

XPro Software presenta 3D GeniuX®:

La tecnologia proprietaria brevettata 3D GeniuX Paint® è la prima tecnologia in ambito mondiale che permette di fondere oggetti 3D e immagini 2D in REAL-TIME con un unico strumento a pennello, veloce, intuitivo. Il ciclo di lavoro non è distruttivo e si possono operare modifiche alle entità 2D e 3D in qualsiasi momento.

Per Info: <http://www.xprosoftware.com>



3D GENIUX - QUICK START MANUAL

Sommario

Installazione

- Requisiti di installazione
- Ottimizzazione con Windows XP
- Ottimizzazione con Windows VISTA

Creare un oggetto

- Creare un Box
- Comando Sposta - Ruota - Scala

Manipolare un oggetto

- Spazio di lavoro tridimensionale
- Comando Sposta - Ruota - Scala vincolato ad un asse
- Comando Sposta - Ruota - Scale con Input numerico

Nascondere un oggetto

Rinominare un oggetto

Lavorare con più oggetti contemporaneamente

- Cambiare oggetto su cui operare
- Duplicare un oggetto
 - Oggetti con materiali indipendenti (Copia)
 - Oggetti con materiali collegati (Istanza)

La Maschera in 3D GeniuX

- La Maschera per cancellare - ripristinare - semitrasparenza
- Undo e Redo della Maschera

REQUISITI DI INSTALLAZIONE

Requisiti

- Windows 9.X / ME / NT / 2000 / XP / VISTA
- DirectX 8.0 o superiore
- un browser Web funzionante (per consultare il manuale)
- processore Pentium 800MHz o superiore
- 256 MB RAM
- scheda grafica 32 MB RAM o superiore

Installazione

Per installare 3D GeniuX cliccare su SETUP.exe ed eseguire le istruzioni a video.

Attivazione del prodotto

3D GeniuX per funzionare pienamente necessita di un CODICE DI SBLOCCO.

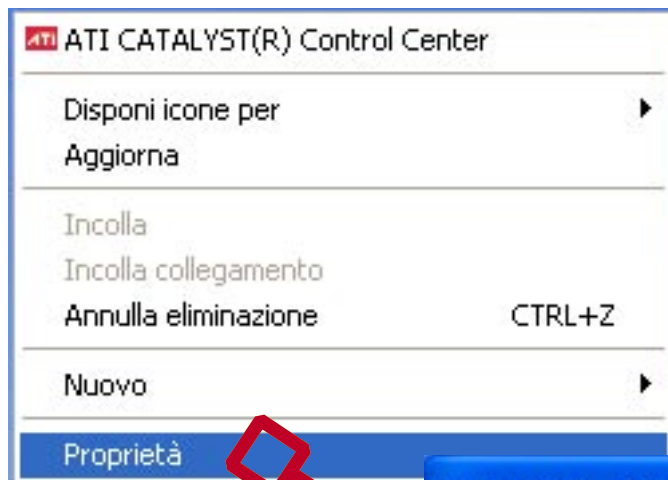
Eseguire le istruzioni a video per l'inserimento del codice.

Se vi sono difficoltà nell'inserimento del codice contattare support@xprosoftware.com

Avviso: questo programma è tutelato dalle leggi sul copyright e dalle disposizioni dei trattati internazionali. L'attivazione, riproduzione o distribuzione non autorizzata di questo programma, o di parte di esso, sarà perseguibile civilmente e penalmente.

OTTIMIZZAZIONE CON WINDOWS XP

Per ottimizzare il funzionamento di 3D GeniuX con Windows XP seguire la seguente procedura:



Cliccare su un'area libera del Desktop, dal menù che compare selezionare "**Proprietà**", dalla linguetta "**Temi**", selezionare **Tema: Windows classico**. Con il nuovo tema l'applicazione risulterà sicuramente più veloce e stabile.



OTTIMIZZAZIONE CON WINDOWS VISTA

Registrazione automatica del software attraverso Internet

Per utilizzare la registrazione automatica di 3D GeniuX attraverso Internet, settare il vostro **Firewall** in modo da permettere a 3DGeniuX di accedere a Internet.

Visualizzare le News all'avvio del programma

Per visualizzare il pannello delle news di 3DGeniuX attraverso Internet, settare il vostro **Firewall** in modo da permettere a 3DGeniuX di accedere a Internet.

Verifica dei Drivers della Scheda video

Utilizzare il tasto destro del mouse sul **Desktop** > **"Personalizza"**

Tema
Consente di modificare il tema. Tramite i temi è possibile modificare con un'unica operazione un'ampia gamma di elementi visivi e uditivi, ad esempio l'aspetto di menu, icone, sfondi, screen saver e puntatori del mouse e alcuni suoni del computer.

Impostazioni schermo
Consente di modificare la risoluzione del monitor e di conseguenza la quantità di elementi visualizzati sullo schermo. È inoltre possibile controllare lo sfarfallio del monitor (frequenza di aggiornamento).

