PolyTrans

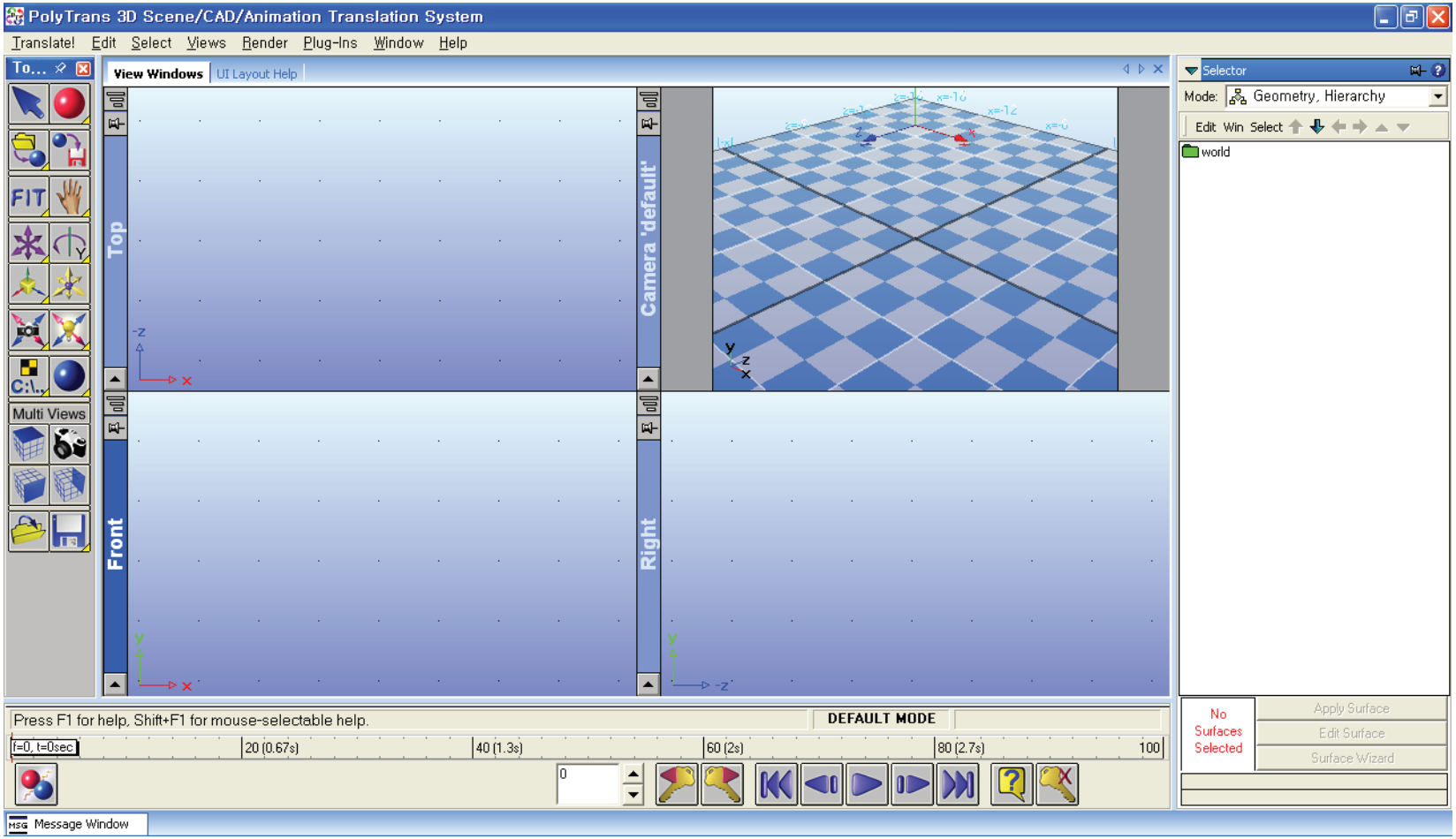
Online Help System

OKINO POLY TRANS
Import / Export Manual

MARU International Inc.
www.maru.co.kr

OKINO POLYTRANS Usage Manual

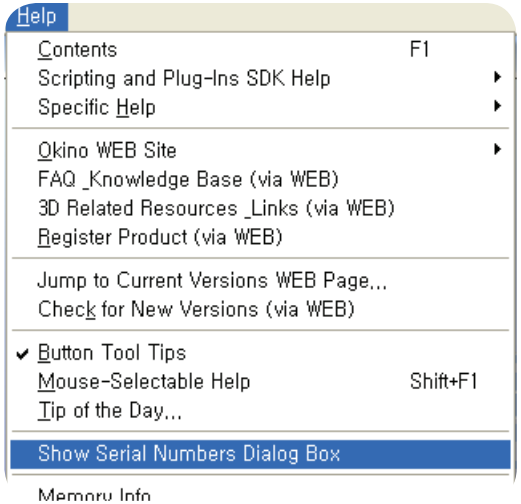
PolyTrans Online Help System

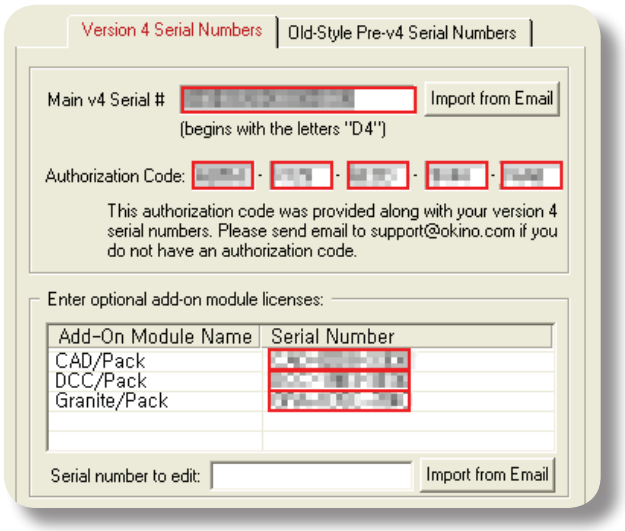


본 문서는 마루인터내셔널에 저작권이 있습니다.
제작자의 허락 없이 상업적, 개인적인 목적으로 무단으로 도용시에는
법적 조치가 이루어질 수 있습니다.

초기 인스톨

1. 인스톨후 최초로 실행했을 경우 시리얼을 입력.
2. 인증 후에 최초 자동 실행되었을 때는 반드시 오키노를 종료 했다가 다시 실행.
