben an, wie viele Schritte gemacht werden sollen. Geben Sie zum Beispiel für Längen- und Breitengrade als „Anzahl Tests“ jeweils 8 an, wird das Objekt von $8 \times 8 = 64$ verschiedenen Stellen betrachtet.

Es kann vorkommen, dass durch gegenseitige Überdeckung des Objektes der Schrittwinkel unter Umständen zu klein ist und so einige Flächen doch nicht zu sehen sind, weil der Teil des Objekts von der entsprechenden Richtung aus einfach nicht betrachtet wurde. In diesem Fall müssen Sie die Anzahl Tests entsprechend erhöhen.

Im Bereich „unsichtbare Flächen“ geben Sie an, was mit Flächen passieren soll, die während der Optimierung nicht sichtbar sind. Sie können auswählen, ob diese komplett entfernt werden, oder ob sie als beidseitig markiert werden sollen. Da diese Flächen nicht gesehen werden, kann auch nicht entschieden werden, ob deren Orientierung richtig herum ist. Aus diesem Grund existiert die zweite Variante.

Der Grund, nicht sichtbare Flächen trotzdem nicht zu entfernen, kann folgender sein: Bei extrem fein facettierten Objekten reicht die Auflösung beim Nachschauen nicht aus, um eine Fläche überhaupt zu sehen. Diese Flächen sind dann quasi unsichtbar, weil sie zu klein sind. Zoomt man danach in ArCon an dieses Objekt heran, können diese Flächen sehr wohl sichtbar sein. Nun gibt es drei Varianten, um diesen Effekt zu verhindern:

Variante 1:

Sie verwenden beim Modellierer größere Flächen, was im Allgemeinen die beste Lösung ist, da damit auch die Performance deutlich steigt und visuell kaum Unterschiede zu sehen sind.

Variante 2:

Sie markieren im Bereich „unsichtbare Flächen“ >> „als beidseitig markieren“. Dies ist aus Performancesicht die schlechteste Variante; sie liefert aber garantiert exakte Ergebnisse, da für zweifelhafte Flächen lieber eine Fläche zuviel, als eine Fläche zuwenig, gezeichnet wird.

Variante 3:

Sie erhöhen die Auflösung beim Untersuchen der Flächen.

Auflösung: In diesem Bereich können Sie zwischen „niedrig“, „mittel“, „hoch“ und „sehr hoch“ wählen. Für einfache Objekte reicht im Allgemeinen eine niedrige Auflösung; für moderat komplexe Objekte reicht mittlere Auflösung. Nur für Objekte mit sehr kleinen Flächen sollten Sie „hoch“ oder „sehr hoch“ wählen.

Mit dem Auswahlfeld „Teilobjekte einzeln untersuchen“ wählen Sie die erste Alternative, mit dem Auswahlfeld „Gesamtobjekt untersuchen“ die zweite Alternative.

Letztendlich haben alle hier gemachten Einstellungen nur dann einen Effekt, wenn Sie die untere Schaltfläche „Jetzt optimieren!“ betätigen.

Nach dem Klicken auf „Jetzt optimieren!“ erscheint ein Fenster, welches aus den beiden Schaltflächen „Abbrechen“ und „Erweitert >>“ bzw. „<< Normal“ und einem Fortschrittsbalken besteht. Ist die Beschriftung der zweiten Schaltfläche „Erweitert >>“, können Sie durch Klicken auf diese Schaltfläche das Darstellen des oben eingeführten Item-Buffers erreichen. Sie können dann quasi beobachten, wie das Objekt von allen Seiten betrachtet wird. Erneutes Klicken auf die Schaltfläche lässt die Darstellung des Item-Buffers verschwinden. Die Optimierung ist bei nicht sichtbarem Item-Buffer etwas schneller als bei sichtbarem Item-Buffer.

