

Micro-D3-Edit Tipps 6 (v1.0) AT AN

3DS Mesh importieren

Ein paar Bedingungen muessen eingehalten werden um ein 3ds Mesh in D3Edit zu importieren.

1. Einhalten der Descent3 Spezifikationen fuer Rooms (ORF)

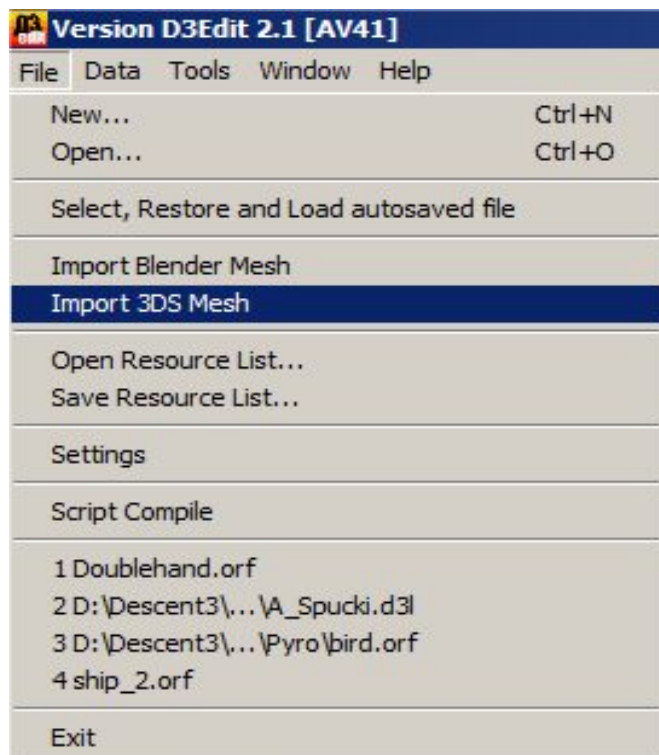
Max 10000 Vertices

Max 3000 Faces

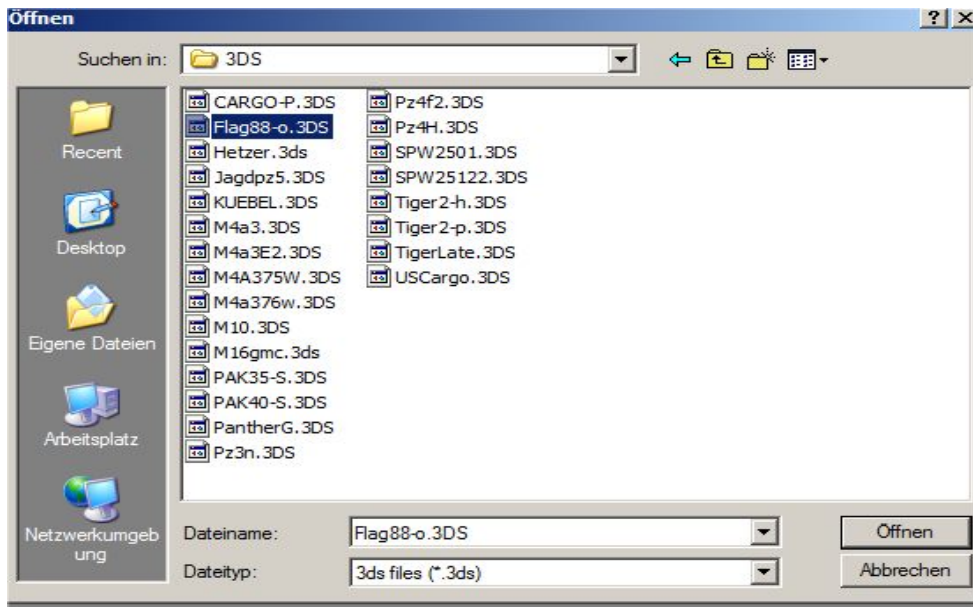
2. Keine 2-seitigen Faces verwenden.
3. Die Grösse des Objektes sollte ≥ 20 sein.

Hinweis: Texturierung und Materialien werden nicht importiert.

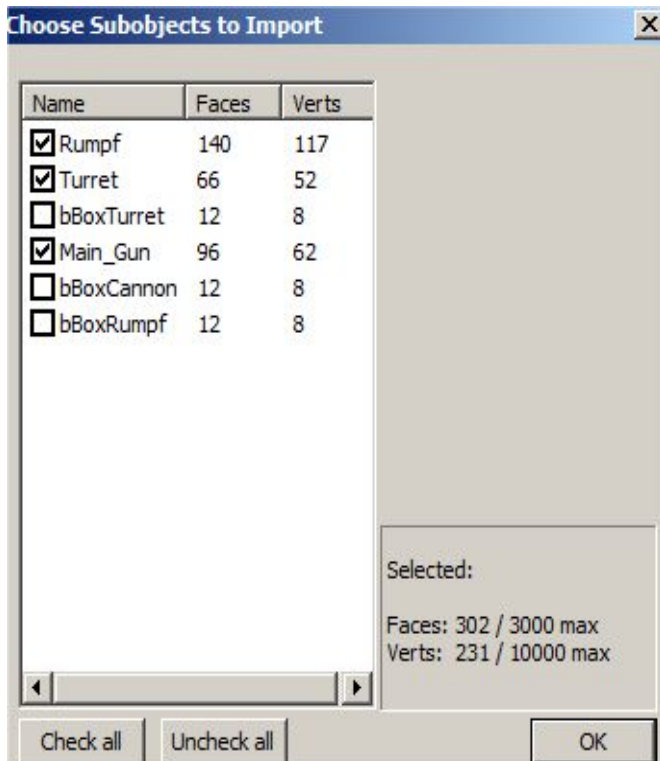
Sind die Bedingungen erfüllt kann das 3ds File (*.3ds) importiert werden.
Dazu waehlt man z.B. im File-Menu den Punkt - Import 3DS Mesh -



Es öffnet sich ein File Dialog und man wählt das *.3ds File aus.



Nun startet der 3ds-Importer und es öffnet sich ein Auswahl Dialog.



Zu Beginn sind alle Sub-Objekte zum Import ausgewählt. Die aktuelle Anzahl der Faces und Vertices werden unten rechts angezeigt. Die Anzeige aktualisiert sich beim An- und abwählen der Sub-Objekte.

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 dann was noch noetig ist um das ORF fuer Descent3 fehlerfrei zu machen.

Ist alles perfekt beginnen wir mit der Texturierung.