3. 재실행 하여 임포트를 확인하여 포멧들이 다 활성화 되어 있으면 정상.
4. 만약 다시 켰는데도 비 활성화 되어 있을 경우 시리얼 넘버가 정확히 입력되었는지 확인 (방법 : 별도의 인스툴 매뉴얼 참조)





UG / Pro-E (Step)→ OKINO (Obj)→ C4D

UG 나 Pro-E 에서 특별히 체크 할 부분은 없음. 단순히 STEP으로 익스포트 시킴.
(테스트시에 STEP이 가장 안정적이었다는 것이지 반드시 STEP을 써야 하는 것은 아님)

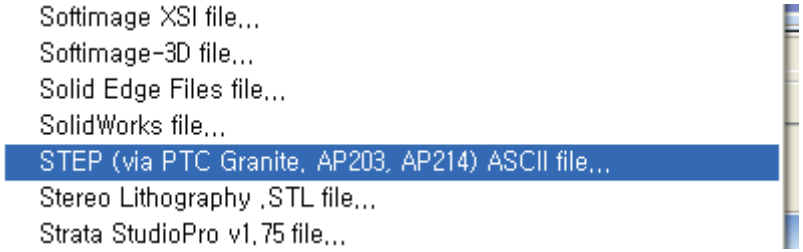
아래의 임포트 익스포트시의 옵션 값들은 한번 설정하면 계속 유지되므로 한번의 설정 후 계속 사용.

Import / Export 방법

1. Okino Poly Trans 실행

(아이콘을 클릭 하여 단독 실행)

