

MODELATGE

Guia bàsica PEPAKURA



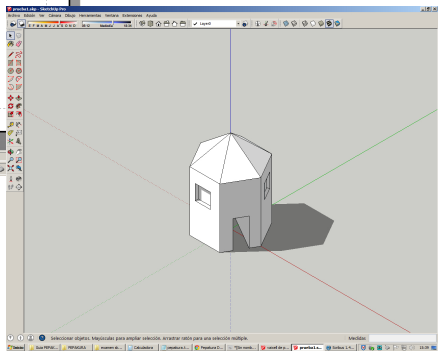
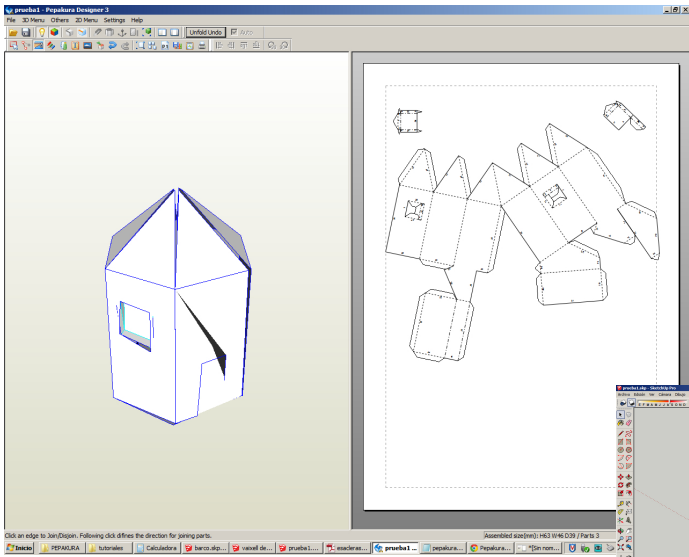
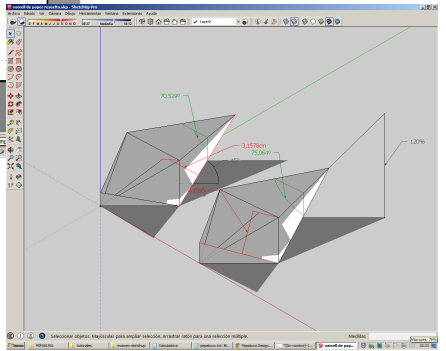
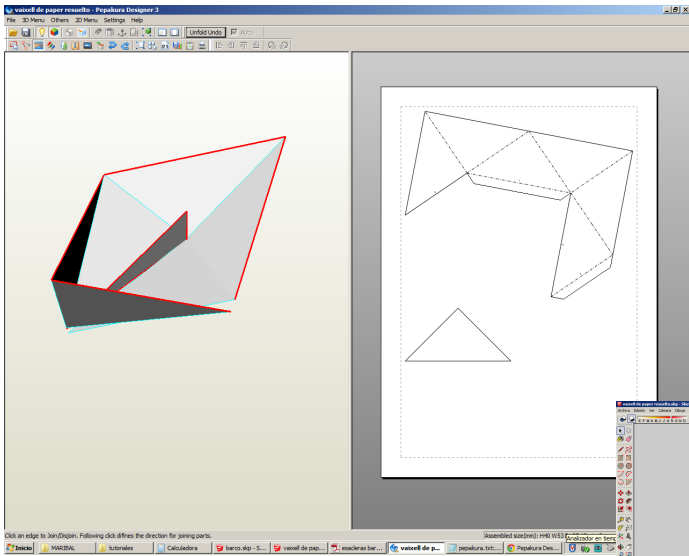
Pepakura Designer és un programa amb el que podràs importar figures creades amb software de modelatge 3D i convertir-les en esquemes que, una vegada impressos, podràs transformar en figures de paper o fusta. El programa en si no té funcions de disseny 3D; es limita a traduir les figures (generades per programes com 3D Studio) a un esquema de papiroflexia per fer realitat en paper o fusta.

2018

ETSAB


ServeiTIC






File:

File

Open file:  obre els arxius del format de DOP (format de dades Dissenyador Pepakura) i tots els altres tipus d'arxius compatibles .

Si l'extensió no és DOP, 6kt o MQO, es mostra un quadre de diàleg de l'assistent per a les coordenades d'ajust després de carregar el fitxer.

Save / Save as:  Guarda el fitxer actual amb el seu nom actual .L'extensió és " .pdo" .

Si el fitxer no s'ha guardat abans , apareix un quadre de diàleg Guardar com a arxIU .

Guarda el fitxer actual amb un altre nom. Trieu una ubicació per desar el fitxer i escriviu un nom de fitxer nou . L'extensió és " .pdo".

Reload 3D Model: Aquesta eina s'utilitza quan es modifica el codi del model.


Pepakura Designer torna a carregar el model de font i actualitza el patró 2D acord amb la modificació . Pot seguir editant el patró 2D encara que el model hagi canviat de codi.

