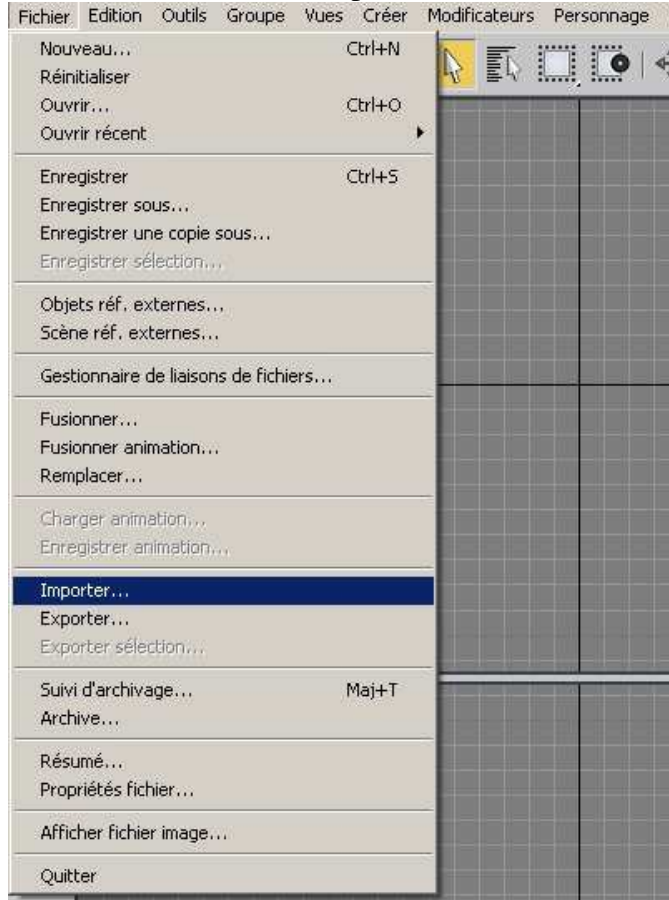


## 3dsMax Export 3DS

Ouvrir 3dMax,

Barre de menu, importer fichier 3DS.

Sélectionner le fichier 3ds préalablement modifié et exporté de Rhinocéros 4.0.



Lors de la sélection du fichier 3DS, une fenêtre d'importation s'ouvre valider sur le bouton OK.

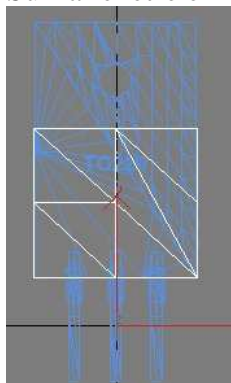
Ouverture d'une autre fenêtre pour une autre confirmation.



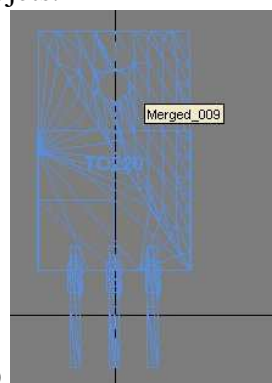
Valider en cliquant sur le bouton Qui.

Le fichier est ouvert et enfin visible sur les fenêtres de travail.

Sur la fenêtre en haut à droite, clique droit sur l'un des objets.

