

Artist3D: Tipps und Tricks

1.) Dateiaustausch

a.) über die Cloud

Sie können Artist3D-Szenen über iCloud im- und exportieren. Nachdem Sie die jeweilige App des Anbieters auf Ihrem Gerät installiert haben, können Sie auch andere Cloud-Dienste (z. B. DropBox) verwenden. Sie können auch VRML- und OBJ-Dateien über die Cloud im- und exportieren.

Mehrere zusammenhängende Dateien (z. B. WRL-Dateien plus Texturen oder OBJ-Dateien mit MTL-Dateien und Texturen) müssen Sie in ein Zip-Archiv kopieren, da nur einzelne Dateien importiert werden können.

Um VRML-Dateien in die Cloud zu exportieren, verwenden Sie die Endung „.zip“.

Um OBJ-Dateien in die Cloud zu exportieren, verwenden Sie die Endung „.obj.zip“

b.) über iTunes

Verbinden Sie iPad und Rechner über iTunes. Wählen Sie das iPad in iTunes aus, Wählen Sie „Apps“ im Pulldown-Menü von iTunes. Selektieren Sie dann die Artist3D-App. Im unteren Bereich des iTunes-Fensters finden Sie einen Bereich „Dokumente“. Dort können Sie Dateien von der Festplatte Ihres Rechners hineinziehen, um sie der Artist3D-App auf dem iPad zur Verfügung zu stellen. Analog dazu können Sie auch Dateien vom iPad auf die Festplatte Ihres Rechners kopieren zum Beispiel, um sie mit einem anderen 3D-Werkzeug weiterzuverarbeiten.

Wenn Sie Fotovorlagen in Artist3D verwenden wollen, können Sie png- oder jpg-Dateien in diesen Bereich hineinziehen. Die Beispieldateien „tutorial2_1.png“ „tutorial2_2.png“ und „grass.png“ finden Sie unter <http://www.artist3d.de>

Wenn Sie VRML97-Dateien für den Datei-Import von Artist3D dort hineinziehen wollen, achten Sie bitte darauf, alle referenzierten (Bild-)Dateien ebenfalls dort hinzukopieren. Es dürfen keine absoluten Pfade in der VRML97-Datei referenziert werden.

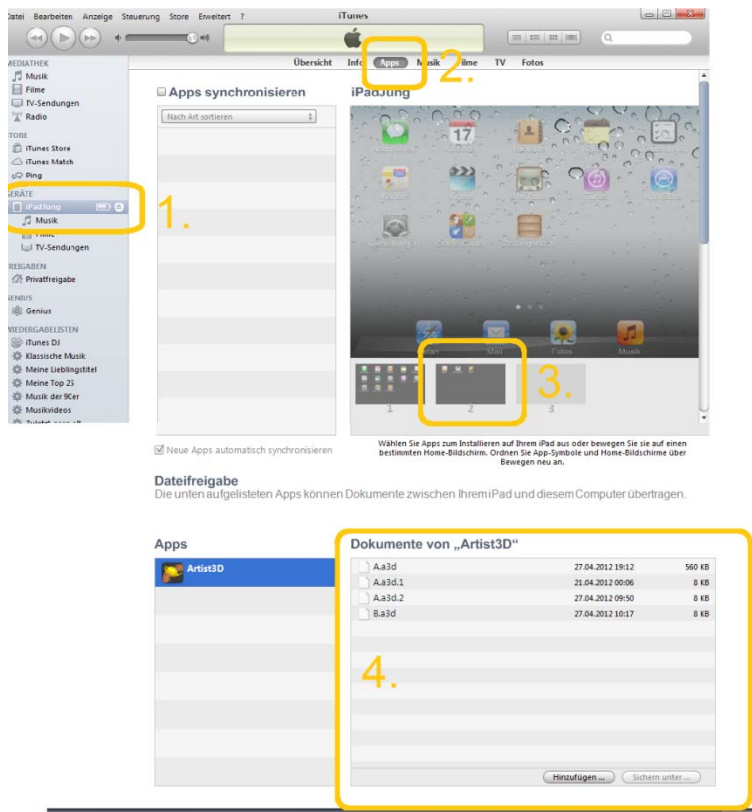


Abb.: iTunes- Screenshot

2.) Ausschalten der Multitasking-Bedienung

Wählen Sie Einstellungen -> Allgemein -> Multitasking-Bedienung auf Ihrem iPad. Schalten Sie die Multitasking-Bedienung aus, um die Vier-Finger-Deformationen in Artist3D zu ermöglichen.