> **Impostazioni schermo** > **Impostazioni avanzate**
> **Scheda** > **Proprietà**
> **Driver** > **Dettagli driver**

Per un utilizzo ottimale è necessario che i driver della scheda grafica siano installati correttamente e che l'accelerazione 3D sia abilitata.

Proprietà - Monitor generico Plug and Play e Radeon X1650 S...

Scheda Monitor Risoluzione problemi Gestione colori

Tipo di scheda
Radeon X1650 Series

Proprietà - Radeon X1650 Series

Generale Driver Dettagli Risorse

Radeon X1650 Series

Fornitore driver: ATI Technologies Inc.
Data driver: 13/06/2007
Versione driver: 8.383.0.0
Firma digitale: microsoft windows hardware compatibility publish

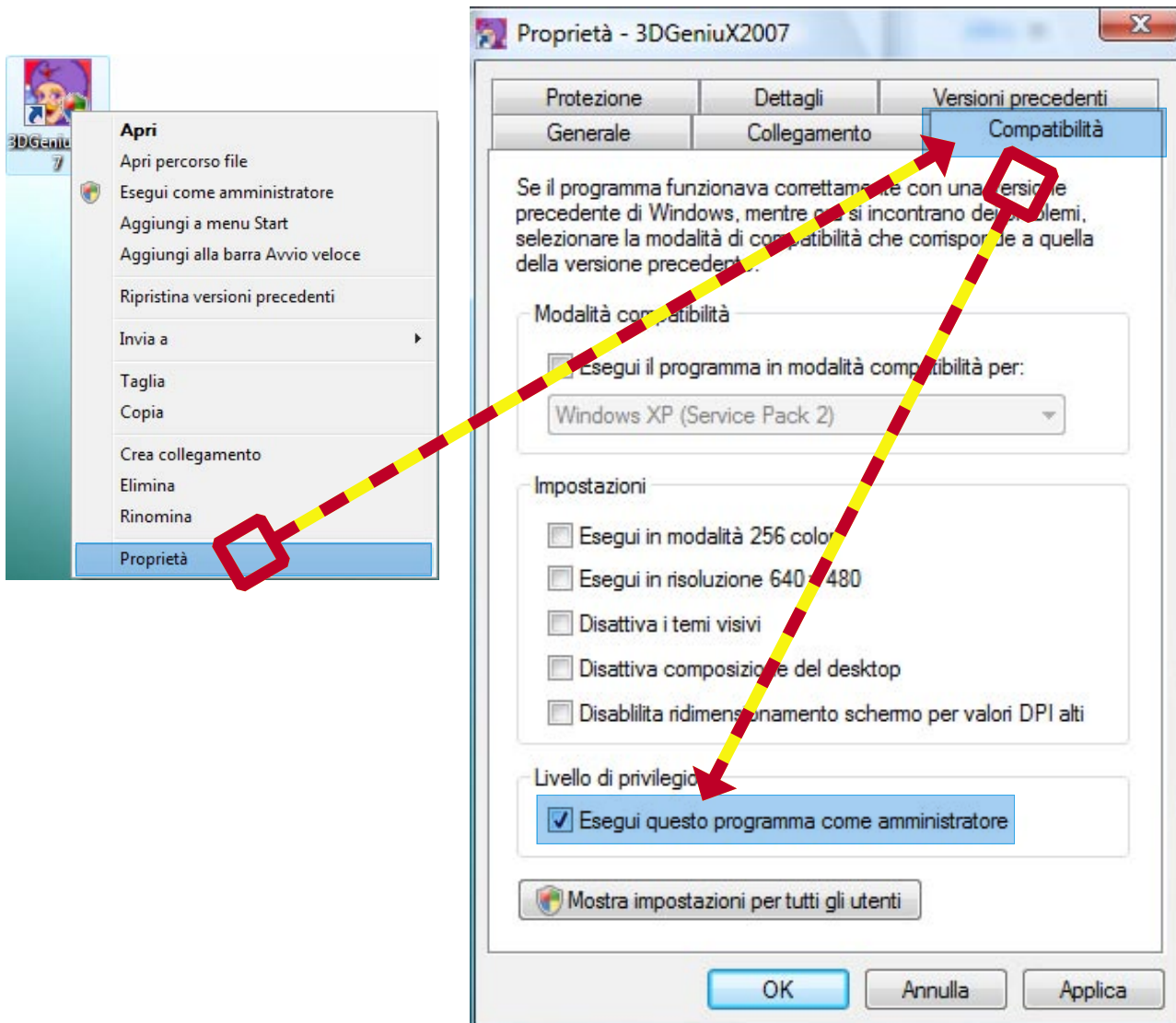
Dettagli driver Per visualizzare dettagli sui file dei driver.

