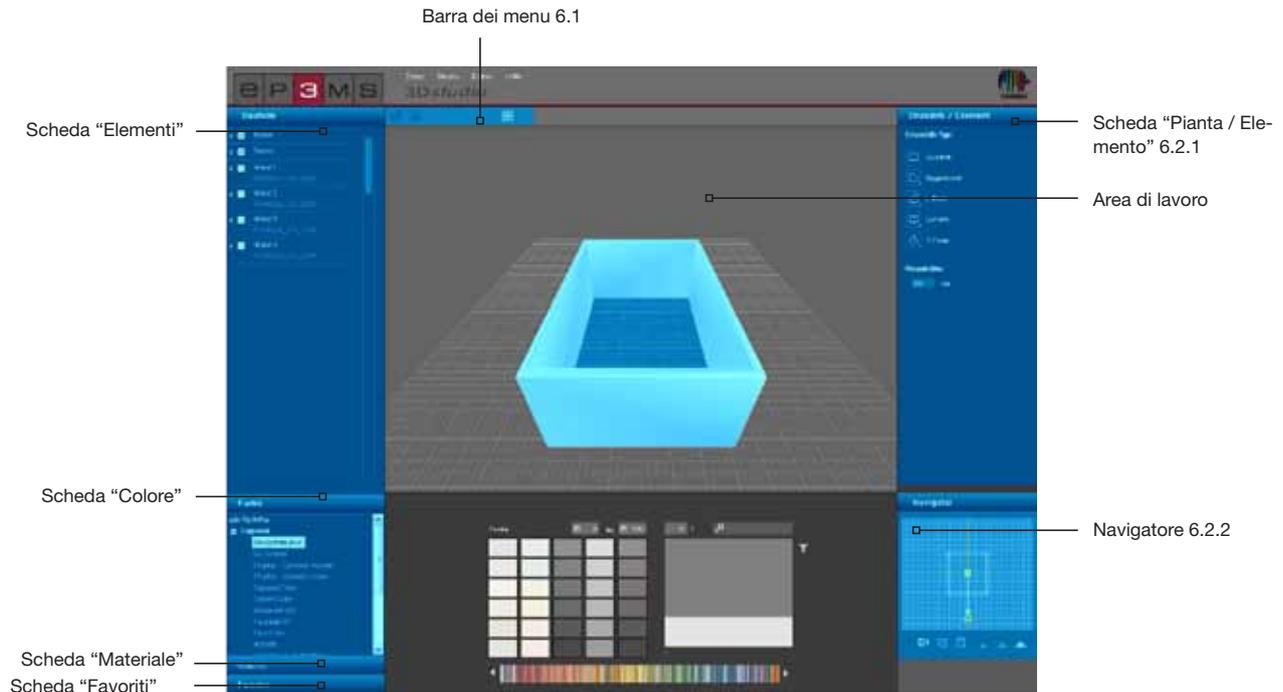


6. 3Dstudio

In *3Dstudio* è possibile costruire individualmente ambienti virtuali completi di finestre e porte. È possibile lavorare sul design delle stanze con colori, materiali e favoriti e salvare i progetti in viste diverse. Mediante una “videocamera” è possibile guardare la stanza da prospettive diverse. Il modulo *3Dstudio* è particolarmente adatto per la pianificazione di nuovi progetti o per oggetti per i quali non sono disponibili foto per la modifica immagini.



6.1 Barra dei menu

La barra dei menu di *3Dstudio* offre i seguenti pulsanti funzione:



Apri

Cliccando sul pulsante “Apri” è possibile importare progetti di stanze precedentemente create per modificarli in *3Dstudio* (in alternativa cliccare su “File”>”Apri” nella barra di navigazione principale). Si aprirà una finestra nella quale è possibile accedere ai progetti personali. Selezionare la stanza desiderata da una delle cartelle progetti personali e cliccare su “OK”. La stanza viene caricata nell'area di lavoro di *3Dstudio* per il successivo lavoro di modifica.