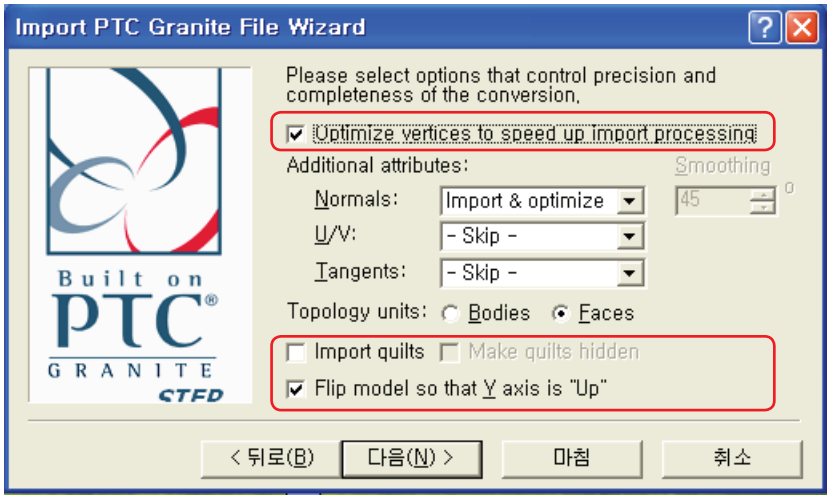
2. 임포트 클릭



STEP으로 파일 선택하여 임포트.
임포트 마법사에서 Expert선택 후 다음

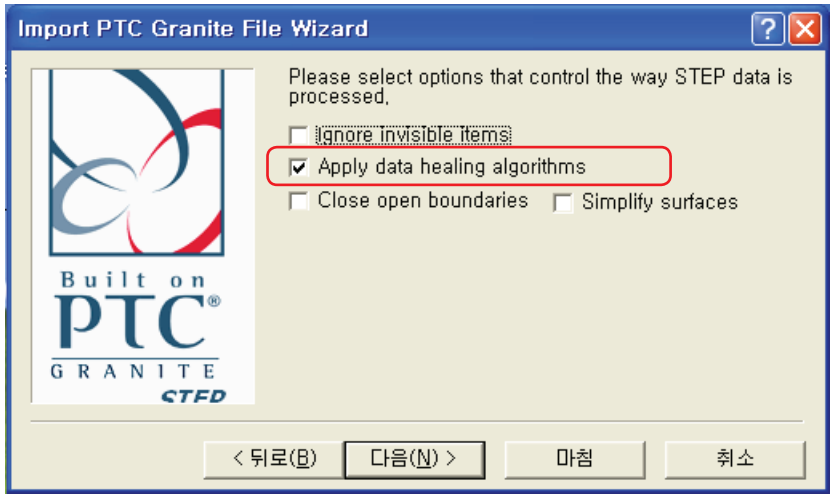
3. 임포트시 폴리곤의 많고 적음이 결정됨 (익스포트시엔 조절 항목 없음)

● 슬라이드가 좌측으로 갈수록 폴리곤이 많아짐.
● 위의 옵션값 정도로 설정하면 폴리곤의 적절한 폴리곤 수 생성.



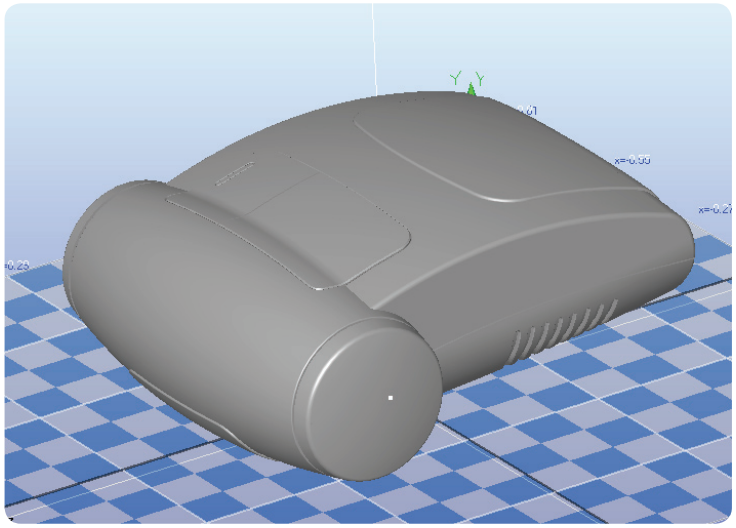
● Optimaize vertices to speed up import processing 체크 (중복된 버텍스 삭제를 통한 속도 개선 / 만약 문제가 있을시 체크 해제)
● 좌측과 같이 선택

4. Apply data healing algorithms 체크 (문제가 있을시 자동 치료 기능)



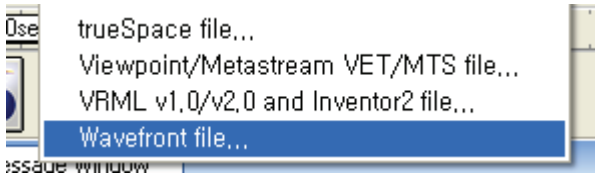
마침을 눌러 종료

5. 임포트와 동시에 폴리곤의 수를 리덕션(감소)하며 불러옴 (약간의 시간을 소비)



들어온 모델 상태 양호.

6. 익스포트 클릭.