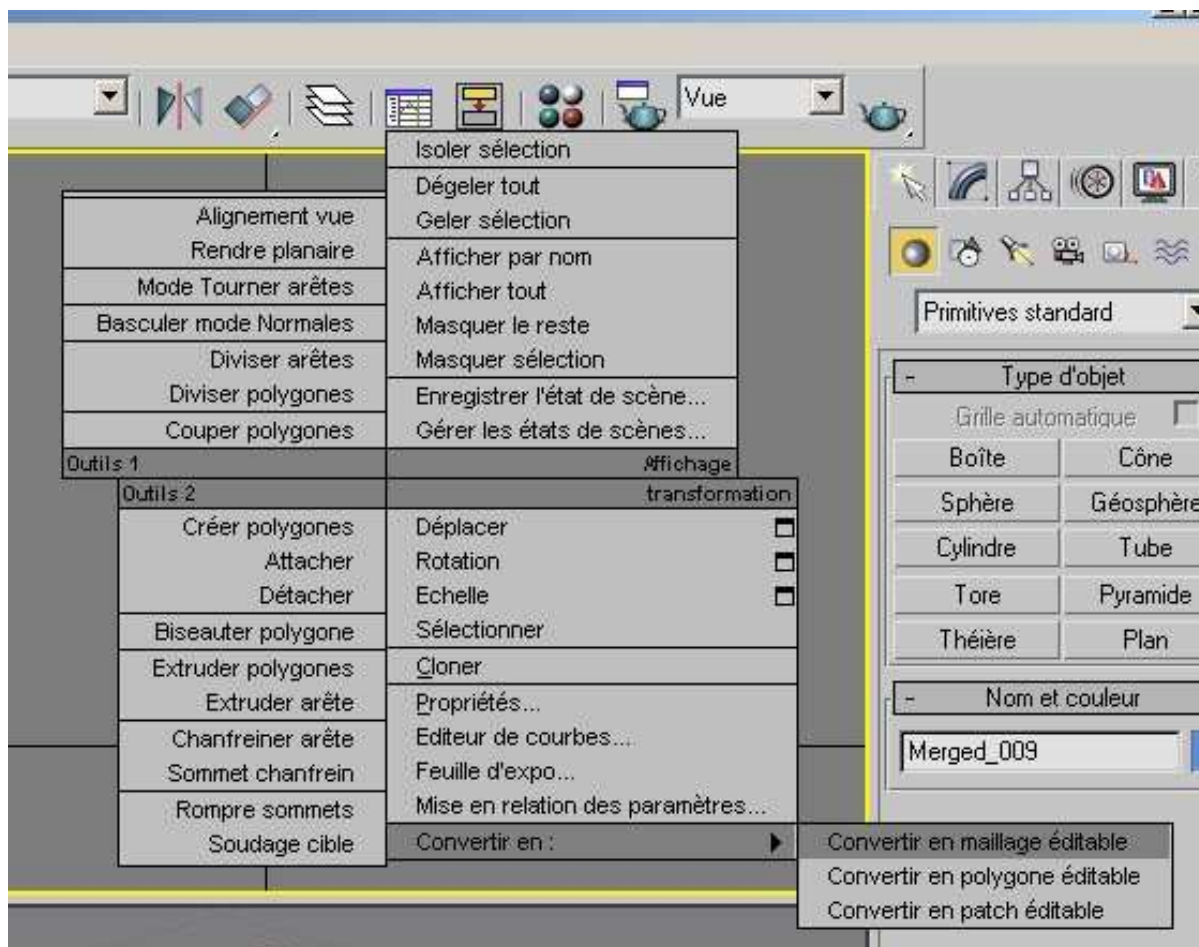


La j'ai sélectionné l'objet Merged\_009



## Commande Conversion en maillage éditable

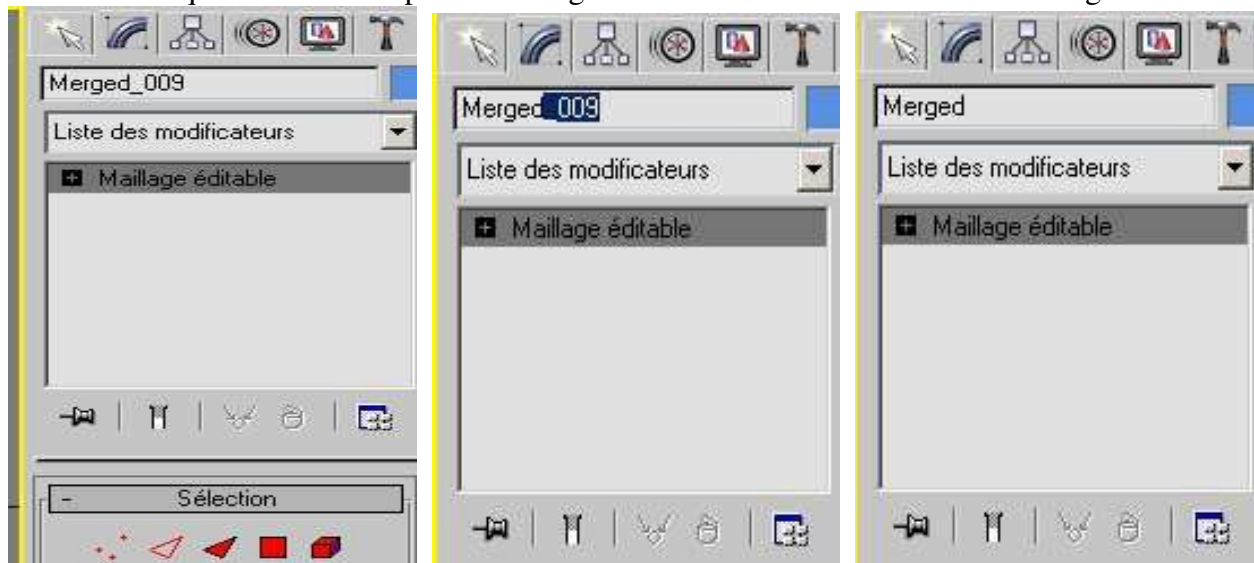
Lors de cette action, une fenêtre s'ouvre, sélectionner Convertir en : puis Convertir en maillage éditable.



## Visualisation Maillage éditable

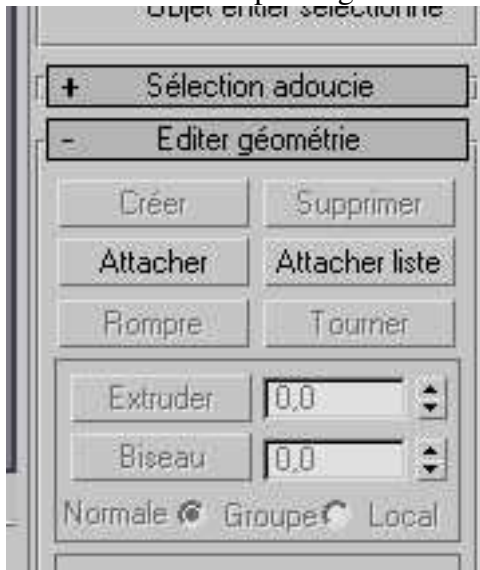