Import PDO File: Importa un altre arxIU DOP i es fusiona amb l'arxIU DOP actual. Has de prendre la cura de:

Si l'objecte actual és desplegada, l'arxIU importat també ha de ser desplegat . Si l'objecte actual no es va desplegar, l'arxIU importat no es pot desplegar per separat.

La mida del model 3D i la seva posició depèn de la mida i la posició original de la mateixa en el programari original 3D. (Pepakura Designer no pot escalar ni reubicar models 3D, així que has d'ajustar aquests en el programari 3D).

Configuracions com ara l'estil de línia i la mida dels marges s'utilitzen des de l'arxIU DOP actual.

Export:  Podràs exportar en: format de Pepakura Design2, ".bmp", ". jpeg", ". gif", ". png", ". tiff" i principalment en **arxius vectorials** com ".dxf", ".eps", ".emf" on només s'exporten les línies.

/ Save as Locked Format: Guarda el fitxer actual amb el format d'arxIU original de Pepakura Visor. Si guarda un arxIU en aquest format, les seves dades no es poden editar en Pepakura Designer sense una contrasenya; això evita que les dades publicades siguin alterades. S'estableix la contrasenya per editar més tard, mentre que guarda l'arxIU.

/ BMP File for Texture: Exporta tot el conjunt a un simple ". jpeg", ". gif", ". png", ". tiff" o ".bmp".Al mateix temps, la informació UV del model 3D per posar les textures es restableix. Pots dissenyar sobre la imatge exportada, a continuació, aplicar la imatge com una textura a través de [Setting]-[Texture Setting]

/ 3D OBJ File amb UV Info: Exporta un arxIU OBJ amb info UV. La UV s'estableix com el desenvolupament.

Propieties: Estableix el nom de l'autor i comentaris a l'arxIU actual.

Info:Es visualitza la informació sobre el model actual, el nombre de cares, el nombre d'objectes.


Print and Paper Setting: Estableix el tipus de paper i configuracions per a la impressió

Print / Print Preview / Printer Setup:  Fer la vista prèvia o imprimir l'arxIU.


3D Menu:

3D Menu


Edit Mode:

/ Open Edge:  Especifica l'aresta per obrir quan es desplegui. La forma de selecció canvia en funció de [Edge Pick Mode].


/ Divide Edges and Make Them Smooth:  Fa la superfície del model 3D suau per dividir les vores especificades.

/ Edit Model:  Edita model. Es proporcionen les ordres simples.


Edge Pick Mode:

/ Single Edge:  Escull arestes d'una en una fent clic sobre elles. Les cares seleccionades són de color taronja. Si fa clic de nou, la cara es desselecciona.

/ Specify Shortest Path between Two Points:  Escull dos vèrtexs i les cares de la ruta més curta entre ells i queda seleccionada.

Mirror Point:  Quan aquesta opció està activada, la cara que es troba en la posició simètrica de la cara seleccionada també es selecciona a la vegada.

Reset Edge Type: Restableix l'estat de la cara que l'usuari especifica per obrir.

Turn On Light:  S'encén una llum virtual a la finestra 3D. El model es representa com sent il·luminat i es fàcil de reconèixer el model 3D.

Show Faces: Mostra les cares en el model 3D. Quan aquesta opció està desactivada, el model es presenta com un model d'estructura de filferro. Et recomanem activar aquesta opció.

Show Edges: Mostra les cares del model 3D. Et recomanem activar aquesta opció.

Change Rotate Center: (Cntr+W) Per escollir el punt de rotació del model 3D.

Reset Model View: Restableix la posició, la direcció i el zoom del model 3D a l'estat per defecte del model.

View Setup:  Estableix les configuracions de finestra model 3D.

Show Object List Obre un quadre de diàleg que mostra una llista de noms d'objecte dels objectes inclosos en el model. Pot passar de mostrar i amagar cada objecte.

Només els objectes mostrats estan involucrats en la creació del desenvolupament.

Change Coordinates

/ Change Model Coordinates: Canviar coordenades del model 3D de 4 passos.

/ Flip U-coordinate of Texture: Canviar coordenades del model 3D en el vector U.

/ Flip V-coordinate of Texture: Canviar coordenades del model 3D en el vector V.

/ Flip Faces: Canviar coordenades del model 3D per cares.


Join Adjacent Isolated Edges: Uneix totes les cares adjacents. El desenvolupament podria arribar a ser separat, perquè, de vegades les cares d'un model 3D semblen connectats, però en realitat no ho estan unides. Quan hi ha aquest tipus de cares, aquesta característica li permet connectar totes les vores aïllades adjacents i s'uneix a totes les cares adjacents. Les cares per a ser connectades necessiten estar inclosos en el mateix objecte.


Open All Edges: Selecciona totes les arestes per desenvolupar el model 3D.


2D Pattern Window:


2D Menu


Edit Mode:


/ Select and Move:  (Ctrl+M) Selecciona i mou parts, text o imatge dels objectes. Podeu seleccionar diversos objectes alhora mitjançant l'especificació d'una àrea per arrossegament del ratolí. També podeu seleccionar diversos objectes fent clic amb la tecla [Shift] premuda.