Wavefront 선택 (OBJ)

뷰 돌려보기

선택

마우스 좌클릭후 드래그 : Pan

ALT + 마우스 좌클릭후 드래그 : Rotate

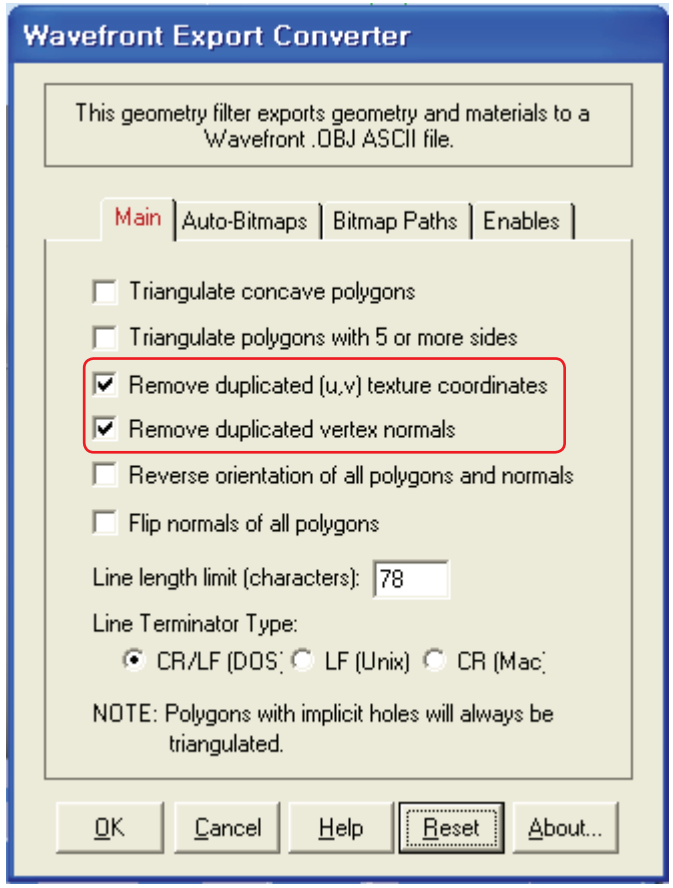
ALT + 마우스 우클릭후 드래그 : Zoom