Salva

Per salvare l'attuale vista di un progetto 3D, cliccare sul pulsante “Salva” (o selezionare “File”>”Salva con nome” nella barra di navigazione principale). Selezionare la relativa cartella progetti di destinazione o creare una nuova cartella progetti (per creare progetti personali, vedi cap. 4.2.1 “Libreria”). Salvare il progetto con il nome visualizzato o immettere un nuovo nome nel campo di testo e cliccare quindi su “Salva”.



Griglia

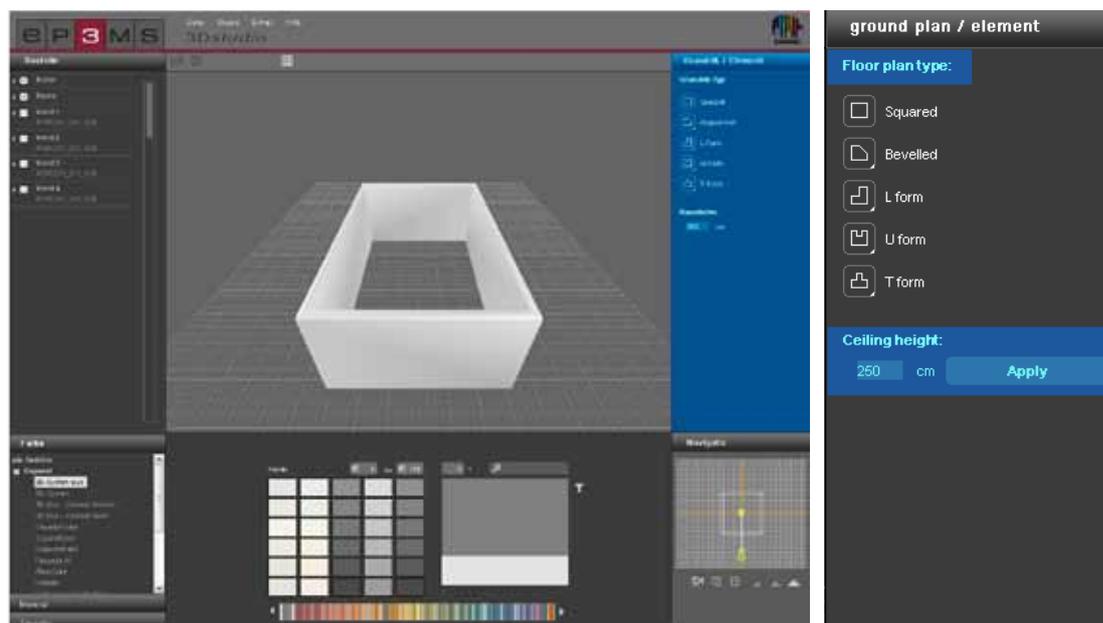
Per un più facile orientamento sulla superficie di lavoro di 3Dstudio, è possibile visualizzare e nascondere la griglia standard durante la fase di progettazione cliccando sul pulsante “Visualizza griglia”.