PERMETTERE IL FUNZIONAMENTO DI 3D GENIUX IN WINDOWS VISTA

- > Tasto destro del mouse sull'icona nel Desktop di 3D GeniuX
- > **Proprietà > Compatibilità**
- > **Livello privilegio > Esegui questo programma come amministratore**

Questo permetterà al software di accedere alle DLL necessarie al suo funzionamento.

Senza questa operazione 3DGeniuX potrebbe far comparire la finestra con il messaggio "Il periodo di prova è terminato".



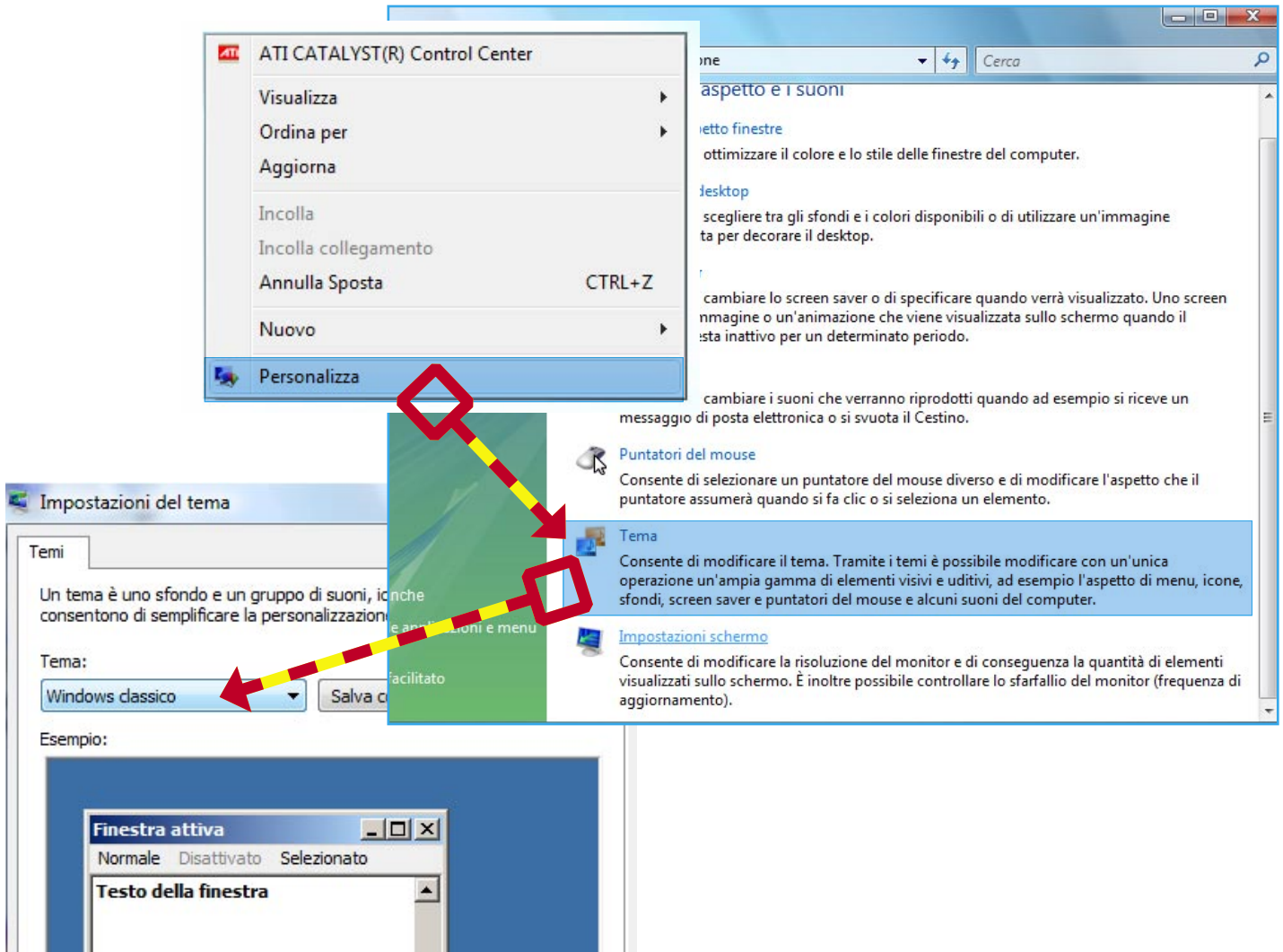
CORREGGERE E VELOCIZZARE LA VISUALIZZAZIONE IN WINDOWS VISTA

>Tasto destro del mouse sul Desktop

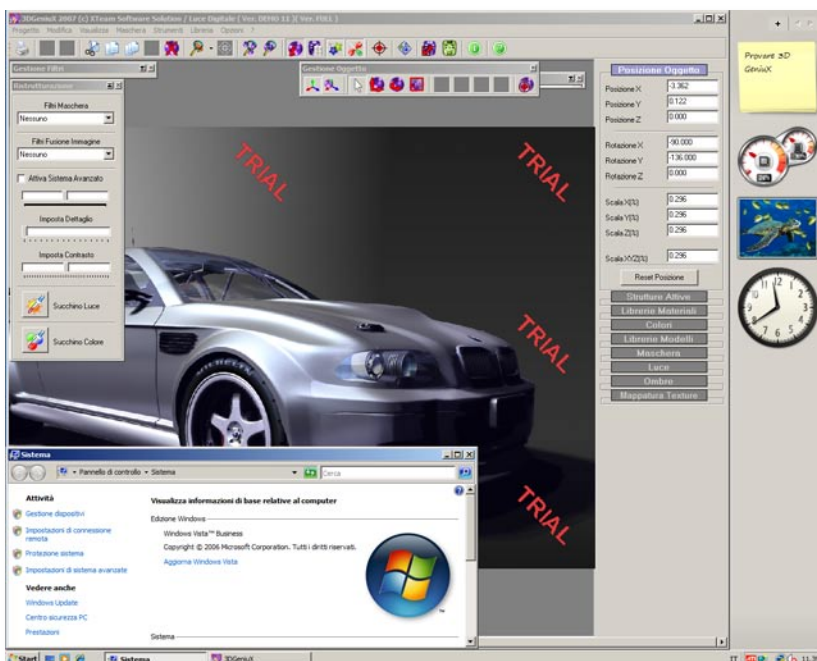
>**Personalizza**

>**Tema >Windows Classico**

Questo permette un'accesso privilegiato alle librerie DirectX, correggendo errori di visualizzazione dell'interfaccia e accelerando la vista 3D.



ORA 3D GeniuX funzionerà correttamente in WINDOWS VISTA