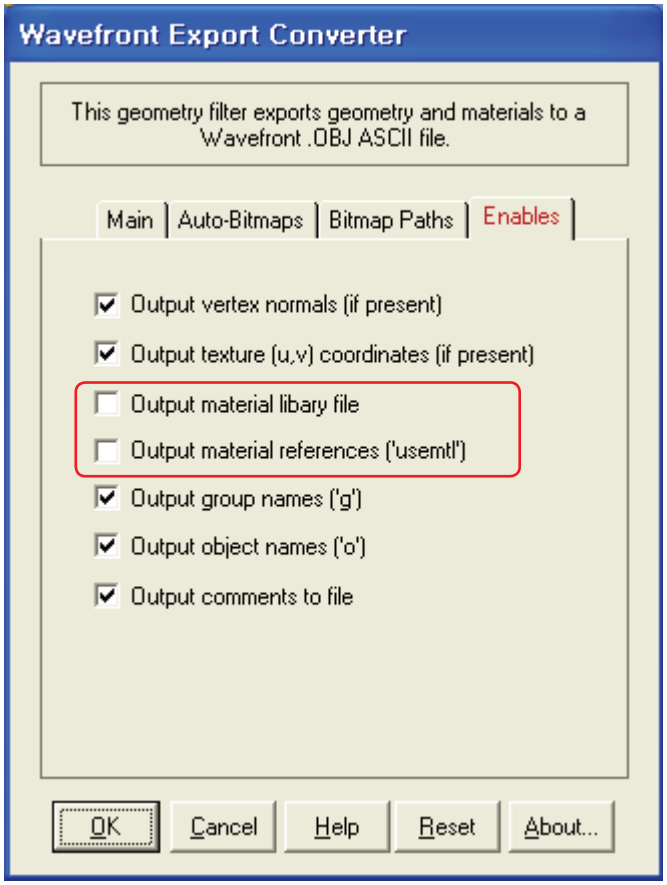
뷰 선택보기

클릭하면 해당 뷰 전체보기

다시 클릭하면 멀티 뷰 보기

7. 익스포트 메뉴

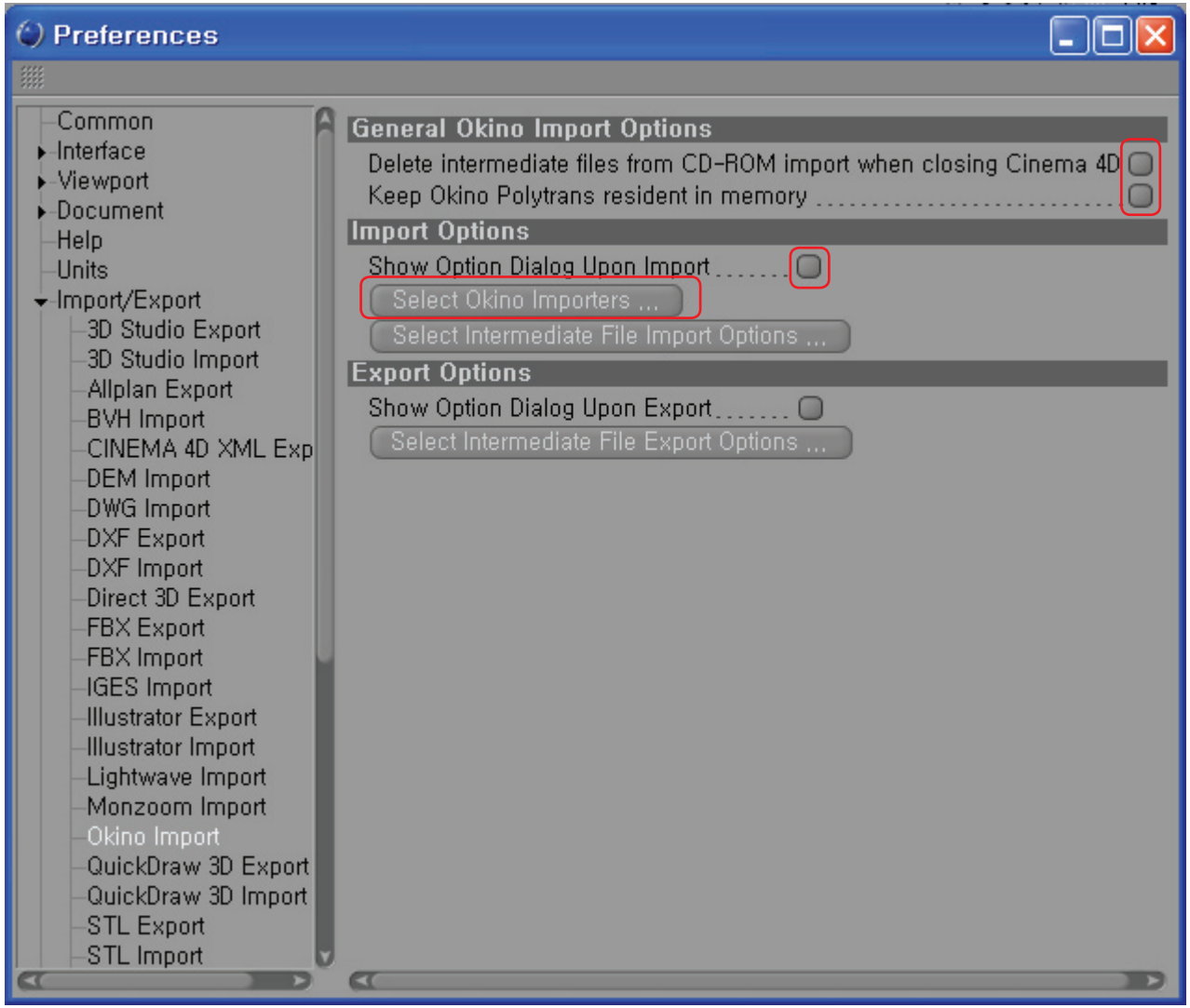




윗 그림과 같이 옵션을 해제하면 불필요한 매터리얼 파일 생성을 막음.