6.2 Crea elemento 3D

6.2.1 Scheda “Pianta / Elemento”

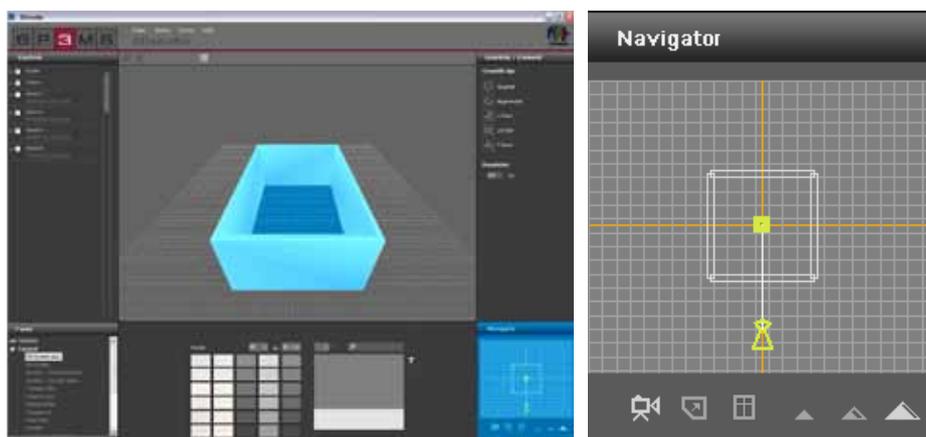
Seleziona pianta

Con questo scheda è possibile impostare la forma della pianta, il suo orientamento e l'altezza dell'oggetto 3D. Per il design di una nuova stanza selezionare innanzitutto uno dei cinque “Tipi di pianta” disponibili. Per i quattro tipi di piante asimmetrici può essere inoltre selezionata la posizione nella stanza, cliccando sull'angolo in basso a destra nel simbolo “Pianta”. Se necessario immettere un'altezza individuale in centimetri; il valore standard per l'altezza della stanza è impostato su 250 cm.



6.2.2 Navigatore

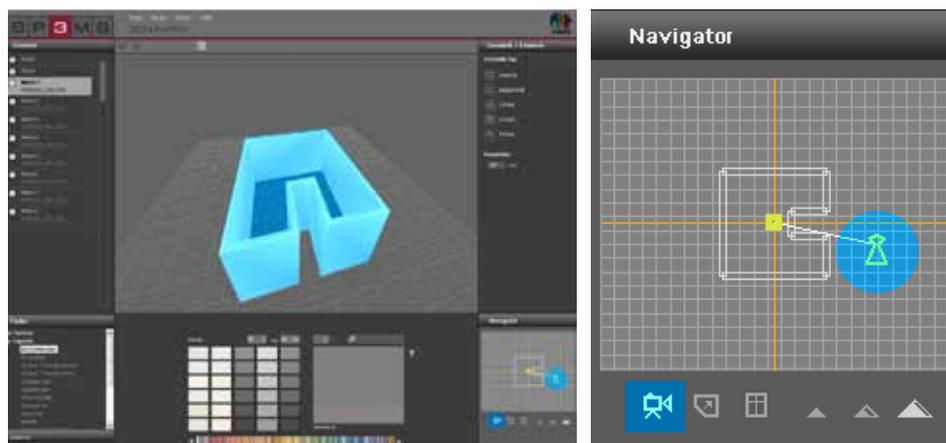
Il navigatore di 3Dstudio si trova nella parte in basso a destra dell'interfaccia utente del programma e mostra una vista 2D dall'alto della stanza 3D. Utilizzare questa vista per modificare l'angolazione della videocamera e la sua distanza rispetto alla stanza o per modificare manualmente la forma della stanza. Le pareti della stanza vengono visualizzate nel navigatore in trasparenza; la figura gialla rappresenta l'attuale punto di vista rispetto alla stanza.



Muovi videocamera

Con la modalità "Muovi videocamera" è possibile modificare il punto di vista rispetto alla stanza. Cliccare sul simbolo (la modalità attiva viene evidenziata in bianco) e muovere quindi la figura gialla sulla posizione desiderata tenendo premuto il tasto sinistro del mouse.

