

Micro-D3-Edit Tipps 5 (v1.0) AT AN

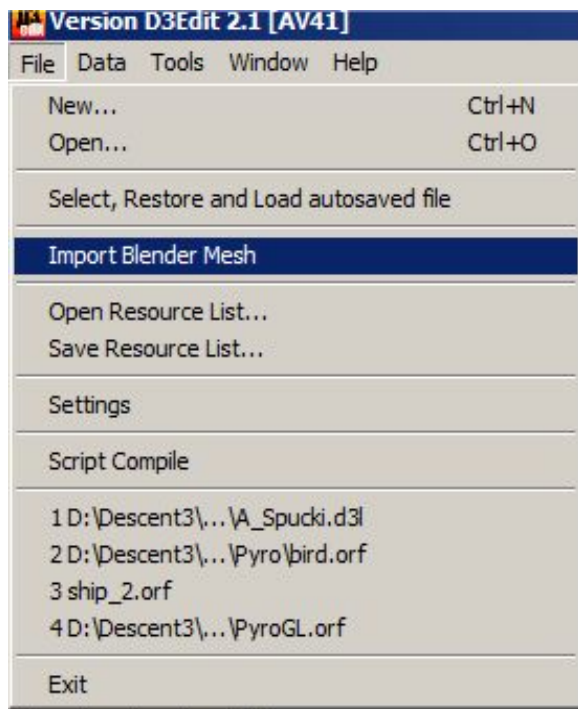
Blender Mesh importieren

Ein paar Bedingungen muessen eingehalten werden um ein Blender Mesh in D3Edit zu importieren.

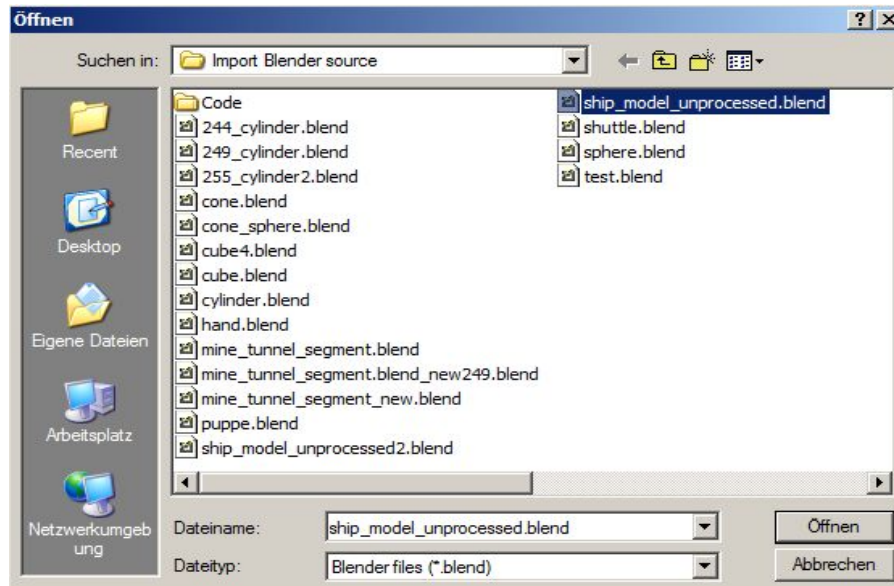
1. Einhalten der Descent3 Spezifikationen fuer Rooms (ORF)
Max 10000 Vertices
Max 3000 Faces
2. Keine 2-seitigen Faces verwenden.
3. Es sollte nur ein Mesh in der *.blend Datei enthalten sein.
4. Die Grösse des Objektes sollte ≥ 20 sein.
5. Blender Version ≤ 2.49

Hinweis: Texturierung und Materialien werden nicht importiert.

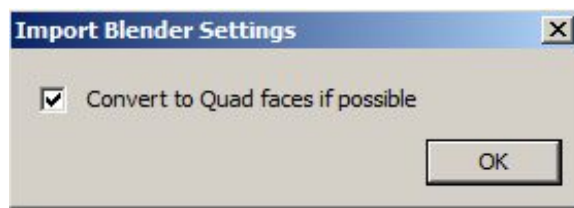
Sind die Bedingungen erfüllt kann das Blender File (*.blend) importiert werden. Dazu waehlt man z.B. im File-Menu den Punkt - Import Blender Mesh -



Es öffnet sich ein File Dialog und man wählt das *.blend File aus.



Nun kann man auswählen ob man 3 seitige oder 4-seitige (Quad) Faces haben möchte. 4-seitige reduzieren die Anzahl der Faces, verringern aber auch die Details.



Nach OK sehen wir in der Status Bar einen Fortschrittsbalken mit Hinweisen zum Verlauf des Importvorganges. Sollte es Probleme beim Importieren geben gibt D3Edit entsprechende Hinweise aus. Ist der Import erfolgreich verlaufen entsteht ein neues ORF-Fenster und wir können das ORF bearbeiten. Wichtig nach dem Import ist ein -Verify Room-. Dort sehen wir was noch nötig ist um das ORF fuer Descent3 fehlerfrei zu machen.

Ist alles perfekt kann man sich nun um die Texturierung kümmern.