Après la validation de la conversion en maillage éditable, vous constaterez à droite du logiciel que nous avons bien sélectionné l'objet Merged\_009. Effacer (\_009) et laisser (Merged).

C'est le nom que l'on donnera pour la configuration dans la commande Name= Merged de PROTEUS.



## Commande Attacher Liste

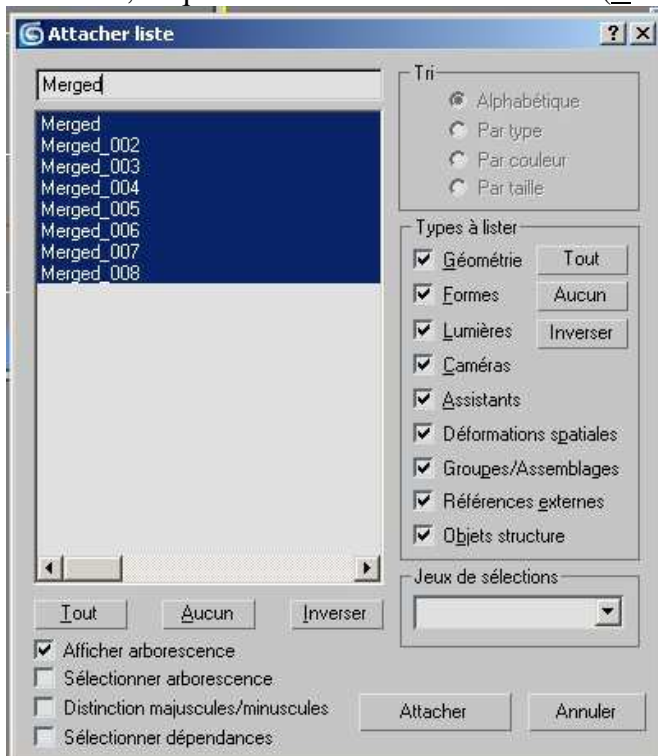
Vers le bas dans le prolongement de cette fenêtre vous apercevrez un bouton de commande Attacher liste.