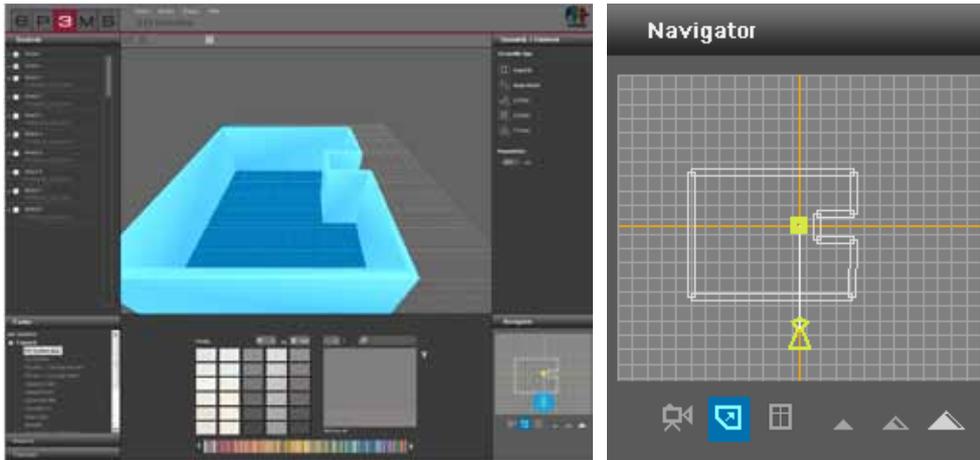
Allontanando la figura della pianta, la stanza 3D nell'area di lavoro si modificherà in relazione allo spostamento; ruotando la figura su un'altra posizione rispetto alla stanza, verrà visualizzato un altro punto di vista rispetto alla stanza. In tal modo è possibile guardare dall'esterno sulla stanza creata, "posizionarsi" all'interno della stanza o simulare una vista a 360° ruotando continuamente la figura. Tenendo premuto il tasto destro del mouse è anche possibile spostare il punto fisso giallo.





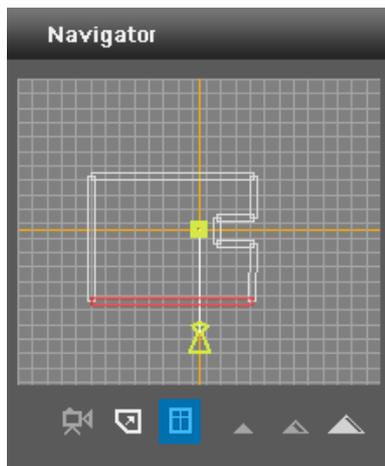
Modifica pianta

Questa modalità permette di apportare modifiche individuali alla stanza dopo aver selezionato un tipo di pianta (Seleziona pianta, vedi cap. 6.2.1 “Scheda Pianta / Elemento”). Dopo aver selezionato il pulsante “Modifica pianta” (la modalità attiva viene evidenziata in bianco) è possibile spostare singole pareti trascinandole in una nuova posizione tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse. Le pareti verranno evidenziate in rosso. È anche possibile spostare punti cardine trascinandoli tenendo premuto il pulsante del mouse. In entrambi i casi le pareti attigue verranno adeguate allo spostamento. È possibile vedere il risultato direttamente nell'area di lavoro.