CREARE UN OGGETTO

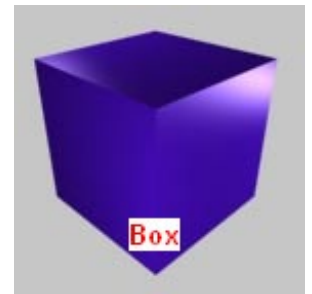
CREARE UN BOX



Una volta avviato 3D GeniuX selezionare dal menù a tendina **“Progetto”** > **“Nuovo”** e poi cliccare sul pulsante **“Crea”**, in questo modo inizieremo un nuovo progetto.



Per creare un oggetto in 3D GeniuX cliccare sul RollOut **“Librerie Modelli”** > **“Primitives”** > selezionare la primitiva **“Box”**, abbiamo creato un cubo al centro dello schermo.



COMANDO SPOSTA - RUOTA - SCALA



La finestra **“Gestione Oggetto”** raccoglie gli strumenti utili per modificare gli oggetti, operare come segue:



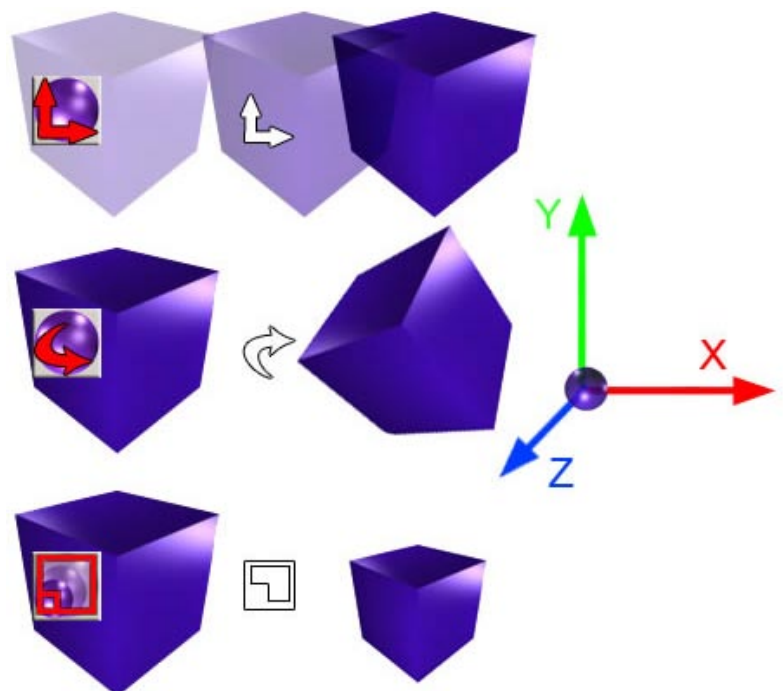
Cliccare su **“Sposta”**, poi trascinare il mouse all'interno dell'area di lavoro per spostare l'oggetto.



Cliccare su **“Ruota”**, poi trascinare il mouse all'interno dell'area di lavoro per ruotare l'oggetto.