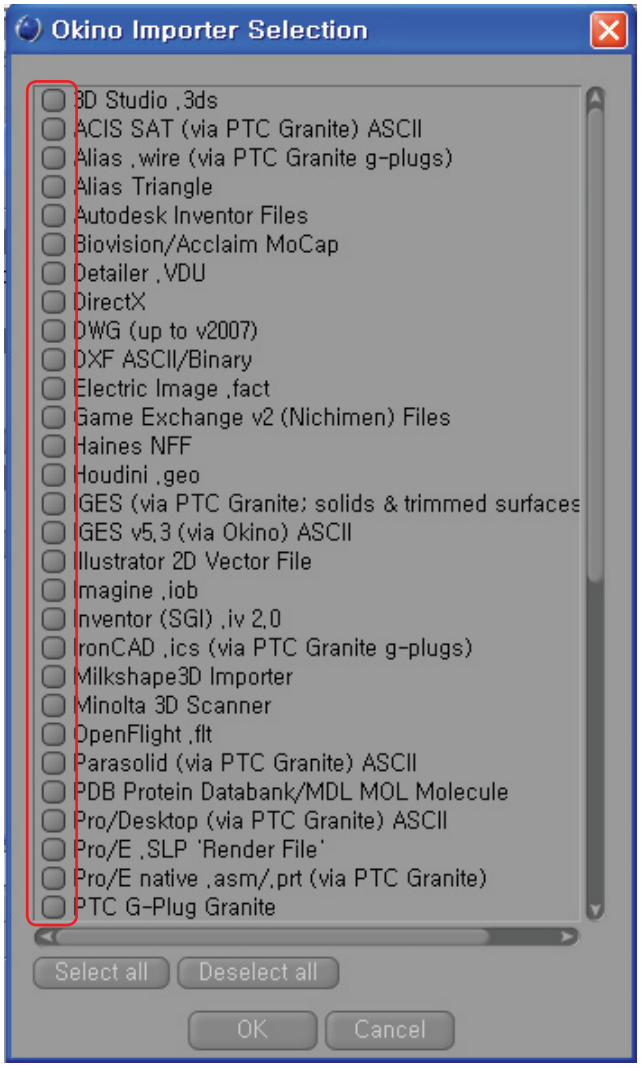
8. Okino Poly Trans 종료

9. Cinema4D(Engineering Edition) 실행



상단 메뉴 Edit-Preference (Ctrl+E) 실행하여 Import/Export 항목중 Okino Import 안의 체크를 모두 해제.

10. 이때 Select Okino Imports 항목을 클릭하여 그 속의 체크들도 모두 해제

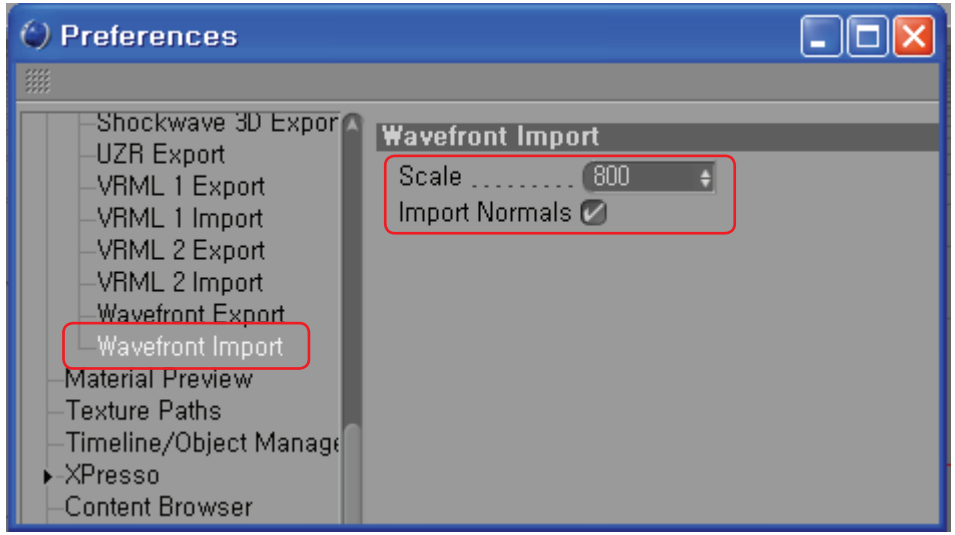


● 반드시 체크를 꺼 주어야 하며 만약 체크가 되어 있으면 면이 깨짐.

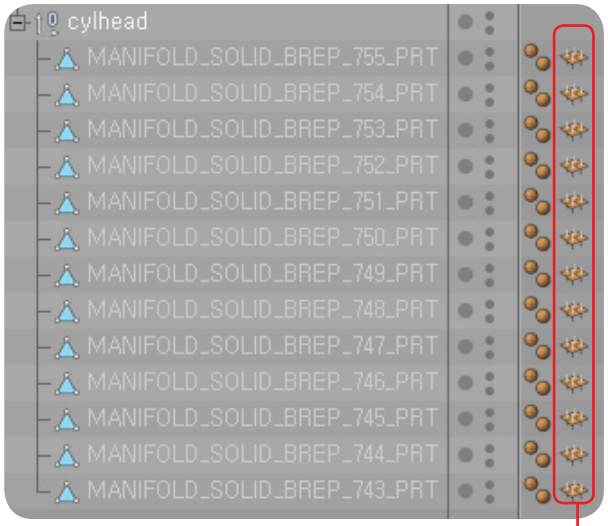
● Preference 속의 항목들도 한번 체크하면 계속 유지됨

11. Okino Poly Trans에서 저장했던 OBJ 파일 Load 또는 Merge.

12. 만약 사이즈가 너무 작거나 크게 들어 왔을시 Preference-Import/Export-Wavefront Import 항목의 Scale 값을 지정. (다음부터 Scale 비율대로 로딩됨)

