

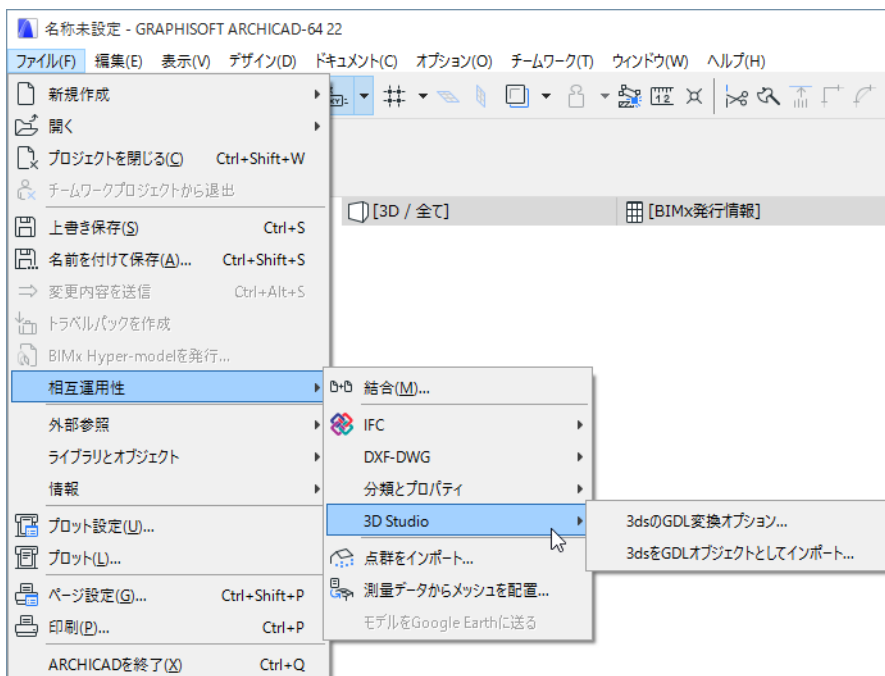
# 3DS コンバーターアドオンについて

## はじめに

この Archicad 用アドオンで、3DStudio Max (.3ds) ファイルを Archicad の GDL オブジェクトに変換することができます。ユーザーが変換過程をカスタマイズすることも可能です。

## 3DS コンバーターアドオンのダウンロードとインストール

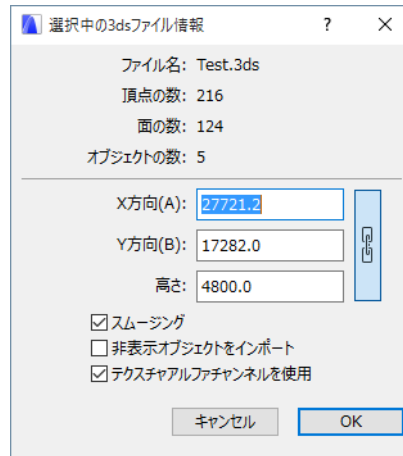
- このアドオンをダウンロードするには、メニューから [ ヘルプ ] → [ Archicad ダウンロード ] オプションをクリックしてください。  
表示されている GRAPHISOFT の [ダウンロードサイト](#) で Archicad の言語を選択し、お使いのコンピュータに適合する OS アイコンを選択して Goodies インストーラーをダウンロードしてください。
- Archicad 20 以降より、全ての Goodies を一つのインストーラパッケージで提供しています。インストール中にインストールしたいアドオンを選択できます。
- インストーラを起動し、指示に従います。アドオンは、次に Archicad を起動するときに自動的にロードされます。
- 新しいコマンドセットはデフォルトで [ ファイル ] → [ 相互運用性 ] → [ 3D Studio ] サブメニューに表示されます。



## 3ds を GDL オブジェクトとしてインポート

3DS オブジェクトの変換：

- [ ファイル ] → [ 相互運用性 ] → [ 3D Studio ] メニューから 「3ds を GDL オブジェクトとしてインポート」 コマンドを利用して、3ds ファイルを選択してください。
- 元の 3ds ファイルに関する情報が表示されます：



- ファイル名
  - 頂点、面、オブジェクトの数
  - オブジェクトサイズ (X 寸法 (A), Y 寸法 (B), 高さ ). これかを修正できます。
  - スムージング: このチェックボックスをオンにすると、すべてのオブジェクト面を滑らかにします。
  - 非表示オブジェクトをインポート: このチェックボックスをオンにすると、ファイルに含まれる非表示オブジェクトもインポートします。
  - テクスチャのアルファチャンネルを使用: このチェックボックスをオンにすると、関連する TGA / TIFF テクスチャにアルファチャンネル情報が含まれている場合、3D スタジオファイルから透過情報がインポートされます。
3. インポートを開始するには OK をクリックしてください。
- 3DS ファイルにテクスチャのリンクがあるか確認します。定義されたテクスチャファイルが 3DS ファイルと同じ場所に存在しない場合、保存先を指定する必要があります。
  - 新しいライブラリ部品が作成されます。名前は元となる .3ds ファイル名 (.3ds の拡張子なし) から生成されます。変換の最後に、ライブラリパーツが埋め込みライブラリに作成されたことを知らせるメッセージが表示されます。

