

# 3D One v2.1 新特性

## 新特性概述

---

3D One V2.1 在已发布的 3D One V2.0 的基础上进行的问题修复和功能完善，3D One V2.1 将重点完善 2.0 上存在的材质、贴图、和颜色综合使用过程中出现的问题，同时增加一些用户诉求比较急迫的功能。

## 改善重点

---

- 解决部分颜色、材质、贴图、浮雕贴图等综合操作出现的显示问题
- 支持 Obj 格式

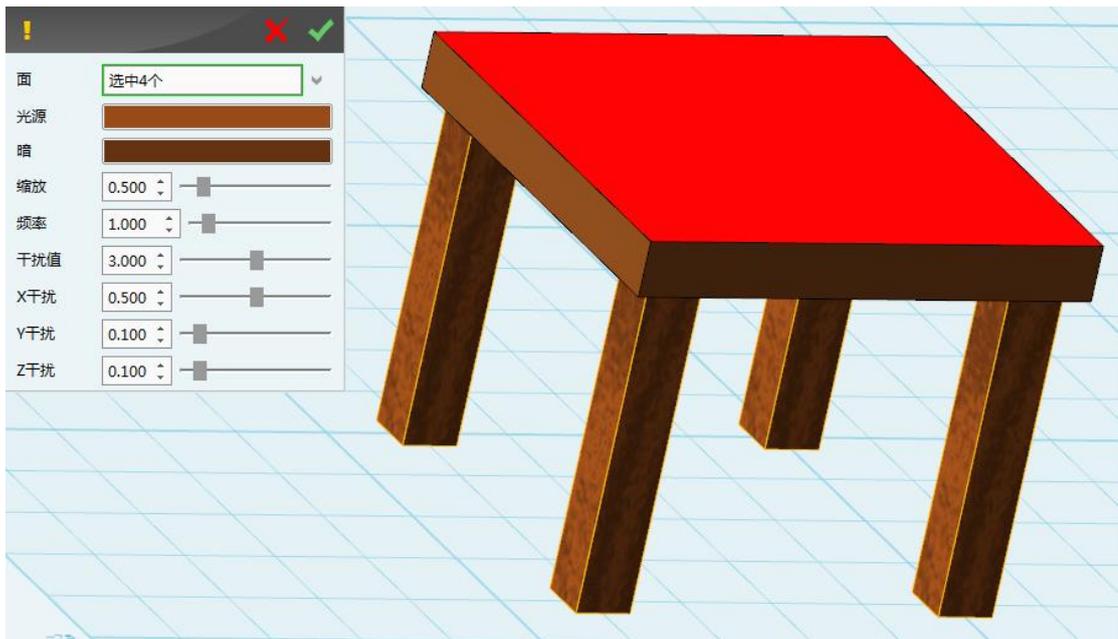
## 功能改善细节

---

### 一 提升用户体验

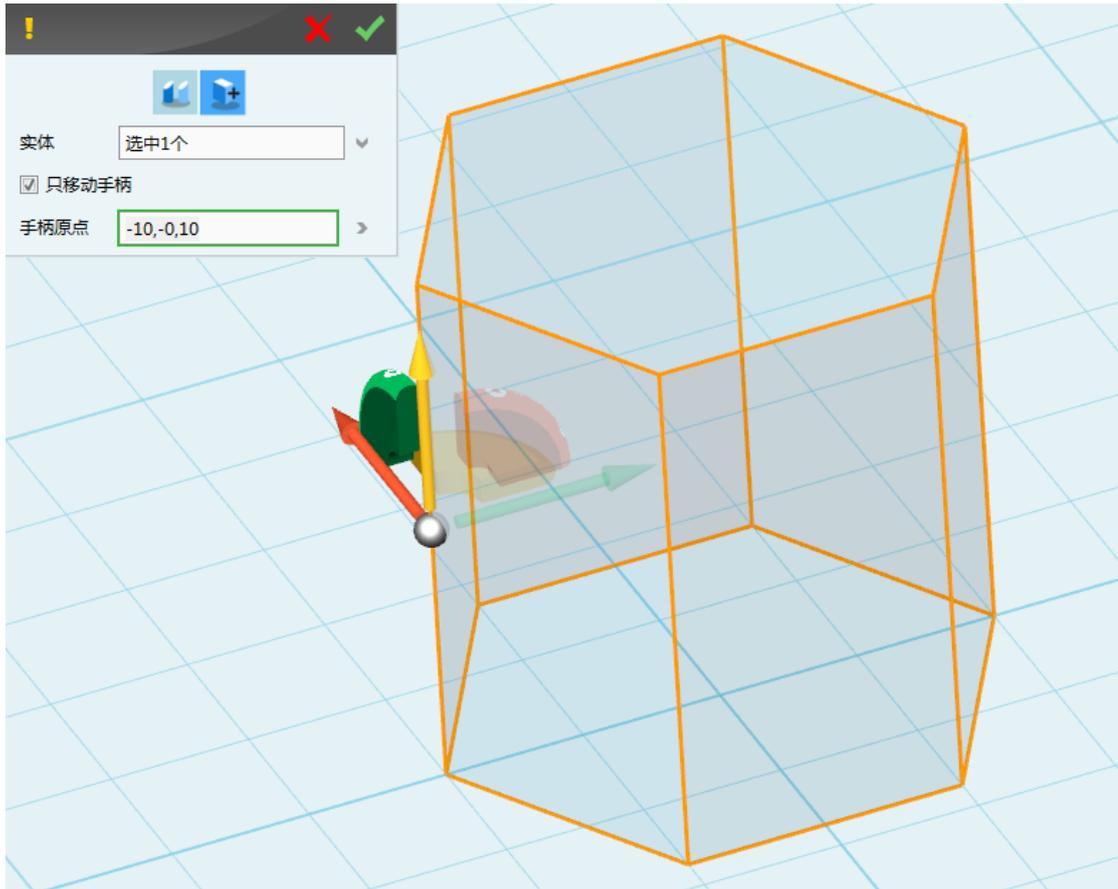
#### 1 解决颜色、材质、贴图、浮雕贴图等综合操作显示问题 ( V 2.1 )