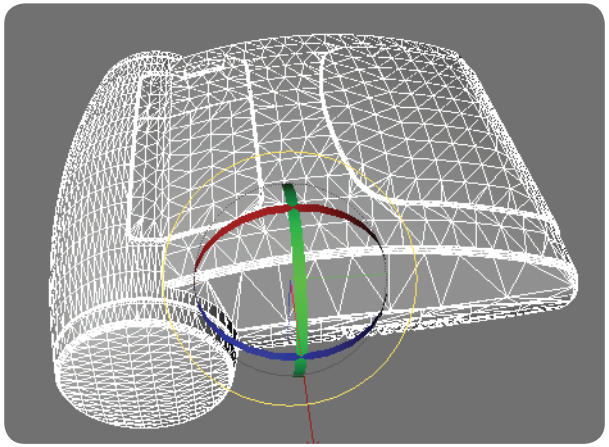


13. 최종 결과 면이 깨짐 없이 깨끗하게 들어왔으며 파트별로 분리.



주의
오브젝트 브라우저에서 Base Tag[Normal] 를 지우게 되면 면이 깨어짐.
이 테그로 인해 깔끔한 면을 유지 하는 것임. 지우지 말 것.

14. 전체 파일용량도 작으며 (본 예제의 경우 1.4MB) 전체적인 폴리곤의 양도 적절함.

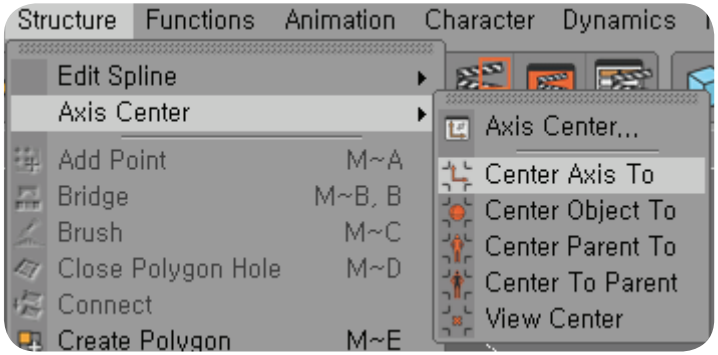


15. 팁 정리

팁 1 : 오브젝트 각 엑시즈(중심축)를 파트 중심으로 옮기기.

OBJ 파일의 특성상 오브젝트의 중심 축이 월드 센터로 모두 바뀌는 단점이 있음. C4D에서는 Structer- Axis Center-Center Axis To를 이용하여 오브젝트 중심으로 축을 이동 시킴.

적용 방법 : 오브젝트를 전체 선택한 후 Center Axis To를 적용하면 모두 동시에 적용.



반드시 이 과정을 거쳐야 하는 이유는 맵핑시 중심축을 기준으로 맵핑 좌표가 정해지기 때문에 필수 작업.

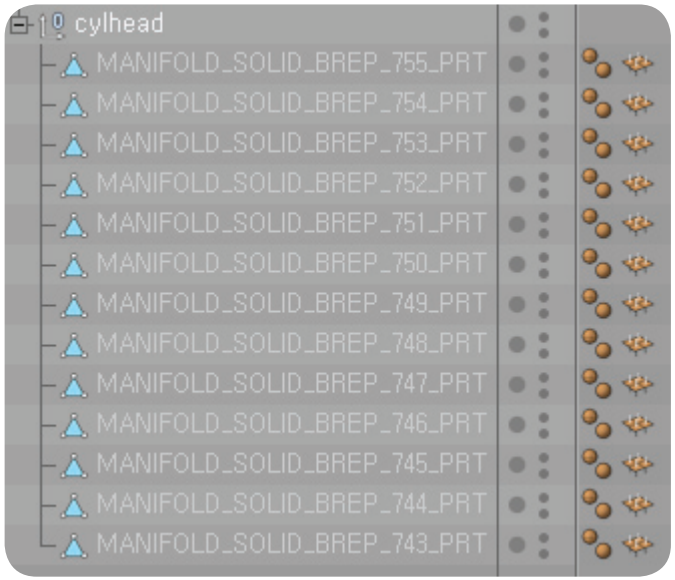
수동으로 중심축(Axis)를 이동

좌측 Axis Tool 모드에서 선택하여 이동.