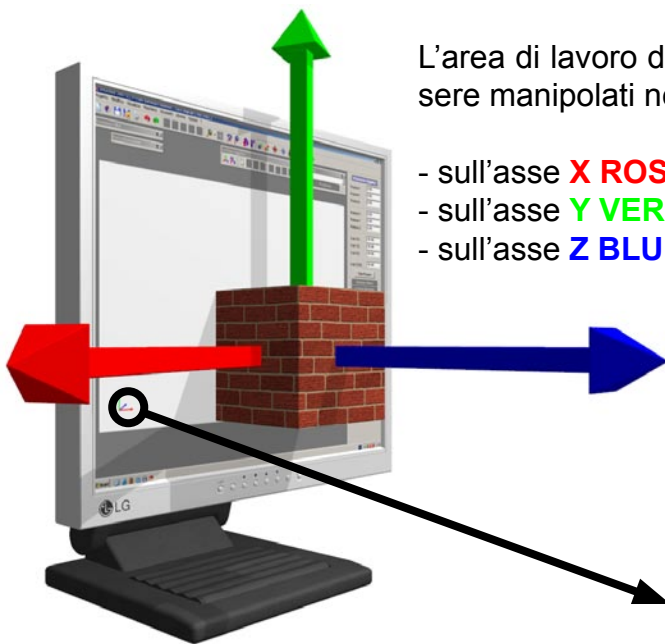


Cliccare su **“Scala”**, poi trascinare il mouse all'interno dell'area di lavoro per scalare l'oggetto.



MANIPOLARE UN OGGETTO

SPAZIO DI LAVORO TRIDIMENSIONALE

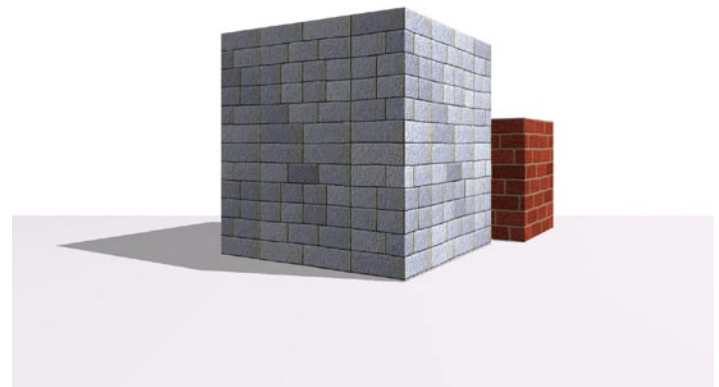
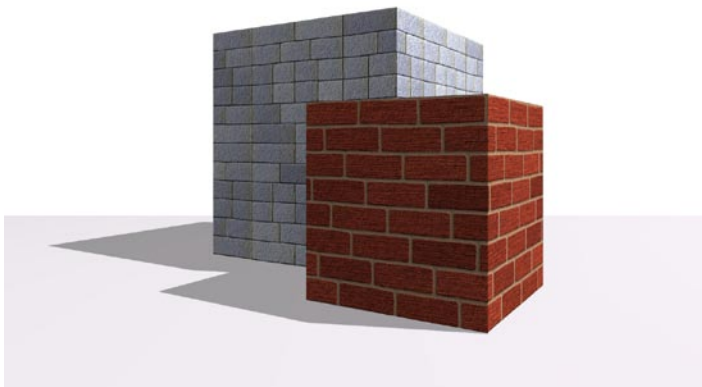


L'area di lavoro di 3D GeniuX è tridimensionale, cioè gli oggetti possono essere manipolati nello spazio:

- sull'asse **X ROSSO** (da destra a sinistra dello schermo)
- sull'asse **Y VERDE** (dall'alto in basso dello schermo)
- sull'asse **Z BLU** (all'interno dello schermo)

L'orientamento degli assi è rappresentato in basso a sinistra dell' area di lavoro.

Nello spazio tridimensionale a seconda della posizione nello spazio **Z BLU**, un oggetto appare in primo piano rispetto ad un altro.



Possiamo limitare la manipolazione di un oggetto ad un solo asse per volta con la seguente procedura:



Selezioniamo lo strumento "**Muovi**"



Cliccare sul bottone asse **X** poi trascinare il mouse all'interno dell'area di lavoro e l'oggetto si sposterà solamente da destra a sinistra.




Cliccare sul bottone asse **Y** poi trascinare il mouse all'interno dell'area di lavoro e l'oggetto si sposterà solamente dall'alto in basso.




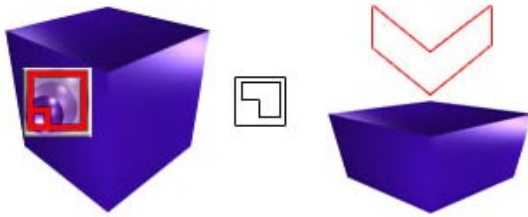
Cliccare sul bottone asse **Z** poi trascinare il mouse all'interno dell'area di lavoro e l'oggetto si sposterà in profondità nello schermo.



Cliccare sul bottone asse **XYZ** poi trascinare il mouse all'interno dell'area di lavoro e l'oggetto si sposterà in tutte le direzioni senza vincoli.

