

Micro Conseil D3Edit 6 (v1.0) Atan

Importer un modèle 3DS

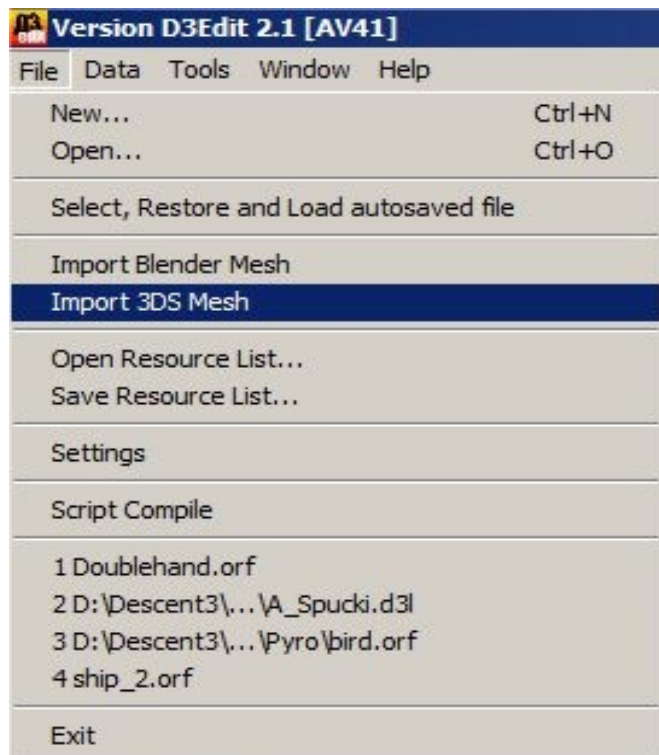
Il y a quelques règles simples à respecter quand on importe un modèle 3DS dans le D3Edit.

1. Suivre les spécificités des ORF de Descent 3.

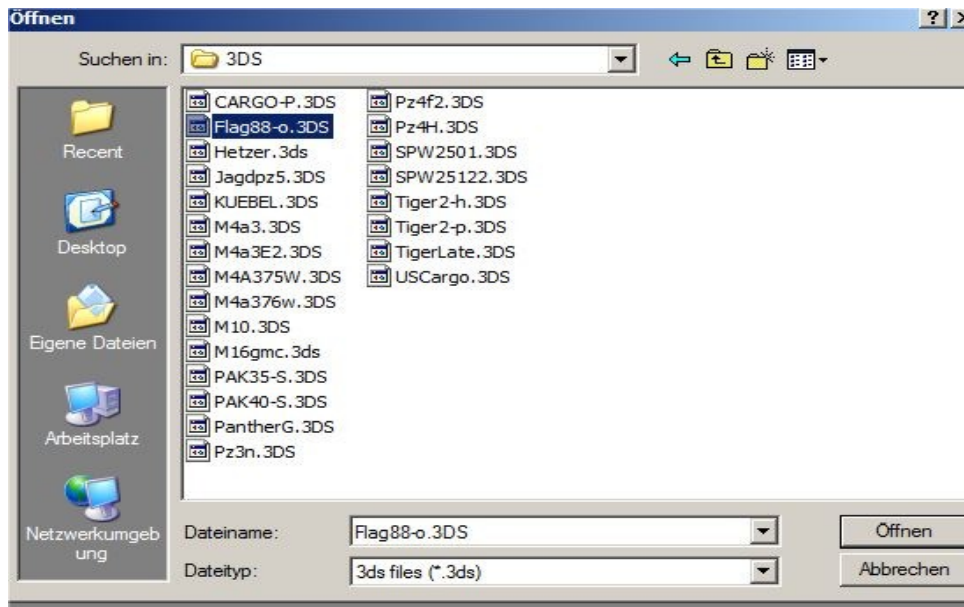
Max 10000 Sommets
Max 3000 Faces
2. Ne pas utiliser de faces à deux faces.
3. Paramétrer la taille de l'objet à une valeur ≥ 20 .

Remarque: Les textures et les matériaux ne sont pas importés.

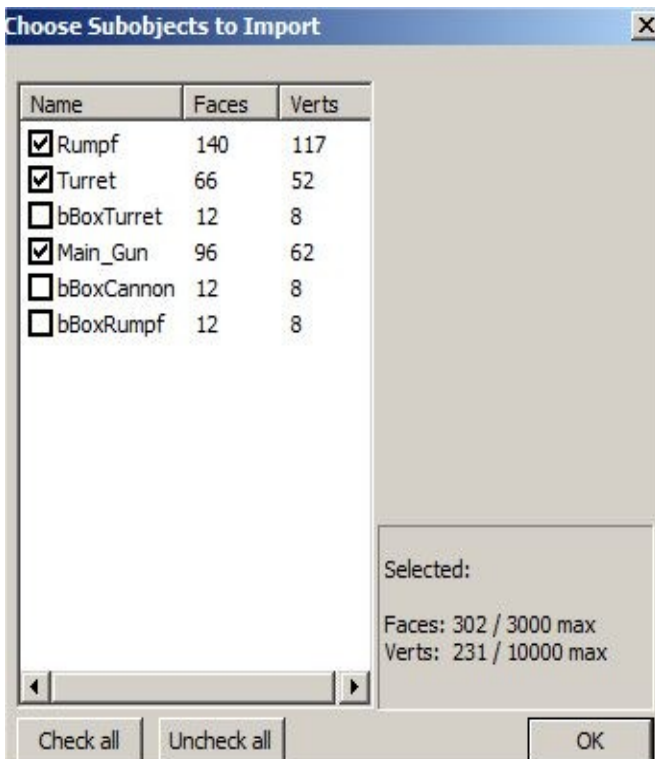
Si toutes ces règles sont observées, le fichier 3DS (*.ds) est prêt pour l'importation.
C'est à dire choisir dans le menu Fichiers - Import 3DS Mesh -



Le dialogue de fichiers s'ouvre et on peut y ouvrir le fichier 3ds voulu.



L'importateur des 3ds va démarrer et ouvrir un nouveau dialogue.



Quand ce dialogue s'ouvre, tous les sous-objets sont cochés. Il faut garder ceux que l'on veut importer. Les valeurs qu'on voit à droite dépendent des boîtes qu'on est en train de cocher/décocher.

Après avoir appuyé sur le bouton OK, on pourra voir dans la barre d'état des informations sur le processus d'importation. Le D3Edit vous enverra un message en cas de problème pendant l'importation. Si tout se passe bien, une nouvelle fenêtre ORF s'ouvrira dans le D3Edit.

Il faut vérifier cette nouvelle pièce avec un Verify Room!
Réparer les éventuelles erreurs et se mettre à texturer.