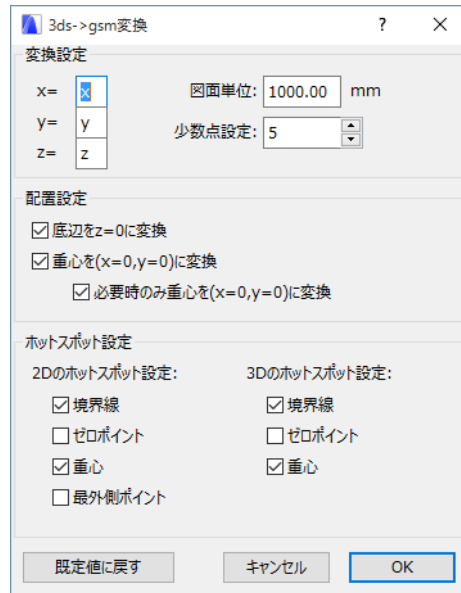
注記:

入力データ: .3ds ファイル (3DS Studio ファイル) および一部の jpg や他のテクスチャファイル。テクスチャファイル形式は [Archicad の対応する画像形式にしてください](#)。

出力データ: .gsm ファイル、[テクスチャファイル](#)も追加される場合があります。埋め込みライブラリで確認できます。 .

## 変換オプション

変換プロセスは、メニューの [ ファイル ] → [ 相互運用性 ] → [ 3D Studio ] の 3ds の GDL 変換オプションよりカスタマイズすることができます。



### 変換設定：

- x, y, z: ユーザーは、元の割り当て ( $x=x$ ,  $y=y$ ,  $z=z$ ) に対応する x,y または z 方向を割り当てることができます。x、y または z の前に '-' 記号を付けると、その方向に -1 を掛けることができます。例えば、3ds ファイルを Lightwave から変換する場合、推奨される割り当ては  $x=x$ ,  $y=z$ ,  $z=y$  です。
- 図面単位: 3ds ファイルの単位に対応する mm 値を指定します。
- 小数点設定: 変換されるオブジェクトサイズの精度を指定します。

### 配置設定：

- 底辺を  $z=0$  に変換: オブジェクトの底辺を  $z=0$  に合わせます。
- 重心を ( $x=0$ ,  $y=0$ ) に変換: 上面ビューでオブジェクトの重心を ( $x=0$ ,  $y=0$ ) に合わせます。
- 必要時のみ重心を ( $x=0$ ,  $y=0$ ) に変換: 2D 上面ビューでオブジェクトに ( $x=0$ ,  $y=0$ ) 点 (2D 原点) が含まれていない場合にのみ [ 重心を ( $x=0$ ,  $y=0$ ) に変換 ] オプションが機能します。

### ホットスポット設定：

#### 2D のホットスポット設定：

- 境界線: 自動で Archicad 配置ボックスを作成します (2D にホットスポットが割り当てられていない場合にも有効)
- ゼロポイント:  $x=0$ ,  $y=0$
- 重心: オブジェクトの重心点
- 最外側ポイント: 左上、左下、右上など。最大。オブジェクトのポイントのうち 8 つのホットスポット  
注記: 最後のオプションはホットスポットも 3D で作成します。

#### 3D ホットスポット設定：

- 境界線: 最大 6 の境界点。各ホットスポットはオブジェクト点です。
- ゼロポイント:  $x=0$ ,  $y=0$ ,  $z=0$

- 重心：オブジェクトの重心点

### 3DStudio ファイル (.3ds) にエクスポート

3DStudio ファイル (\*.3ds) 形式は、デフォルトで Archicad から保存できます。アドオンをインストールする必要はありません。詳細は[こちら](#)をご覧ください。

#### 免責事項：

Goodies は Archicad の基本機能に加え、特定の機能提供するために GRAPHISOFT が開発した無料のアドオンです。Archicad 20 以降より、Goodies Suite インストーラから全ての Goodies を一度にインストールできます。これらは GRAPHISOFT がもうサポートしていないレガシーコードに基づいています。自由にご利用いただけますが、正しく機能しない可能性があり、修正やアップグレードはできません。