 Selezioniamo lo strumento **"Scala"**.

 Cliccare sul bottone asse **Y** poi trascinare il mouse all'interno dell'area di lavoro e l'oggetto si deformerà solamente dall'alto in basso.

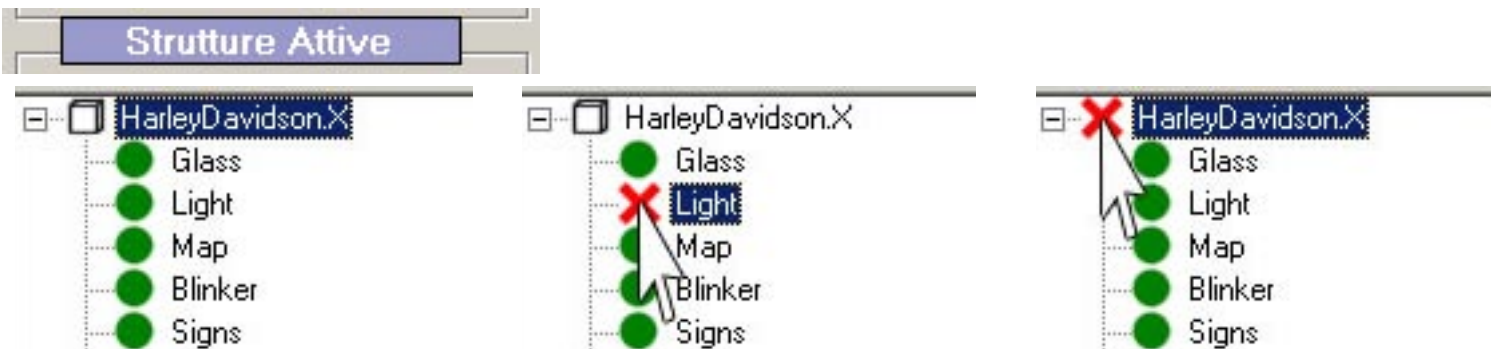


Se vogliamo manipolare un oggetto con maggiore precisione possiamo inserire dei valori numerici direttamente nel RollOut **"Posizione Oggetto"**



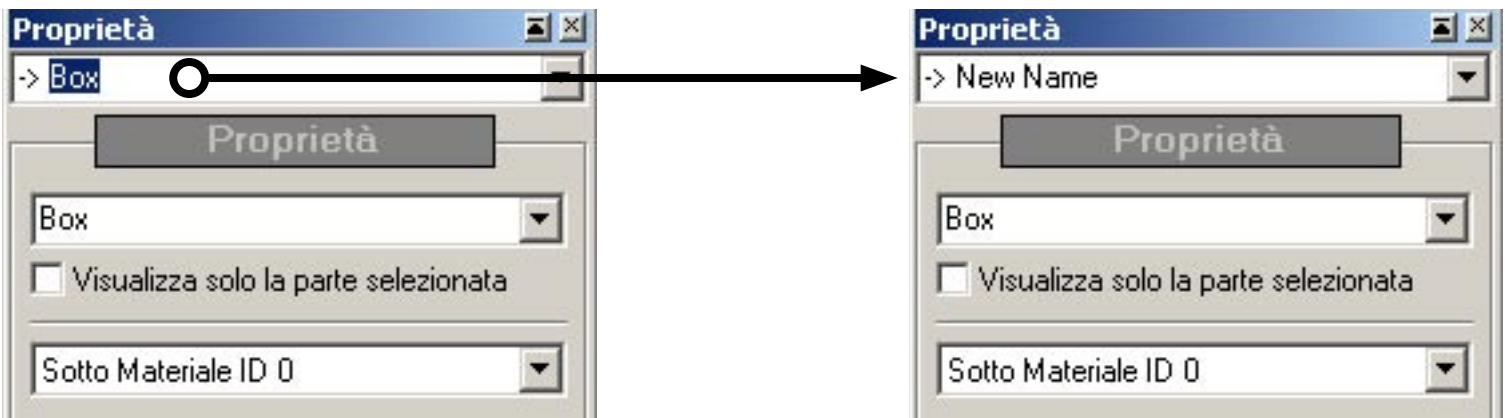
NASCONDERE UN OGGETTO

Un oggetto può essere nascosto. Dal RollOut **"Strutture Attive"** cliccare sul piccolo cubo bianco o sul cerchio verde per nascondere o rendere visibile l'oggetto o il sotto oggetto.