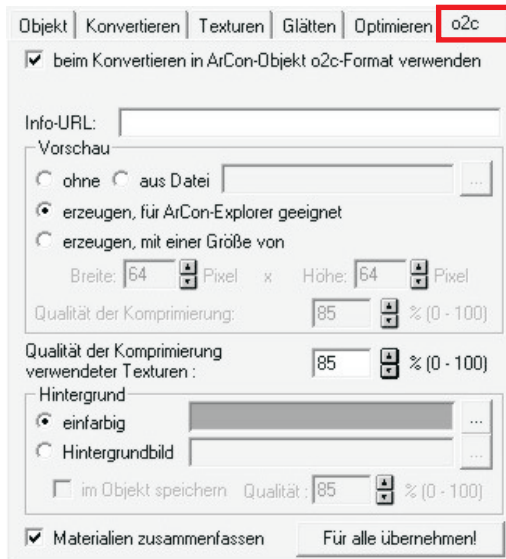
Hinweis: Die, beim Optimieren für das Objekt dargestellten Farben, haben nichts mit Materialeigenschaften zu tun.

Klicken Sie während der Optimierung auf „Abbrechen“ wird die Optimierung unterbrochen - das Ergebnis wird verworfen.



3DS-Objekte in ArCon importieren

Registerkarte "o2c":



Hier können Sie einstellen, dass anstelle eines aco-Objektes ein o2c-Objekt erstellt werden soll.

„beim Konvertieren in ArCon-Objekt o2c-Format verwenden“:

Alle Felder erscheinen graut, solange hier kein Haken gesetzt ist.

„Info-URL“:

Sie können hier die Adresse einer Webseite eingeben, auf welche man geleitet wird, sobald man bei den Objekteinstellungen unter der Registerkarte „Internet“ doppelt auf das Objekt klickt.

„Vorschau“:

Hier kann eingestellt werden, welches Vorschaubild verwendet werden soll.

- „ohne“ heißt, die Datei wird ohne Vorschaubild abgespeichert.
- „aus Datei“ wird verwendet, wenn dem Objekt ein Bild zugeordnet werden soll. Die Auflösung des Bildes sollte hier aber nicht zu groß sein.

- „erzeugen, für ArCon-Explorer geeignet“: ArCon erzeugt hier automatisch ein Bild aus dem 3D-Objekt, welches der Größe der Vorschaubilder des Aron-Explorers entspricht.
- „erzeugen, mit einer Größe von“: wie oberhalb, nur können Sie hier die Größe des Bildes einstellen.
- „Qualität der Komprimierung“: Hier stellen Sie die Qualität der Komprimierung ein, außer Sie haben „ohne“ gewählt.

ArCon, ArCon Render Studio und xCAD an einem Tisch

Im Juni 2011 wurde die neue Version 16 des ArCon Render Studios freigegeben. Herr DI Zeh, Geschäftsführer der Firma GAMMA-RAY Service-Center GmbH, stattete uns diesbezüglich in Wiener Neustadt einen Besuch ab und präsentierte die tollen Neuerungen. In diesem Rahmen fand auch ein gemeinsames Treffen mit Herrn Dietmar Pichler, Geschäftsführer der Firma xCAD Solutions, statt.

xCAD ist jene Einrichtungssoftware, die als neues Zusatztool seit diesem Jahr direkt in ArCon Eleco eingebunden ist. Das ArCon Render Studio von GAMMA-RAY ist bereits seit langer Zeit ein gern gesehener Begleiter von ArCon. Mittels der direkten Übergabe aus ArCon schafft man im ArCon Render Studio auf einfachem Weg qualitativ hochwertige Visualisierungen.

Durch die neue Version V16 ist hier wieder ein großer Schritt nach vorne geschafft worden, wie wir im gemeinsamen Austausch in konstruktiver Runde selbst erfahren durften.

(Foto v.l.n.r.)
Michael Zax, Guido Krenn
(DI Kraus & CO GmbH)
Helmut Zeh (GAMMA-RAY)
Dietmar Pichler (xCAD)

