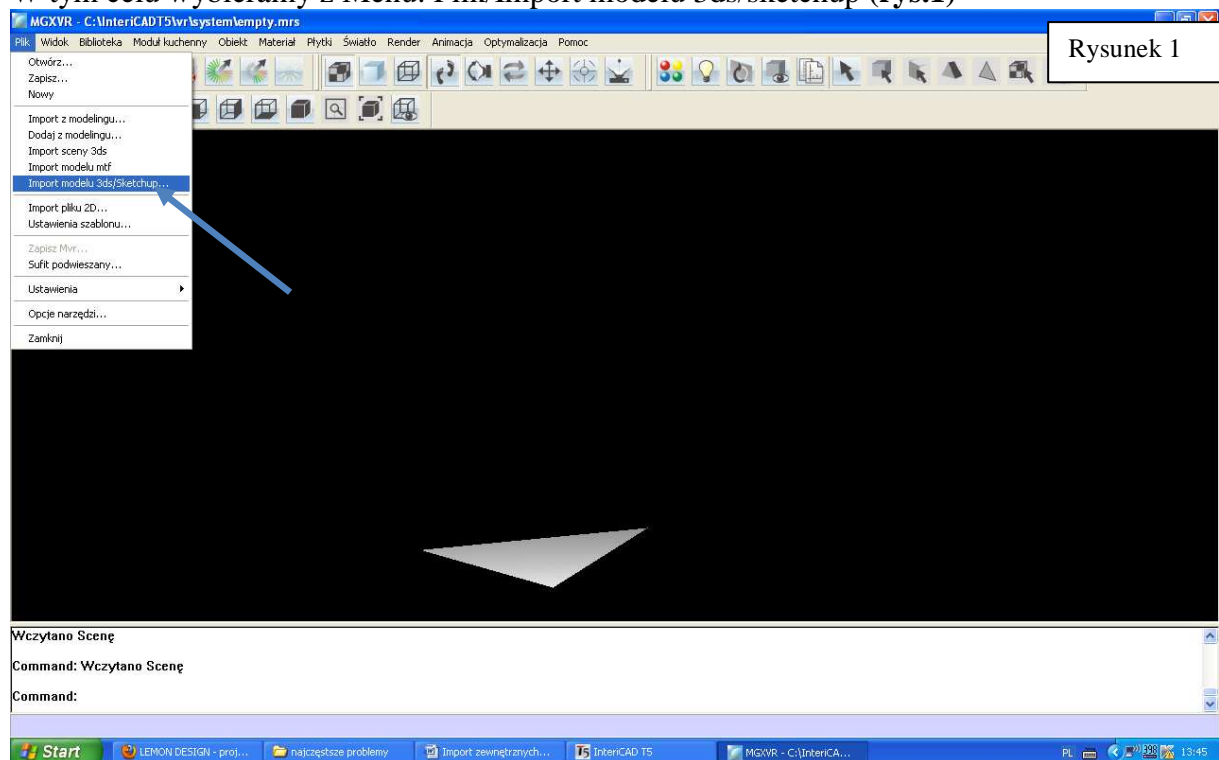


Program	Intericad T5	Wersja polska	Przygotował: Krzysztof Sendor
Słowa kluczowe	Importowanie zewnętrznych modeli 3d		
Importowanie zewnętrznych modeli 3d, umieszczanie ich w bibliotece			

Program Intericad stwarza możliwość importu zewnętrznych modeli ich obróbkę oraz umieszczenie ich w bibliotece.