Cliquer sur ce bouton pour continuer.

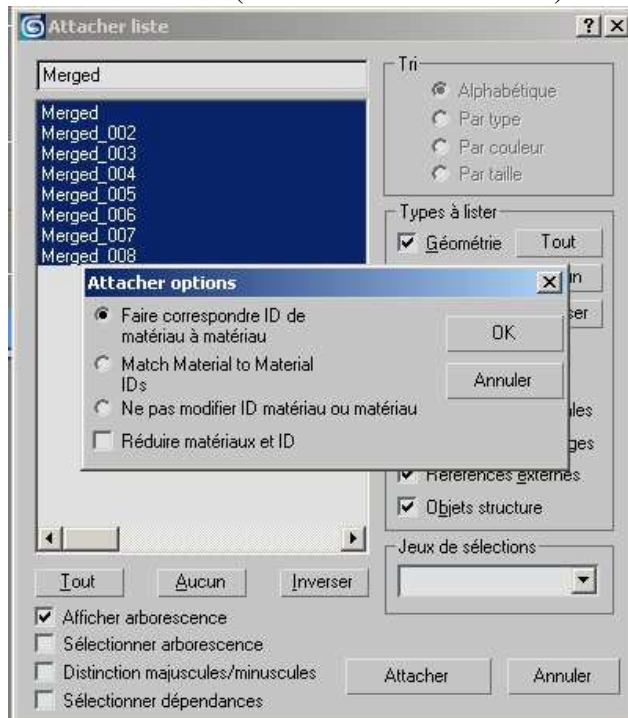
Après avoir cliquer sur le bouton de commande (Attache liste), ouverture d'une fenêtre qui à pour rôle la sélection de tous les autres objets afin de n'en faire qu'un.

Pour cela, cliquer sur le bouton de commande (Tout).



Puis pour valider votre action, cliquer sur le bouton de commande (Attacher).

Après action sur le bouton de commande (Attacher), ouverture de la fenêtre (Attacher options).  
 Décocher la case (Réduire matériaux et ID). Puis valider sur OK.



La procédure Attacher liste est terminée.

## Procédure exportation

Barre de menu, fichier, exporter sélection



Exporter votre fichier vers la librairie de PROTEUS, lui donner un nom correspondant à l'objet final.  
 Exemple TO220.3ds

## Visualisation de notre fichier 3DS.

Paramètres :