现在的版本，修改实体的视觉效果方式比较多，可以更改颜色，可以贴图，可以换材质，可以浮雕贴图，但是这几个功能如果在同个实体上交叉使用时，会出现很多问题，集中在颜色和材质不能共存、对造型应用了才样式后无法对该造型的面上新的样式、后面贴的图无法显示等等:



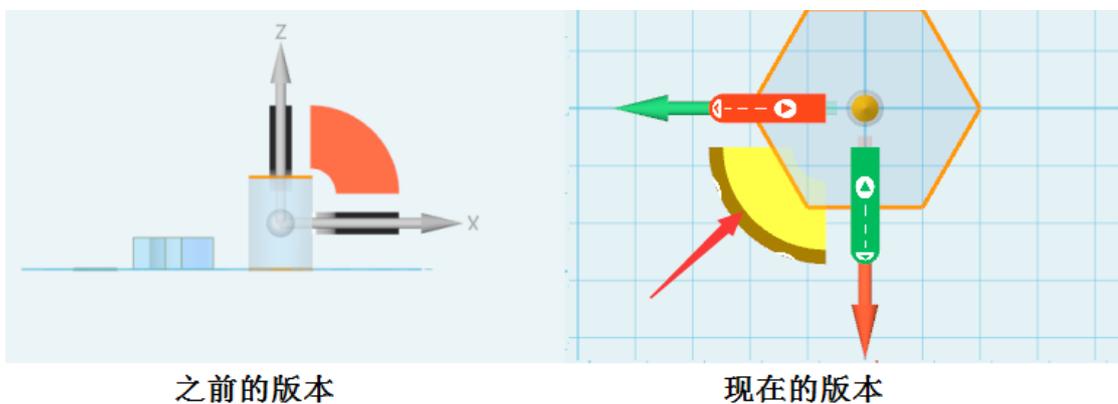
## 2 提供动态移动轴智能放置功能 ( V 2.1 )

动态移动的过程中，用户经常需要结合实体的造型结构进行方向移动，虽然我们提供可以移动坐标轴的功能，但是移动也只是移动坐标轴的位置，不是能进行旋转或者结合实体边进行智能摆置，这样会不方便，新版本支持在调整移动坐标轴的时候，坐标轴可以智能的吸附到实体特征点，坐标轴方向可以跟边对齐：



### 3 解决动态坐标轴死角问题 ( V 2.1 )

2.0 新的动态移动方式，在视觉效果上比以前有很大改善，但是操作上也还存在一些不方便的地方，比如在六个正视图的时候，无法进行旋转操作，新的版本通过对移动轴的移动块做圆角，这样能解决在死角无法进行旋转的操作：



### 4 显卡驱动未更新导致的问题 ( V 2.1 )

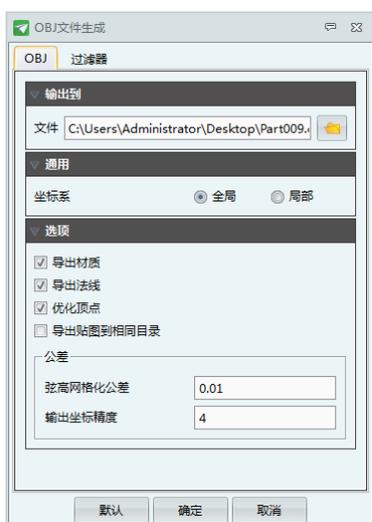
在 3D One 第一代的版本中，用户反馈相对比较多的是因为显卡太老或者驱动没更新