W tym celu wybieramy z Menu: Plik/Import modelu 3ds/sketchup (**rys.1**)



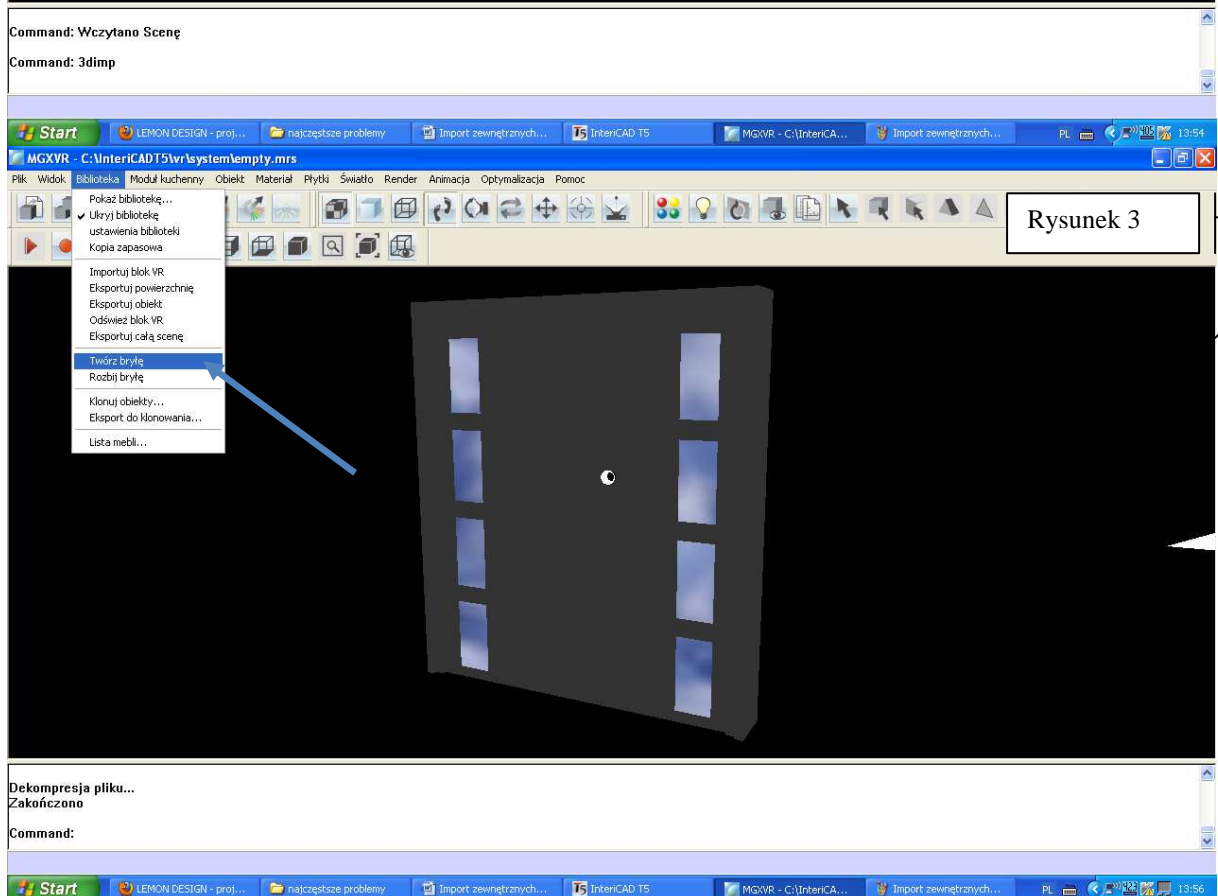
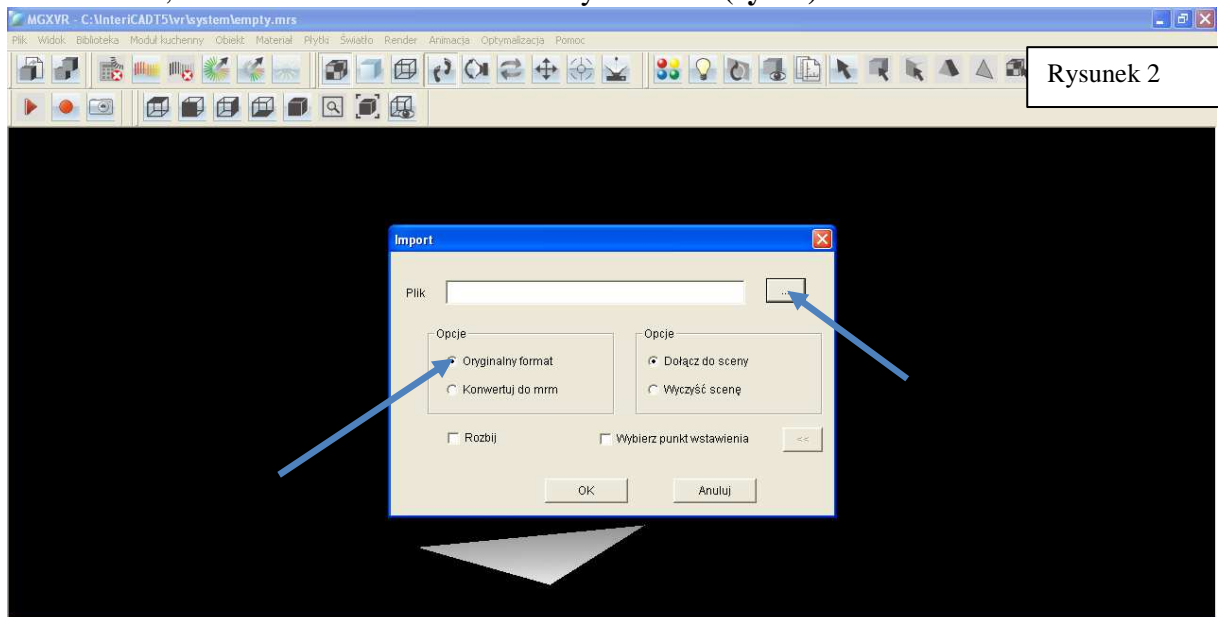
Wybieramy zaimportowany wcześniej plik w opcjach zaznaczamy „Oryginalny Format”(**rys.2**):

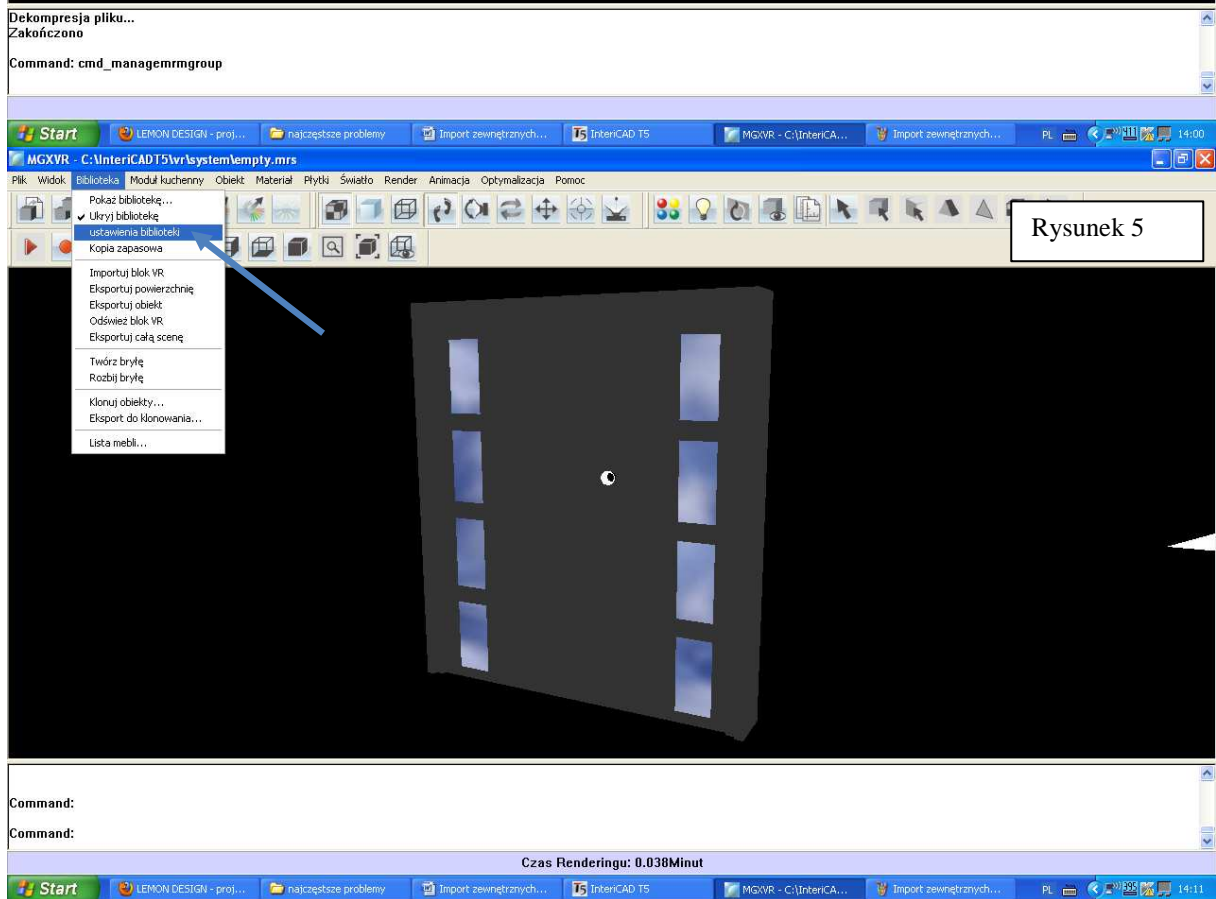
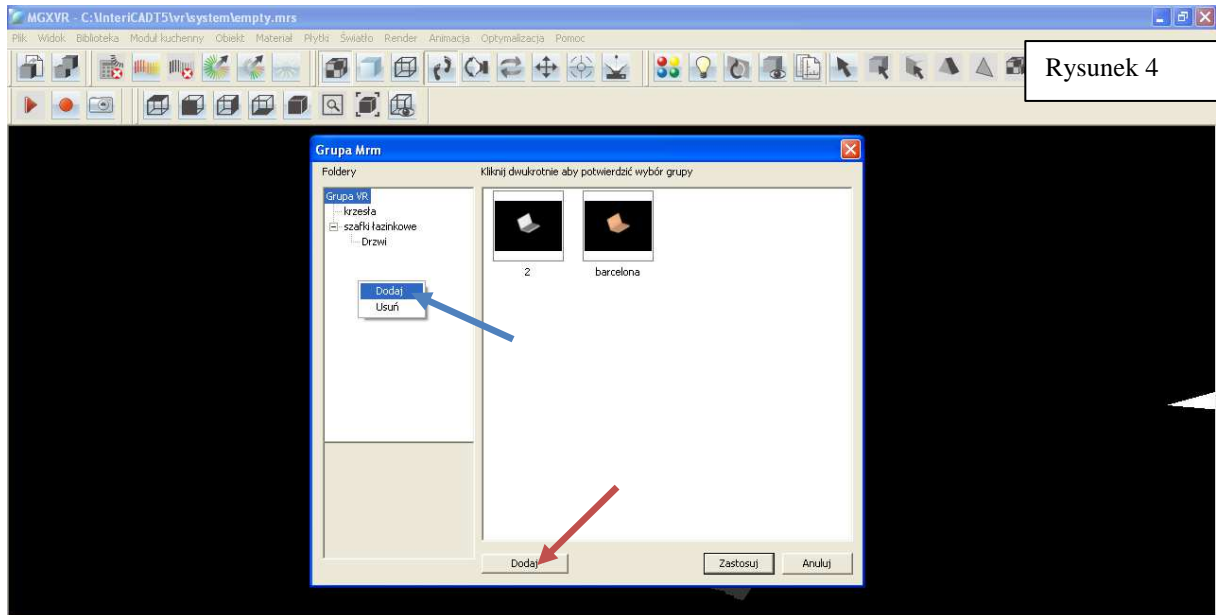
Po zaimportowaniu wybieramy z Menu „Biblioteka” polecenie „twórz bryłę”.(**rys.3**) Pojawia nam się okno dialogowe: Grupa Mrm w rubryce grupa VR mamy możliwość umieścić zaimportowany plik w istniejącym podkatalogu, bądź też stworzyć nowy podkatalog poprzez kliknięcie prawym klawiszem myszy i wybranie polecenia dodaj. Następnie klikamy polecenie „dodaj” w głównym menu (zaznaczone czerwoną strzałką). W okienku „Nowa Grupa MRM” nadajemy obiektowi nazwę po czym klikamy: „Zastosuj”(**rys.4**), potwierdzamy prawym klawiszem myszy lub Enterem. Importowany obiekt się renderuje a powstały w ten sposób obrazek będzie nam służył w bibliotece do identyfikacji zaimportowanego elementu.