Type=model

File=nom du fichier.3ds

Name= merged

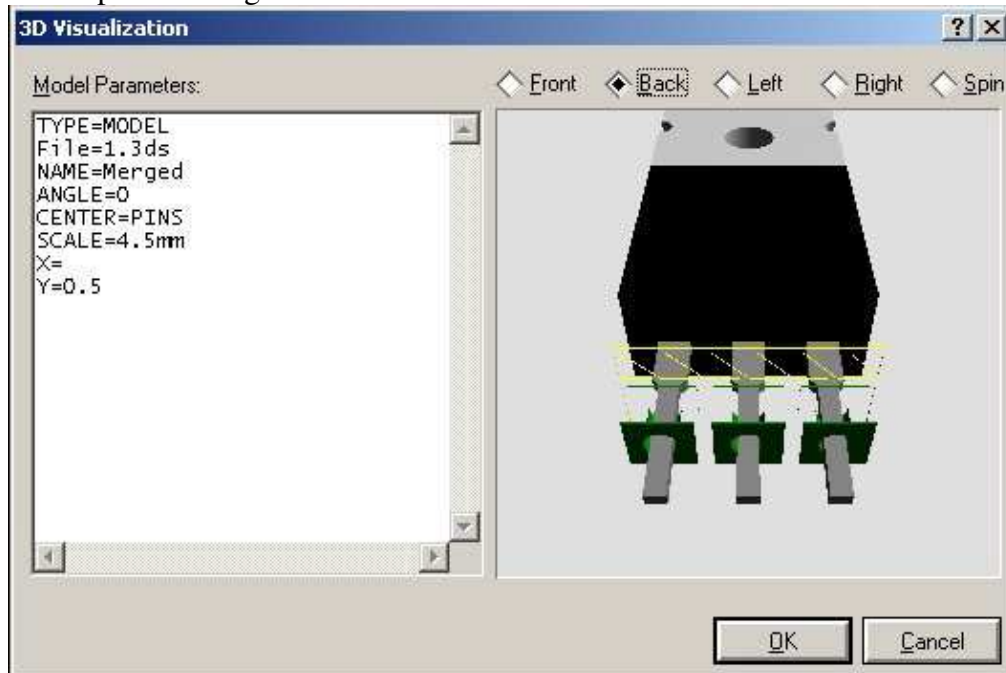
Angle=0

Center=pins

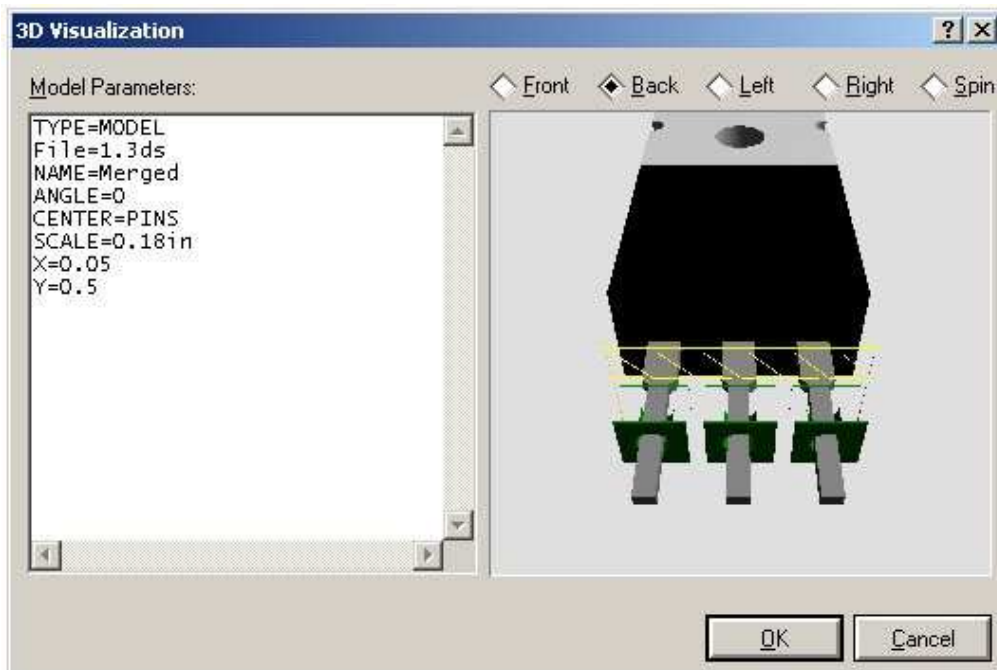
Scale=4.5mm (en millimètre)

X=0

Y=0.5 petit décalage



Paramètre en Inch



Pour ce projet de modification et d'exportation mon fichier avait pour nom (1.3ds). Plus facile pour moi de le retrouver, et de le supprimer à tout moment.

En espérant que ce TUTO vous sera utile.