

Konteksti kaasamine animeeritud mudelkeskkonda - juhendmaterjal

Projekti eksport *IMX* faili (terviklik pinnaobjekt)

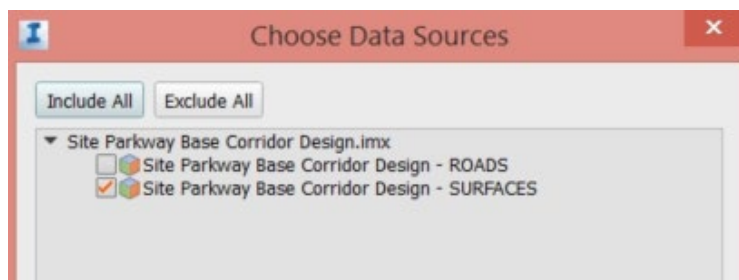
1. Käivita *Autodesk Civil 3D*
2. Ava joonis *Base Corridor Design.dwg*
3. Sellest peaksid leidma kokkuliidetud pinnaobjekti (tehtud demo alguses). See kaasab nii olemasolevat maapinda kui ka koridormudeli pinnaobjekti.
4. Vali riba pealt *Output*
5. Vali *Export IMX*
6. Luuakse fail *Base Corridor Design.imx*, mida kaasad nüüd *Autodesk InfraWorks* tarkvaras

Projekti *IMX* kaasamine

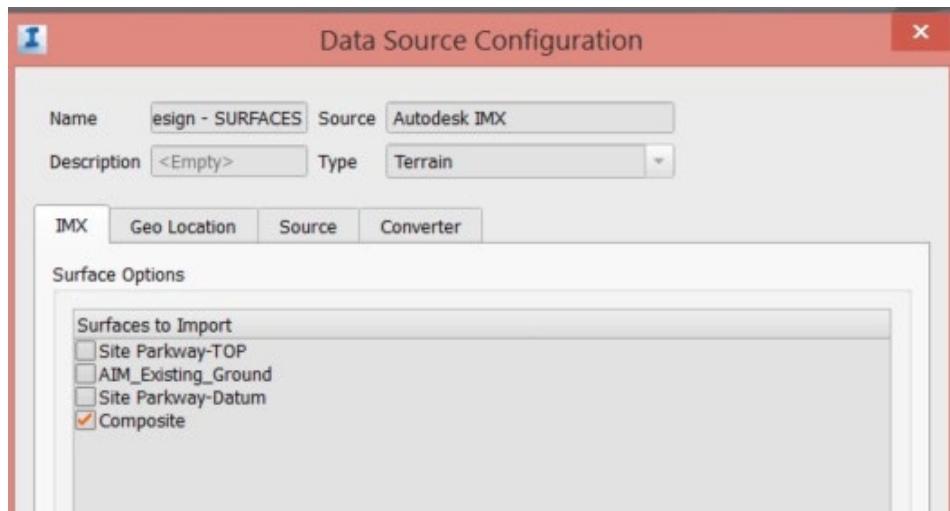
1. Käivita *Autodesk InfraWorks*
2. Ava mudel *Santa Rosa Parkway – Final Site Parkway Viz.sqlite*
3. Vali *Build, Manage and Analyze* menüü valik
4. Vali *Create and Manage your Model > Import and Configure Datasources > Datasources*
5. Sektsioonis *Surfaces*, eemalda *CORRIDOR Surface – SURFACES IMX* andmeallikas. See satub konflikti mudeliga *Autodesk 3ds Max* tarkvarast.

Name	Type	Source	Date
roads	Vector	Imported	Wed Jul
CORRIDOR Surface - SURFACES	Autodesk IMX	Imported	Mon Sep
POND Surface - SURFACES	Autodesk IMX	Imported	Wed Sep
elevation	Raster	Imported	Wed Jul
Vegetation Layer Provided by City	Vector	Imported	Tue Jul 1

6. *Datasources > Add > IMX*. Vali *Base Corridor Design.imx*.
7. Vali ainult *SURFACES* andmetüüp. Eemalda linnuke *ROADS* rea eest.



8. Seadista uus andmeallikas
9. Vali ainult *Composite* pinnaobjekt



10. Värskenda mudelit

Kaevealade materjali redigeerimine

1. Vali menüü *Build, Manage and Analyze*
2. Vali *Create and Manage your Model*
3. Vali *Style Palette*
4. Kuvatakse *Style Palette* palett
5. Vali paan *Materials*
6. Vali kataloog *Land Cover*
7. Vali *Tall Grass* materjali tüüp
8. Tiri see materjal kaeveala peale