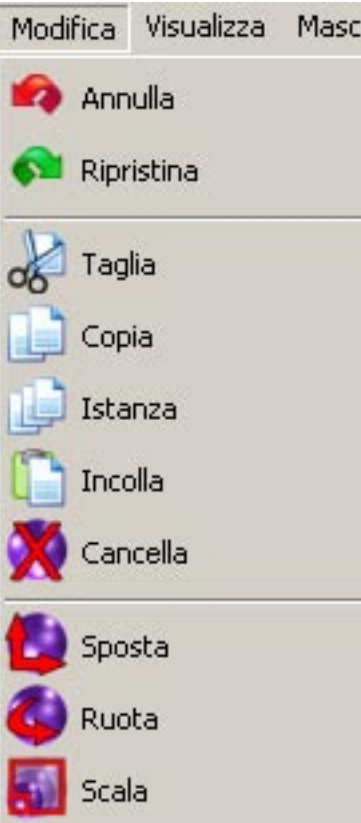
RINOMINARE UN OGGETTO

Un oggetto può essere rinominato dalla finestra **"Proprietà"**; cliccare sul nome dell'oggetto e digitare il nuovo nome seguito dalla pressione del tasto INVIO della tastiera.




LAVORARE CON PIU' OGGETTI CONTEMPORANEAMENTE


DUPLICARE UN OGGETTO



Per duplicare un oggetto possiamo seguire le seguenti procedure:

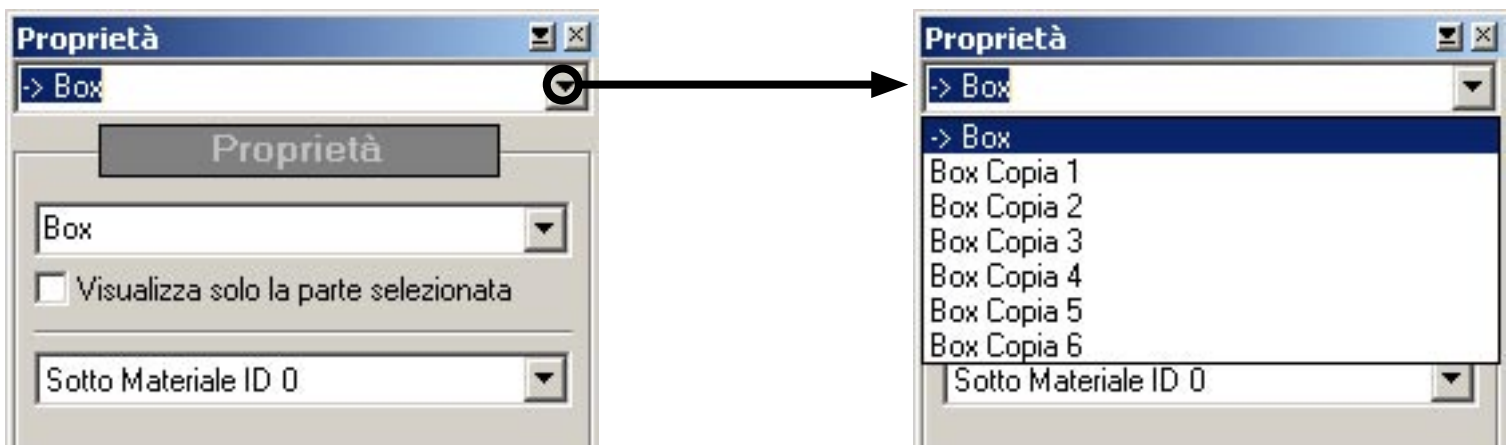
Selezionare un oggetto, dal menù **"Modifica">"Copia"** poi **"Modifica">"Incolla"**. La nuova copia si è creata nella stessa posizione dell'originale, cliccare sul bottone **"Muovi"**  per muovere il nuovo oggetto.

Sugli oggetti duplicati con il comando **"Copia"** si può applicare un materiale differente da quello dell'oggetto originale.

Selezionare un oggetto, dal menù **"Modifica">"Istanza"** poi **"Modifica">"Incolla"**, la nuova copia si è creata nella stessa posizione dell'originale, cliccare sul bottone **"Muovi"**  per muovere il nuovo oggetto.


Gli oggetti duplicati con il comando **"Istanza"** NON possono avere un materiale diverso da quello applicato sull'oggetto originale.


Possiamo navigare tra gli oggetti presenti nel nostro progetto dalla finestra **"Proprietà"**; cliccare sulla freccetta a lato del nome dell'oggetto e dal menù a discesa selezionare il nuovo oggetto da manipolare.

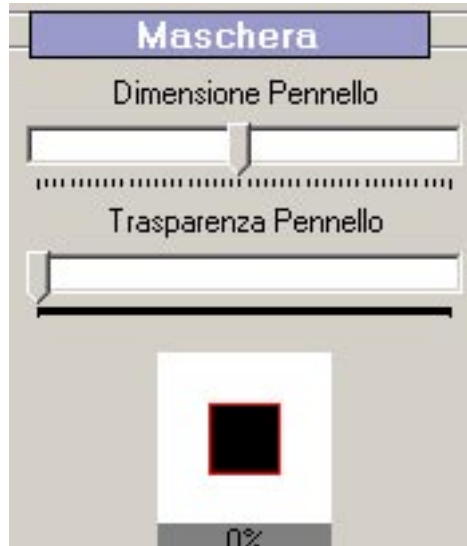


LA MASCHERA IN 3D GENIUX

La **“Maschera”** permette di nascondere un oggetto 3D utilizzando uno strumento a pennello semplice ed intuitivo. Una volta creato un semplice oggetto seguire la seguente procedura.