3.) Arbeit häufiger sichern

Artist3D ist umfassend getestet. Dennoch kann die Anwendung z. B. aufgrund von Speichermangel vom Betriebssystem abgebrochen werden. Bekommt Artist3D eine „Low-Memory-Warnung“ wird die Arbeit umgehend in „emergency.a3d“ gesichert. Erfolgt diese Warnung nicht, ist bei einem Absturz die Arbeit seit der letzten Sicherung verloren.

3.) Farbselektion

Farben, die nicht in der Artist3D-Farbpalette existieren (z. B. unterschiedliche Grautöne), können vom Bildhintergrund aufgenommen werden, in dem der Finger dort losgelassen wird. Spezielle Farbtöne können selektiert werden, indem zuvor ein Bild geladen wird, das die gewünschte Farbe enthält. (siehe z. B. auch: http://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Color_palettes?uselang=en)

4.) Selektion von Objekten/Details

Wenn Objekte nahe bei einander liegen, kann es vorkommen, dass das falsche Objekt, ein falscher Eckpunkt oder das falsche Polygon selektiert werden. Um dies zu vermeiden, können Objekte unsichtbar gemacht werden, so dass sie nicht mehr selektiert werden. Alternativ kann in die Szene hineingezoomt werden.

5.) Bildimport

Bilder können auch von der Camera roll und aus der Photo Library importiert werden. Werden Fotos von dort geladen, werden diese ggf. mit reduzierter Auflösung (maximal 1024 Pixel in Breite oder Höhe) in das Dokumentenverzeichnis von Artist3D kopiert. Das Auflisten der verfügbaren Bilder kann eine Weile dauern. Über „Einstellungen→Datenschutz→Fotos→Artist3D“ können Sie ab ios6 das Laden von der Camera roll und der Photo Library jederzeit aktivieren oder deaktivieren. Bis ios5 erfolgt die Steuerung über „Einstellungen→Ortungsdienste→Artist3D“.

6.) Dateien im Dokumentenverzeichnis

Artist3D unterstützt zurzeit nicht das Löschen von Dateien im Dokumentenverzeichnis. Sie können Dateien von Ihrem Gerät jedoch über iTunes löschen (siehe auch 1.). Haben Sie beim Sichern eine Artist3D-Datei irrtümlich überschrieben, können Sie vorherige Sicherungen der Dateien über iTunes auf die Festplatte Ihres Macs oder PCs kopieren. Die Sicherungsdateien besitzen Zahlen als Endung und können in normale Szenen-Dateien mit Endung „a3d“ umgenannt werden. Anschließend können Sie die Dateien wieder auf Ihr Gerät zurück kopieren.

7.) 3D Printing Service

Artist3D-Szenen können mit Hilfe des Shapeways Service „per Knopfdruck“ gefertigt werden. Dazu muss vorher über das Abstandswerkzeug der Masstab in Metern festgelegt werden. Die Registrierung bei Shapeways ist kostenlos. Natürlich können nicht alle Formen gefertigt werden. Texturierte Oberflächen können nur mit Hilfe des Material "Full Color Sandstone" generiert werden. Feine Details sind dabei jedoch zurzeit nicht möglich. Informationen zu Materialien finden Sie unter: <http://www.shapeways.com/materials>. Es wird empfohlen das Videotutorial zum 3D-Printing anzuschauen. Sehr große Szenen mit detailreichen Texturen können Speichermangel verursachen.