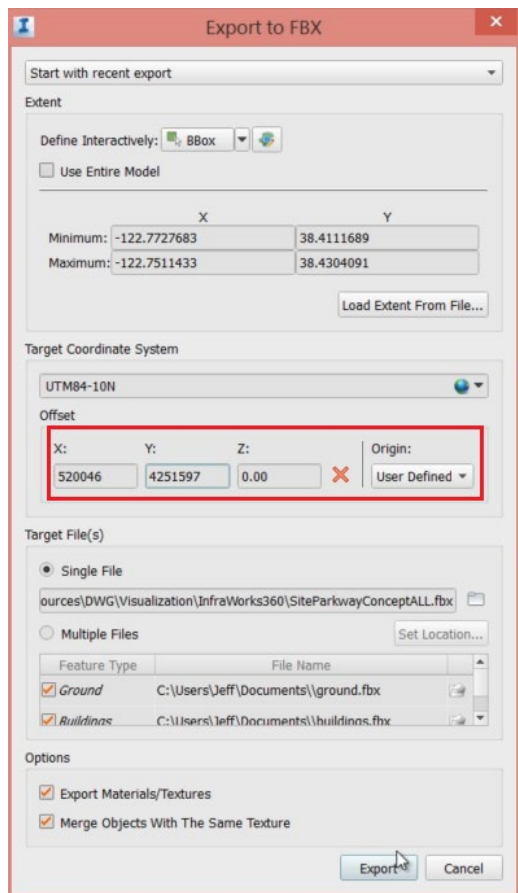


Eskiismudeli eksport *FBX* failina

1. Vali *Settings and Utilities*
2. Vali *Export FBX*
3. Kasuta valikut *BBox*, vali ala (vt joonist)



4. Vali *Origin = User Defined*
5. Sisesta samad koordinaadid, mida kasutasid varasemas näites. Sellega tagad, et mudelid omavahel kattuvad.

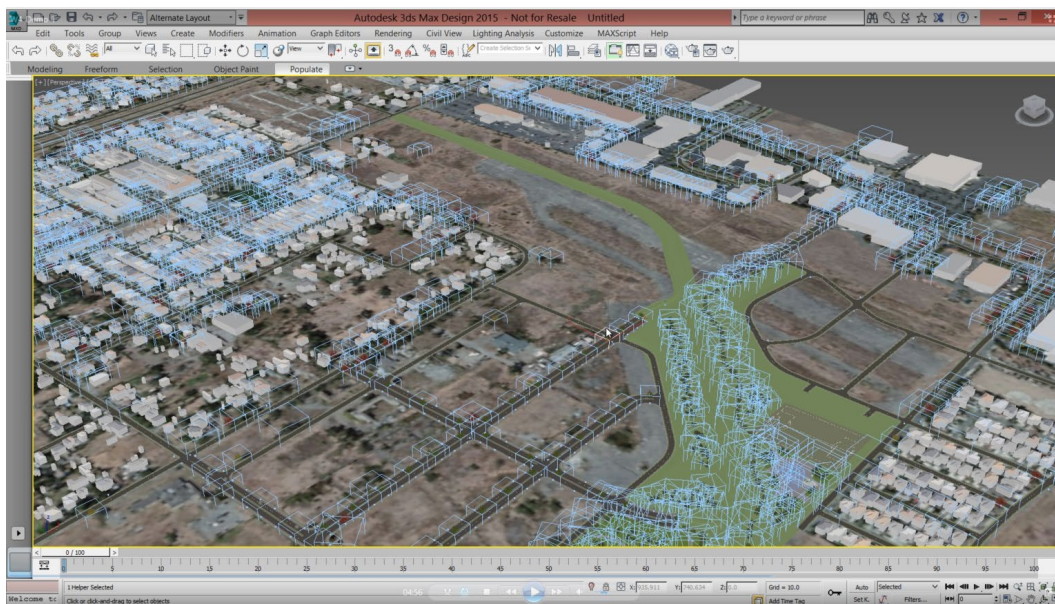


6. Salvesta ühe tervikliku *FBX* failina. See sisaldab kõiki objekti valitud alast.

7. Peale eksporti saad selle lisada *Autodesk 3ds Max* mudelisse

Loo uus *3ds Max* fail *Autodesk InfraWorks FBX* failist

1. Käivita *Autodesk 3ds Max*
2. Kasutades vaikimisi stseeni seadeid, liigu *Application* menüü > *Import* > *Import*
3. Vali *Autodesk FBX*
4. Vali eelneval sammul loodud fail
5. Määra *Autodesk Architectural (Revit) Import* seaded
6. Kliki OK ning oota impordi teostamist



Kustuta ebaolulised objektid

1. Vali üks sinistest joograafilistest elementidest
2. Paremmüüklit klikk ning vali *Select Similar*, kõik *dummy* objektid valitakse
3. Vajuta *Delete* klahvi, et need eemaldada
4. Salvesta mudel

Kahe *MAX* stseeni kokku liitmine

1. Käivita *Autodesk 3ds Max*
2. Ava varasem stseen: *VSP Viz.max*
3. Vali *OG-Composite* pinnaobjekt ning kustuta see
4. Vali nüüd *Application* menüüst > *Import* > *Merge* > *Autodesk MAX*
5. Vali eelneval sammul salvestatud **.max* fail
6. Sulle kuvatakse *Merge Settings*
7. Vali *All*, et kaasata kõik objektid

8. Vali OK, et lisada objektid olemasolevasse stseeni
9. Vaata tulemust