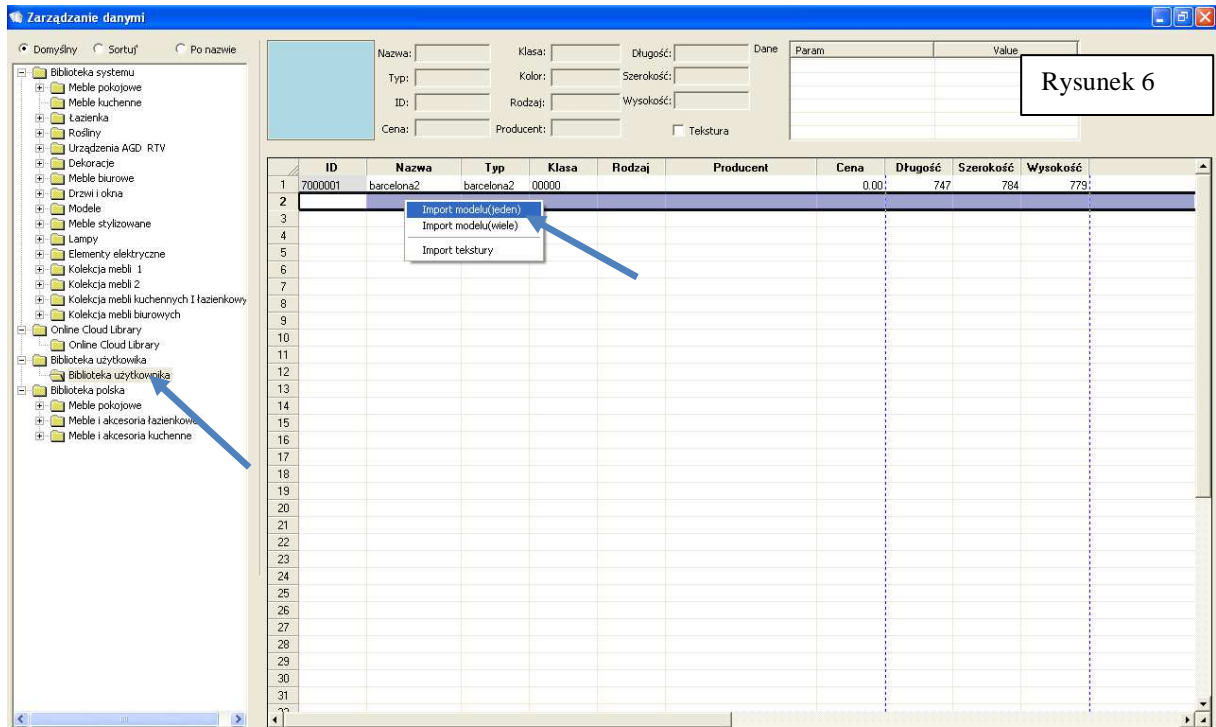
Następnie wchodzimy w menu: Biblioteka/Ustawienia biblioteki (**rys.5**)

Pojawia nam tabelka – zaznaczamy po lewej stronie katalog Biblioteka Użytkownika, następnie klikamy prawym klawiszem myszy w pierwszym wolnym polu w tabelce – pojawiają się opcje wyboru: Import modelu (jeden); Import modelu (wiele); Import tekstury. Wybieramy jedną z