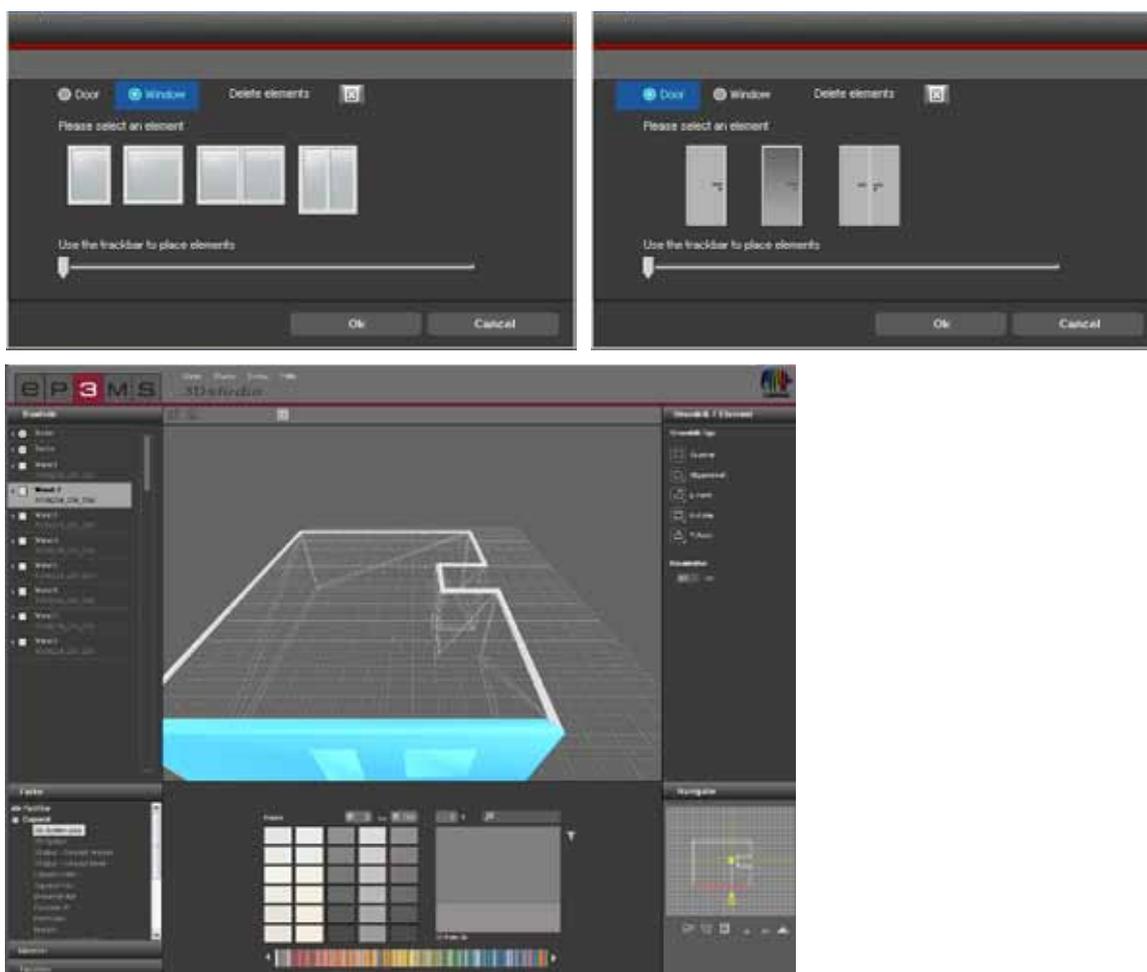
Aggiungi finestre e porte

Per aggiungere alle pareti delle finestre e porte, cliccare sul pulsante “Aggiungi porta e finestra” (la modalità attiva viene evidenziata in bianco). Attivare con un clic una parete a cui si vuole raggiungere una finestra o una porta. Le pareti selezionabili vengono evidenziate in rosso passandoci sopra con il puntatore del mouse. Dopo aver cliccato su una parete, le pareti inattive vengono visualizzate in trasparenza per facilitare l'orientamento.



La finestra di dialogo seguente permette di selezionare tra diverse varianti di porte e finestre. Posizionare l'elemento selezionato nella posizione desiderata spostando il regolatore. L'effetto dello spostamento del regolatore viene visualizzato direttamente nell'area di lavoro dell'oggetto 3D. Ad ogni parete è possibile aggiungere una finestra e una porta.

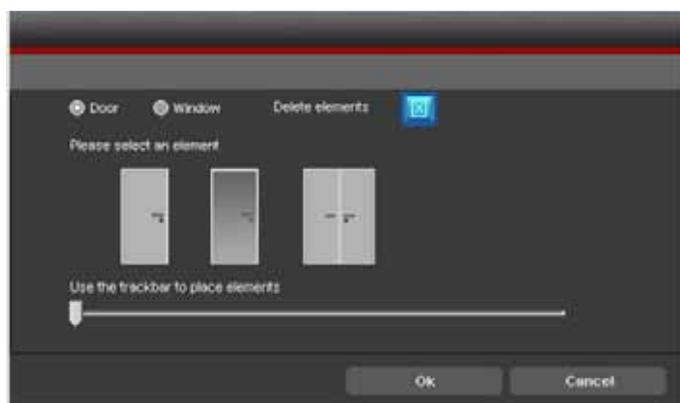
Nota: per aggiungere una porta e una finestra è consigliabile passare alla modalità “Prospettiva a volo d'uccello”, per poter visualizzare meglio l'elemento aggiunto.



