

Oggetti solidi 3D

Questa sezione descrive come creare oggetti geometrici solidi tridimensionali e come gestirli in PicturesToExe.

Cornici

- Una cornice è un oggetto (normalmente) trasparente al quale possono essere attaccati altri oggetti.
- La cornice è poi classificata come un oggetto “padre” e tutti gli altri oggetti attaccati sono “figli” di tale cornice.
- Qualsiasi animazione Pan, Zoom o Ruota applicata alla cornice padre viene “ereditata” dal figlio.

Cornici nidificate

- Non è infrequente avere più cornici “nidificate” in configurazioni padre figli.
- A tali cornici è possibile assegnare singoli compiti.
- Esempi sarebbero una cornice master per lo Zoom e una cornice figlio per il Pan (o vice versa).

Nell'esempio che segue l'Oggetto immagine è attaccato (figlio) alla cornice VERDE. La cornice VERDE è attaccata (figlio) alla cornice BLU BLUE che a sua volta è attaccata (figlio) alla cornice ROSSA.

Le cornici trasparenti png mostrate nell'esempio sono state create in un Editor di immagini con “linee” colorate. Nell'uso, l'opacità delle linee può essere regolata a zero.



L'immagine può essere spostata rispetto alla cornice VERDE. La cornice VERDE può essere spostata rispetto alla cornice BLU e la cornice BLU può essere spostata rispetto alla cornice ROSSA.

Forme

- Le forme più comunemente usate per creare oggetti 3D in PTE sono:
 - Rettangoli o quadrati
 - Triangoli
- La cosa principale da notare quando si fanno queste forme è che serve la “Accuratezza pixel”.
- Si deve usare la massima percentuale di visualizzazione nell'Editor di immagini quando si fanno le selezioni.

Quadrati:

- I quadrati (o i rettangoli) sono le forme più facili da fare. Si seleziona “File / Nuovo” nel proprio Editor di immagini e si specifica la Larghezza e l'Altezza e il Colore di riempimento. Quindi si salva nella propria cartella progetto come file JPEG.

Triangoli:

- È consigliabile l'uso di un calcolatore trigonometrico come [Calcolatore trigonometrico](#)
- Il calcolatore gestisce triangoli ad angolo retto e il risultato è usato per determinare la dimensione del rettangolo necessario per costruire il triangolo completo nell'Editor di immagini.

Esempio:

- Se il triangolo da creare è un triangolo equilatero - cioè con tutti i lati e gli angoli uguali - allora il "mezzo triangolo" usato per calcolare le dimensioni dovrebbe avere un aspetto simile al seguente (il triangolo nel calcolatore è solo una guida; non rappresenta il risultato reale):



- Le dimensioni usate per il rettangolo contenente il triangolo equilatero devono essere:
 - Larghezza = $2xb = 2$
 - Altezza = $a = 1.732$

Potrebbe essere usato un rettangolo di 2000×1732 pixel (o 1000×866; o 500×433) per costruire il triangolo equilatero necessario. Da notare che la successiva dimensione più piccola (250×216.5) non è possibile - l'Editor di immagini non lavorerebbe con metà pixel! Si deve lavorare al **MASSIMO** rapporto Zoom nell'Editor di immagini.



- Si salva come file .PNG trasparente in diversi colori per un utilizzo futuro. Inoltre è possibile usare la versione bianca come una MASCHERA.
- Il triangolo equilatero può essere usato per creare un Esagono.
- Un triangolo con un angolo di 72 gradi all'apice serve per creare un Pentagono.
- Un triangolo con un angolo di 45 gradi all'apice serve per creare un Ottagono.

Scaricare un pacco di oggetti necessari per i seguenti progetti [QUI](#)

Assemblare

There are many different ways of assembling 3D objects. The following are two methods which can be used to assemble CUBES and PYRAMIDS

Cubi

The following method of assembling a CUBE is dedicated to Dan Brown and called the "Rose Cross". Using 1080 pixel square frames and 1080 pixel square sides:

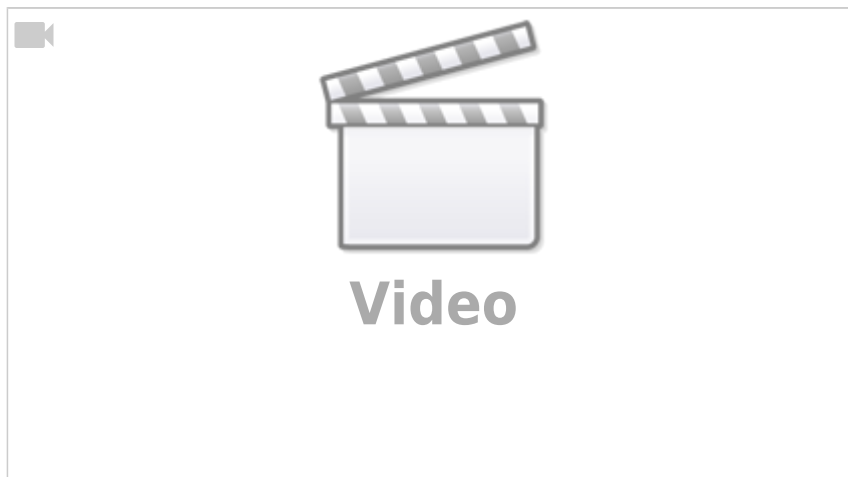
- Add a "Primary Frame" 1080 Pixels Square and turn through 90 degrees (Rotate X=90)
- Add a "Secondary Frame" 1080 Pixels Square to the Primary Frame and turn through -90 degrees (Rotate X=-90)
- Add a Blue 1080 Pixels Square to the Secondary Frame and turn off the "Show Back Side"
- Add a Red 1080 Pixels Square to the Blue 1080 Pixels Square
- Move its Center by -100 (down) and move its Pan by 100 (down) - turn off the "Show Back Side"
- Add a Green 1080 Pixels Square to the Blue 1080 Pixels Square