/ Rotate:  (Ctrl+R) Gira la part seleccionada. Si seleccioneu aquesta opció del menú, tots els vèrtexs del desenvolupament es mostren en vermell. En primer lloc, feu clic en un punt en vermell que està en el centre de les peces per rotar. A continuació, arrossegueu a un punt en vermell per a la rotació. La rotació s'ajusta a cada interval de 45 graus.

/ Join/Disjoin Face:  (Ctrl+N) Quan s'aplica l'operació disjoin, la vora seleccionada es converteix en verd. Quan s'aplica una operació de combinació, la vora punxeguda es posa vermella. Si fa clic a una vora verda, les cares connectades se separen. Si fa clic a una vora vermella, la vora corresponent s'assenyala amb una fletxa. La direcció de la fletxa canvia d'acord a la ubicació del ratolí. La fletxa assenyala la cara més propera a la del ratolí. Si fa clic de nou, la cara corresponent està encallada. Si la cara original i la corresponent cara pertanyen a diferents parts, tota la peça es mou. En cas contrari, només una sola cara es mou.


/ Set Edge Color:  (Ctrl+E) Estableix els colors de vora. També pot ocultar les vores.

/ Edit Flap:  (Ctrl+F) Edita els moviments, addicions i eliminacions de les solapes i canvia el seu ample.

/ Input Text:  (Ctrl+T) Li permet afegir text al desenvolupament en el lloc on va fer clic.


/ Check Correspondence between 2D and 3D:  (Ctrl+K) Mostra una llista de les peces. Es pot veure la correspondència entre el patró 2D i el model 3D, fent clic a una cara.

/ Measure Distance between two points: Mesura la distància entre dos punts.

Import Image:  Localitza les imatges per a patró 2D. La imatge pot estar situada per sota o per sobre de patró de 2D. Pots canviar l'amplada i l'alçada arrossegant els cercles vermells de les cantonades.

Show Flaps: Canvia entre mostrar i ocultar les solapes.

Show Edge ID: Canvia entre mostrar i ocultar les arestes ID. Les arestes amb els mateix número han de ser enganxades juntes durant el muntatge. La mida del número es pot canviar des de la pàgina [Configuration]-[Edge ID Configuration].


Show Page Number:  Canvia entre mostrar i ocultar el número de pàgina. El nombre de pàgina es mostra a la part inferior de la pàgina al centre de la pantalla (Impressió no es veu afectada).

Show Part Name: Mostra el nombre de les parts (Impressió no es veu afectada).

Apply Transparency of Print Setting: Aplica la transparència establerta a [Print Setting] amb consonància a la pantalla.

Check Overlapping parts: Comprova si les parts es superposen.

Join Adjacent Edges: S'uneix a les vores aïllades adjacents en el patró 2D.


Recalculate Parts Layout:  Torna a calcular les peces de disseny i redimensiona el disseny de peces.

Invert Pattern: Volteja el patró.

Change the Scale: Canvieu l'escala del model 3D.

/ Scale Up by 10%: (Ctrl+L) augmenta l'escala un 10%.


/ Scale Down by 10%: (Ctrl+J) disminueix l'escala un 10%.

Reset View Position:  Restableix la posició de la vista i mostra el desenvolupament per tal d'adaptar-se totes les pàgines en vista del desenvolupament de la finestra.

Show Grid: (Ctrl+B) Mostra la graella


Snap to Grid: Encaixa a la graella


Show Snap Line: (Ctrl+G) Mostra les línies divisòries.

Copy Development to Clipboard:  Transfereix el desenvolupament al porta-retalls en format BMP. Podreu migrar totes les dades sense necessitat d'utilitzar els arxius, quan s'utilitza el desenvolupament en altres aplicacions. Sense fer referència al nombre de pàgines, el quadre delimitador del patró es copia.

Others:

Others

Texture On/Off:  Canvia entre mostrar i ocultar les textures o colors en les cares dels models. Deseleccioneu aquesta opció per fer un model blanc.

Undo:  (Ctrl+Z) Desfer l'operació anterior. Desplegament i desfer-Desplegament restableix l'historial de desfer.

Redo:  (Ctrl+Y) Refer l'operació desfeta anterior.

Unfold: **Unfold** Es desplega el model 3D actual i genera el desenvolupament 2D.

Undo Unfolding: **Unfold Undo** Descarta el patró desplegat actual i les reformes en el model 3D i retorna l'usuari a l'edició de model 3D i selecció de vores.

Settings:

Settings

Texture Setting: Comprova i canvia la configuració del color i la textura del model 3D. Si seleccioneu una textura de la llista de configuració, l'àrea al voltant de les cares als quals s'aplica l'ajust es mostra en groc o blanc. Superfícies grogues tenen coordenades UV, de manera que la imatge de la textura es reflecteix. Superfícies blanques no tenen coordenades UV, de manera que la textura no es poden configurar.

ENLLAÇOS:

<https://www.youtube.com/watch?v=20lrz5obBQo>