opcji (**rys.6**). Następnie w oknie dialogowym Import Modelu wybieramy zapisany wcześniej obiekt(**rys.7**). W oknie dialogowym wskaż wybieramy katalog z czym

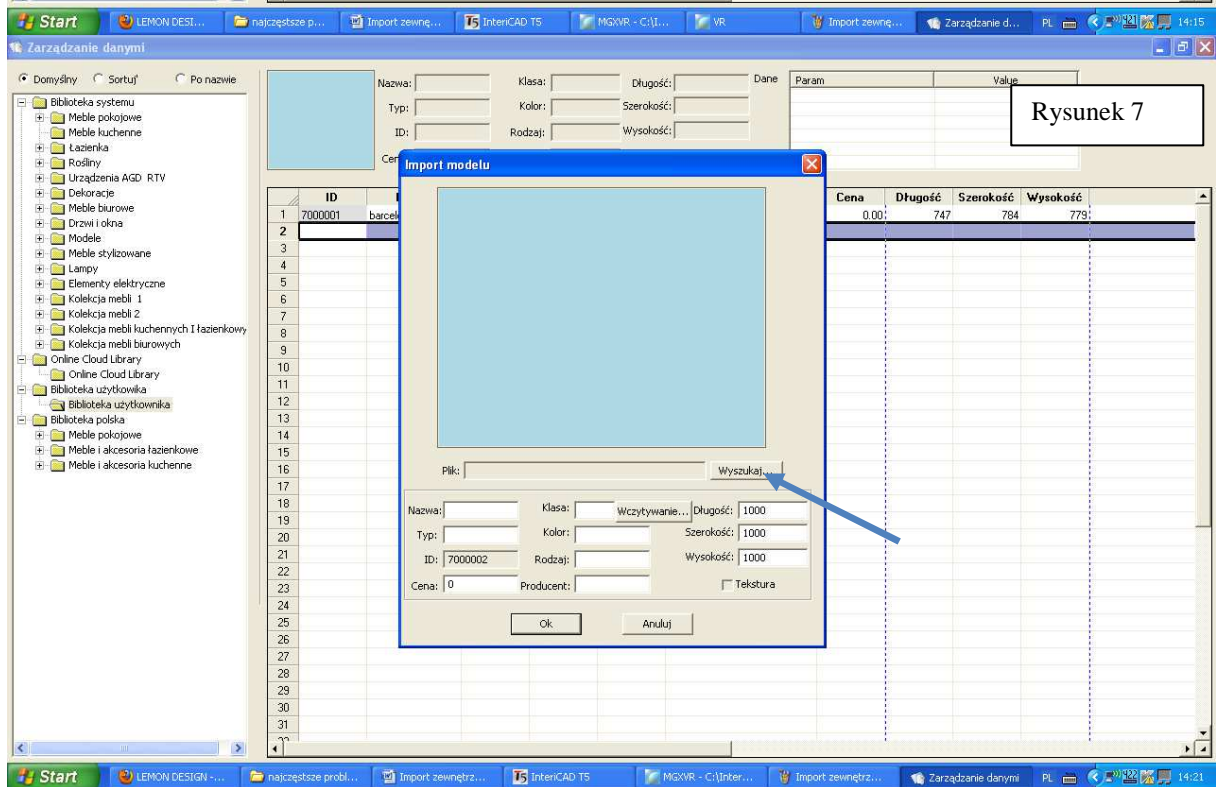
dany obiekt jest powiązany (floor lamp, carpet itp.) – po czym zatwierdzamy Ok. i obiekt jest w bibliotece, w menu: Bibliotek/bibliotek użytkownika (rys. 8)







Rysunek 6



Rysunek 7