- Move its Center by -100 (right) and move its Pan by 100 (right) - turn off the "Show Back Side"
- Add a Yellow 1080 Pixels Square to the Blue 1080 Pixels Square
- Move its Center by -100 (left) and move its Pan by 100 (left) - turn off the "Show Back Side"
- Add a Magenta 1080 Pixels Square to the Blue 1080 Pixels Square
- Move its Center by 100 (up) and move its Pan by -100 (up) - turn off the "Show Back Side"
- Add a Cyan 1080 Pixels Square to the RED 1080 Pixels Square
- Move its Center by -100 (down) and move its Pan by 200 (down) - turn off the "Show Back Side"



- Apply -90 degrees Rotate X to each of the RED and CYAN Squares
- Apply 90 degrees Rotate X to the Magenta Square
- Apply 90 degrees Rotate Y to the Green Square
- Apply -90 degrees Rotate Y to the Yellow Square
- Apply +100 Pan (right hand box) to the Secondary Frame - this allows the Cube to rotate about its own center

Use the Rotate X and Rotate Y Parameters of the Primary Frame to control the movement of the Cube between Key Frames



-

Piramidi

The Example uses a 1000×1000 Square Base and equilateral triangles in a 1000×866(high) png file.

- Add a 1000×1000 Frame (Transparent .png) - Zoom to 50%
- Add the 1000×1000 White Square to the 1000×1000 Frame
- Add the Red Triangle to the White Square
- In 3D Parameters Un-tick Show Back Side



- Move the Center of the Red Triangle to +100 (up)
- Pan the Red Triangle to +100 (down)
- Apply Rotate X= -54.734



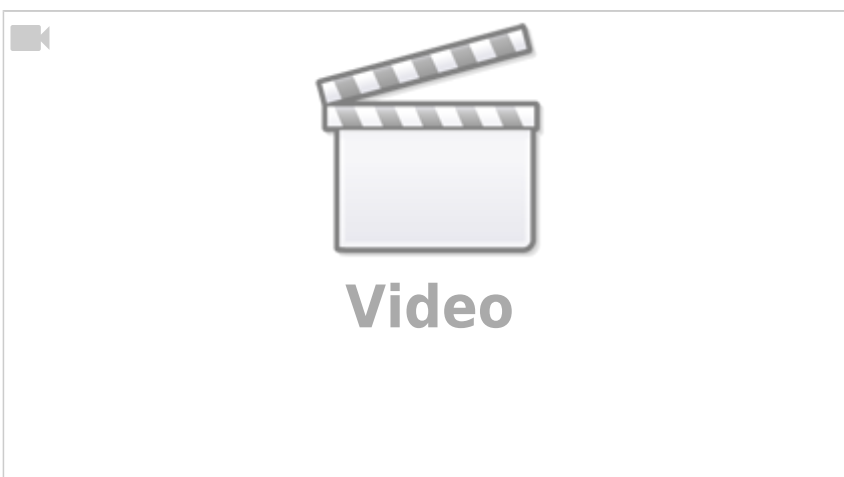
- Add the Blue Triangle to the White Square
- In 3D Parameters Un-tick Show Back Side
- Rotate the Blue Triangle -90
- Move the Center of the Blue Triangle to +100 (left)
- Pan the Blue Triangle to +100 (right)
- Apply Rotate X= -54.734
- Add the Green Triangle to the White Square
- In 3D Parameters Un-tick Show Back Side
- Rotate the Green Triangle +90
- Move the Center of the Green Triangle to +100 (right)
- Pan the Green Triangle to -100 (left)
- Apply Rotate X= -54.734
- Add the Yellow Triangle to the White Square
- In 3D Parameters Un-tick Show Back Side
- Rotate the Blue Triangle +180
- Move the Center of the Yellow Triangle to +100 (down)
- Pan the Yellow Triangle to -100 (up)
- Apply Rotate X= -54.734



- Rotate the 1000square-Transparent Frame through +90
- Apply (approximately) 33.333 Pan Z to the 1000square White Base



- Rotate X and Rotate Y for the 1000square-Transparent Frame will now animate the Pyramid



From:

<https://www.docs.pteavstudio.com/> - **PTE AV Studio**

Permanent link:

<https://www.docs.pteavstudio.com/it-it/9.0/techniques/3dobjects?rev=1395637129>



Last update: **2022/12/18 11:20**