팁 2 : 오브젝트의 그룹화

전체 오브젝트를 선택하여 ALT+G 로 그룹화.

동작 특성상 같이 구동되는 오브젝트들을 선택하여 그룹화 시키면 같이 움직임.

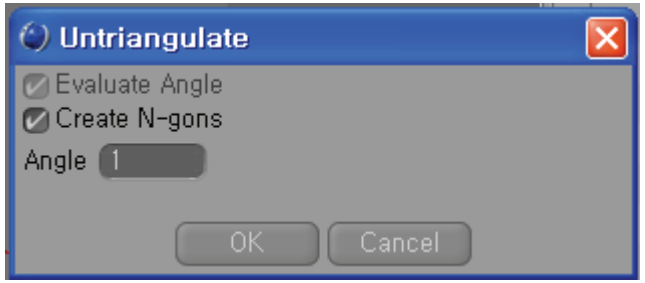


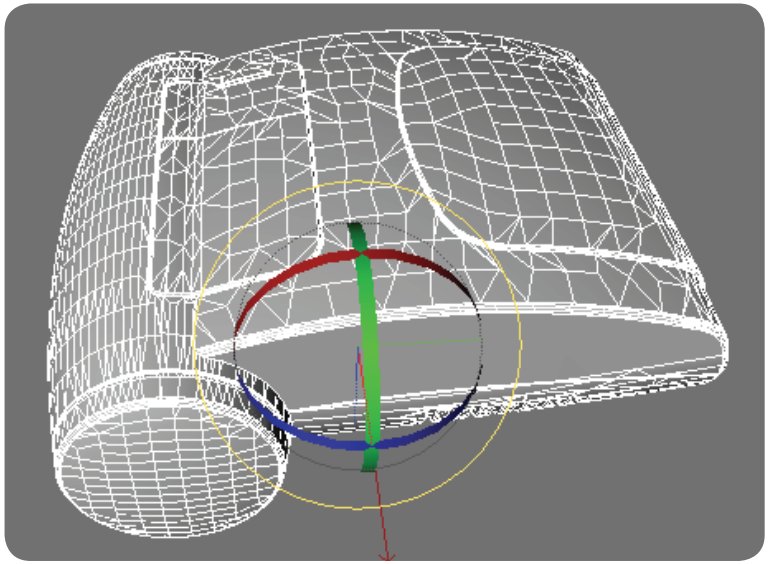
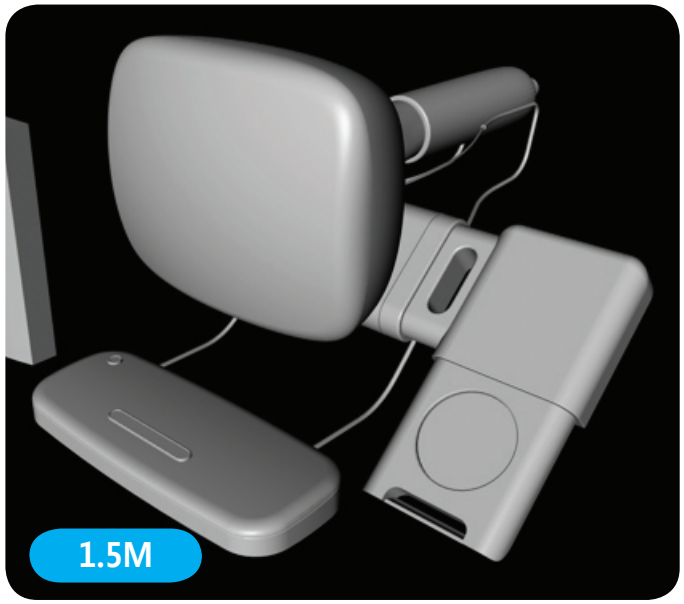
팁 3: 폴리곤 라인 정리.

전체 오브젝트를 선택하여 U~U (U키를 연속해서 두번 누름) 누름.

Untriangulate 시키면 면의 삼각형들이 다각형화 되면서 어느 정도 깔끔해 짐. (옵션 값 아래 참조)

단 그 결과로 깨지는 파트가 아주 아주 가끔 생김. 적용 후 확인 필요.





이상의 동일 한 과정으로 10여개의 모델로 테스트 한 결과 대부분 파일, 용량이 작음에도 결과 양호.