Cancella finestre e porte

Per cancellare una finestra o una porta da una parete, selezionare il pulsante “Aggiungi porta e finestra” come per raggiungere delle porte e delle finestre e cliccare quindi sulla parete desiderata nella finestra del navigatore. Cliccare ora sul pulsante “Cancella elemento” per rimuovere l'elemento. Confermando con “OK”, l'elemento verrà cancellato dalla parete.

Nota: se sulla parete si trovano sia porte che finestre, verranno rimosse entrambe durante il processo di cancellazione.



Prospettive

Prospettiva della rana

Per la vista di una stanza 3D è possibile scegliere tra tre prospettive diverse. Nella prospettiva della rana la stanza viene visualizzata da una posizione all'altezza pavimento. In questa modalità è anche possibile navigare attraverso pareti.



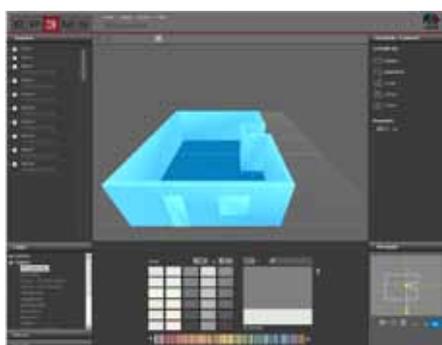
Prospettiva standard

Con la prospettiva standard la stanza viene visualizzata frontalmente dal punto di vista di un uomo di media grandezza in posizione eretta. Anche in questa modalità è possibile navigare attraverso pareti.



Prospettiva a volo d'uccello

Nella Prospettiva a volo d'uccello la stanza viene visualizzata dall'alto da una posizione sospesa. Questa prospettiva è la prospettiva standard all'avvio di 3Dstudio. È consigliabile usare questa prospettiva perché permette una buona visualizzazione delle modifiche della pianta e dell'aggiunta di porte e finestre.



6.3 Design di una stanza 3D

Dopo la selezione e modifica di un oggetto 3D è possibile, analogamente a PHOTOstudio, iniziare con il design della stanza. (Selezione colore/materiale, vedi cap. 5.3.1 “Colore, Materiale e Favoriti” o cap. 5.3.2 “Scheda Design”)

Nota: gli elementi della stanza 3D sono stati creati automaticamente durante la creazione della stanza. Non sarà quindi più necessario creare maschere superfici e griglie; è possibile passare direttamente al design con colori e materiali.

Cliccare a tal fine su una delle schede “Colore”, “Materiale” o “Favoriti”. Selezionare nel passaggio successivo un produttore e quindi la collezione di un produttore. Dopo aver selezionato un colore o materiale, è possibile iniziare immediatamente con il design (vedi cap. 5.3.1 “Colore, Materiale e Favoriti” o cap. 5.3.2 “Scheda Design”).

Dopo aver selezionato un colore/materiale, cliccare con il puntatore del mouse su una parete nella Vista 2D del navigatore per colorarla oppure direttamente nel piccolo quadratino dell'elemento nella scheda “Elementi”. Per visualizzare al meglio il soffitto e il pavimento posizionare la figura nella stanza e selezionare la “Prospettiva standard”.

Nota: durante il design è bene pensare sempre alla fattibilità del prodotto in ambienti interni ed esterni e consultare le informazioni tecniche (IT) dei singoli prodotti (Dettagli materiali, vedi cap. 4.2.3 “Materiale”).