 Cliccare nella barra principale degli strumenti sul bottone **“Strumenti Maschera”**

 Cliccare nella barra principale degli strumenti sul bottone **“Abilita Maschera”**



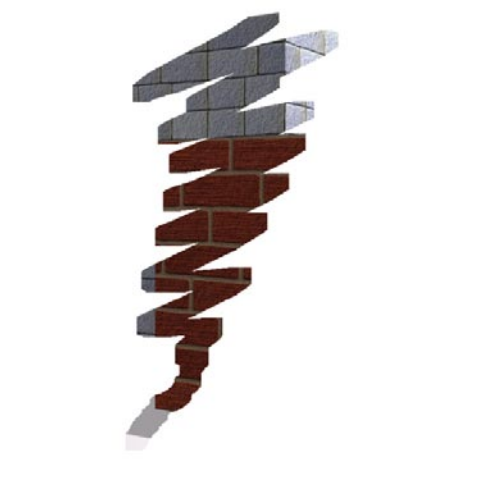
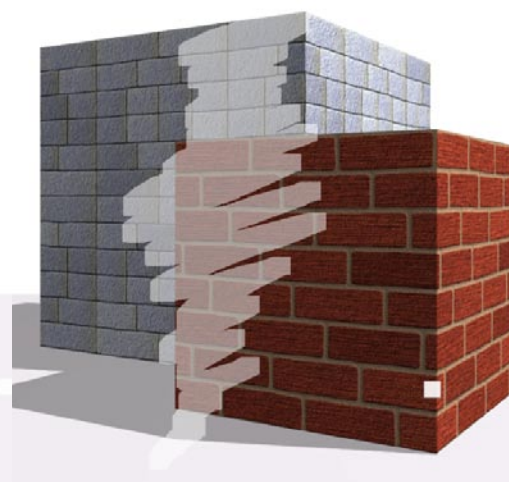
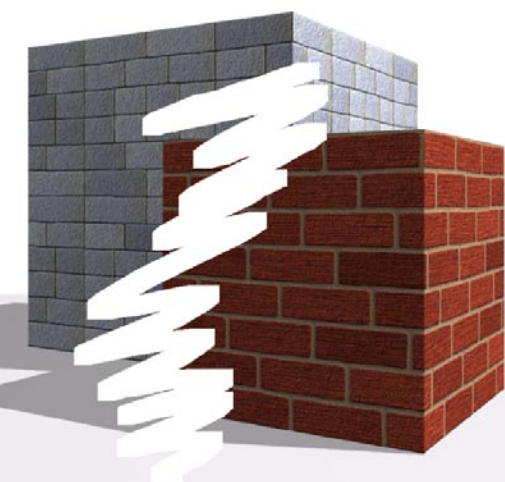
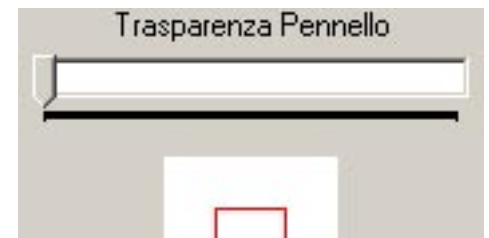
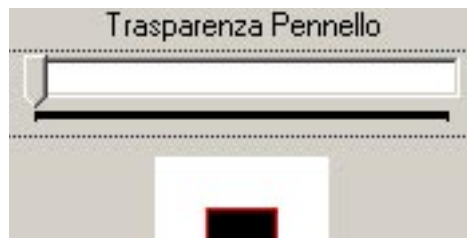
Cliccare sul RoolOut **“Maschera”** e selezionare i valori come in figura.




Dalla finestra **“Maschera”** selezionare il pennello ed iniziare a dipingere sopra l'oggetto 3D.

“Trasparenza” permette al pennello di nascondere totalmente o parzialmente un oggetto, in particolare:

- 1) Variare **“Trasparenza”** a 0% e pennellare nell'oggetto per nascondere
- 2) Variare **“Trasparenza”** a 50% e pennellare nell'oggetto per nascondere parzialmente
- 3) Variare **“Trasparenza”** a 100% e pennellare in un'area cancellata nell'oggetto per ripristinarlo.



NOTA BENE: per annullare le operazioni di **“Maschera”** cliccare sull'icona . E' necessario che il

RoolOut **“Maschera”**  sia aperto, altrimenti si annulleranno le operazioni di manipolazione **“Muovi”**, **“Ruota”**, **“Scala”**. E' possibile utilizzare il comando **“Undo”** 10 volte.