PDSoft体元描述格式

体元名：Shell3

编码示例：

Shell3

{

VertexArray 4

{

0.0 0.0 0.0

1.0 0.0 0.0

1.0 1.0 0.0

0.0 1.0 0.0

}

FaceListSize 6

{

0

1

2

0

2

3

}

EntColor 1.0 1.0 0.0 1.0

}

解释：

Shell3代表只有三角形，相当于Opengl中的TRIANGLES。

VertexArray代表顶点的记录位置，其后的数字代表顶点的数目，要求其中的顶点不重复，精度需小于1毫米。

FaceListSize代表顶点索引的记录位置，其后的数字代表索引的数目，按Shell3的定义可知，索引数目必须是3的整数倍，如果不是，最后的一到两个会被丢弃。

示例中的TAB都不是必须的，可以删除以节约空间。换行、空格和其它可打印字符不可删除。

每个模型中只能出现一个Shell3，如果有多个，则合并为一个。模型中不再出现3个顶点的Polygon，需要全部转换到Shell3中。