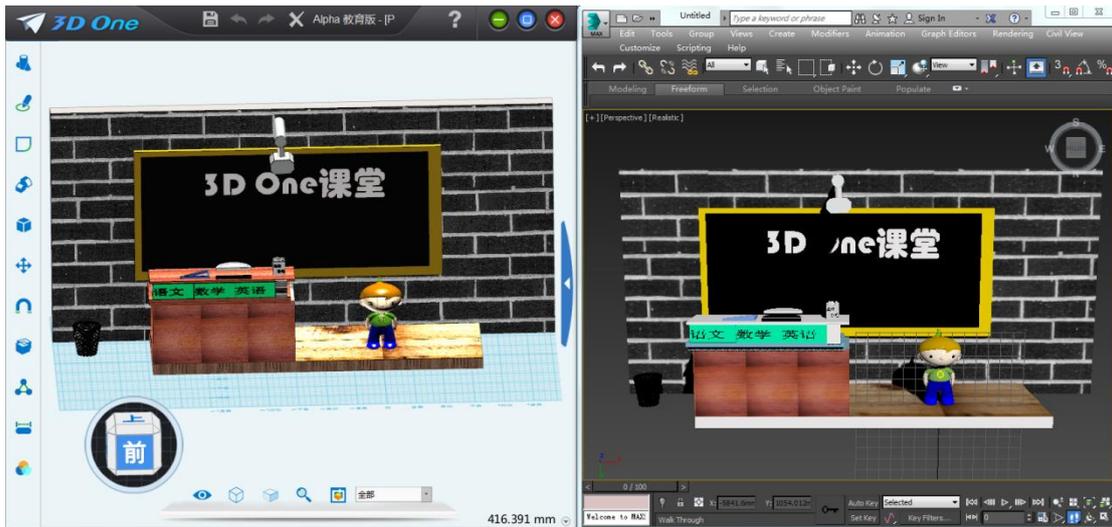
导致的界面显示不一致、图形显示不正常、容易死机、操作卡顿等一系列问题 ,3D One V2.1 通过获取用户显卡信息，给予更多的提示和帮助：



## 二 支持 Obj 格式导出 ( V 2.1 )

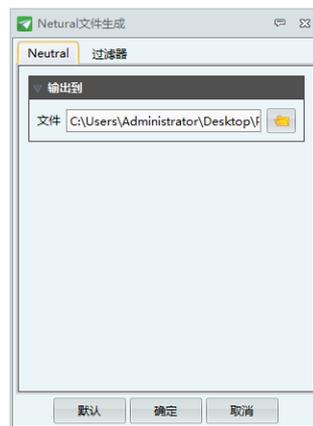
2.1 版本支持将文件导出为 Obj 格式，这样模型上的颜色、贴图都能保存到 Obj 格式中，文件可以直接用于 3DMax、Maya 等 3D 软件直接使用，或者用于 VR 设备：





### 三 支持 Z1N 格式导出 ( V 2.1 )

为了能让第一代和第二代 3D One 进行数据交互，新版本的 3D One 开放导出 Z1N。



### 四支持触屏

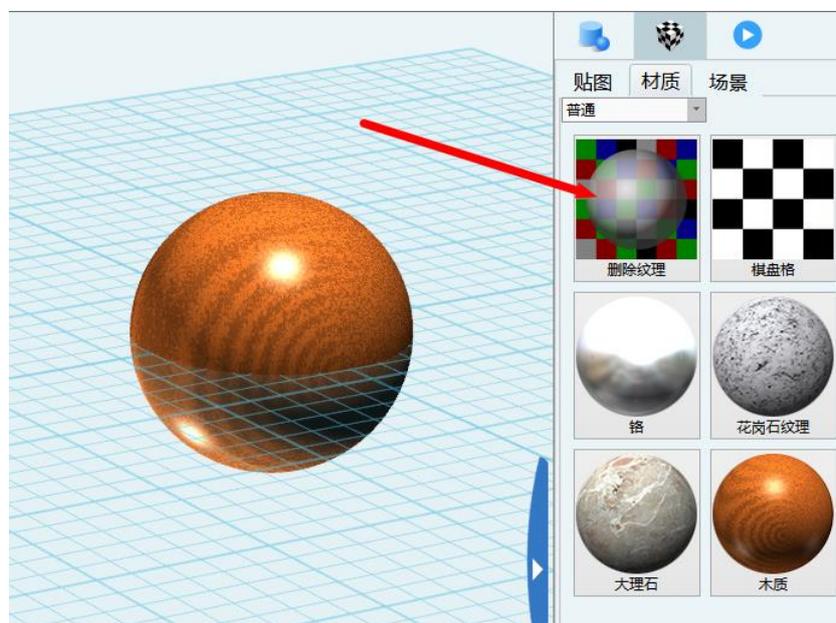
3D One 在 Surface 等 Windows 系统的触屏设备上可以使用，但是以前的版本，没办法直接通过手势改变视图，新版本在这方面做了支持，支持的手势规则如下：

## 视图操作



## 五 解决的其他用户问题

### 1 提供删除材质按钮



## 2 扭曲时支持选择中心平面



## 3 改进实体分割命令

分割命令执行过程支持插入草图：

