

3D One v2.3 新特性介绍

新特性概述

3D One V2.3 在已发布的 V2.2 的基础上，加入了插入电子件、数字雕刻功能以及设计背景设置功能。插入电子件功能提供了多家电子硬件厂商的电子零部件模型，用户直接调用电子件模型即可进行编辑操作；数字雕刻功能提供了 12 种 3D 雕刻工具，能轻松实现对简单实体模型进行多种造型雕刻（雕刻功能不支持 XP 系统）；设计背景设置功能支持任意选择三维场景作为设计背景，令设计过程更生动有趣。另外，新版本解决了导入显示异常、抽壳预览消失、STL 模型分割成面、圆柱建立后缩放中心点偏移等问题；在操作方面，新版本使用 **enter** 键实现所有操作的确定，支持使用删除按钮进行草图文字删除，较之前版本进一步统一了操作逻辑。

改善重点

- 引入电子件功能
- 新增数字雕刻模块
- 新增三维场景背景应用
- 统一操作逻辑
- 解决导入显示异常问题
- 提升用户体验

一 引入电子件功能

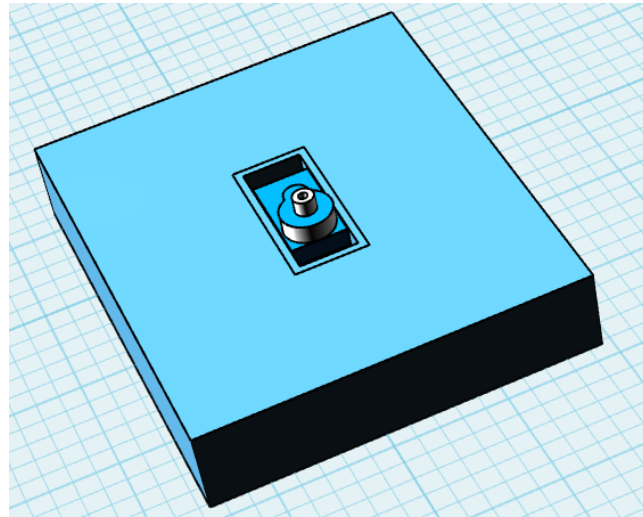
1 多家硬件厂商的电子零部件随意调动

集成了美科、盛思、享渔、机器时代等多家电子硬件厂商的电子零部件模型，用户可直接使用“插入电子件”功能实现电子件模型建立及编辑操作。



2 确认摆放位置，实现自动挖槽

用户确认电子件摆放位置后，软件可以根据电子件尺寸，自动对模型进行挖槽、添加固定件、放置电子件，一步精确到位。

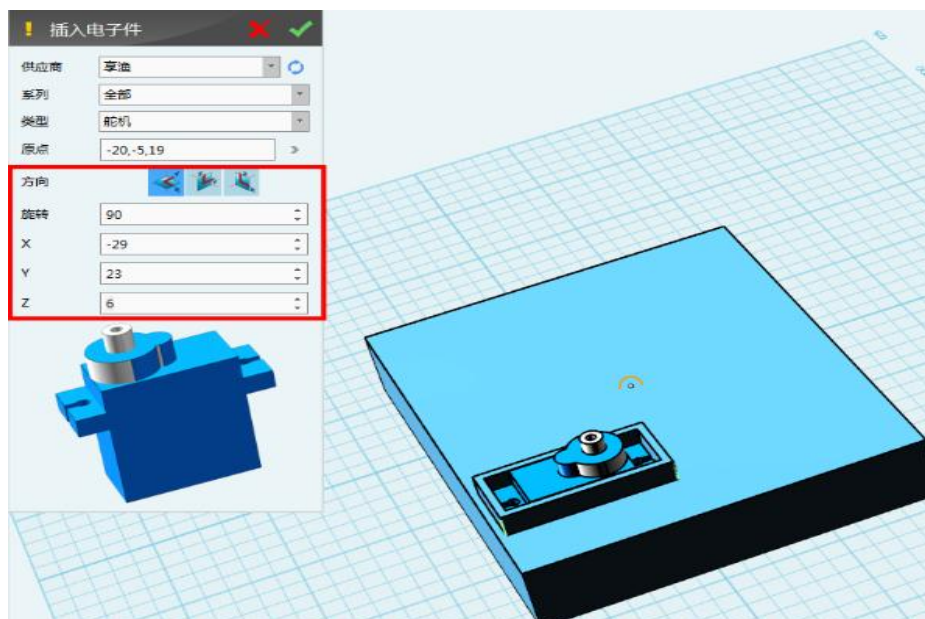


3 预览电子件摆放效果，根据实际需要自由调整

支持任意更改摆放零部件的方向、旋转角度以及删除操作。

4 实现电子件管理，支持一览电子件图片

支持预览所有厂商提供的电子件，方便选择需要用到的电子件。

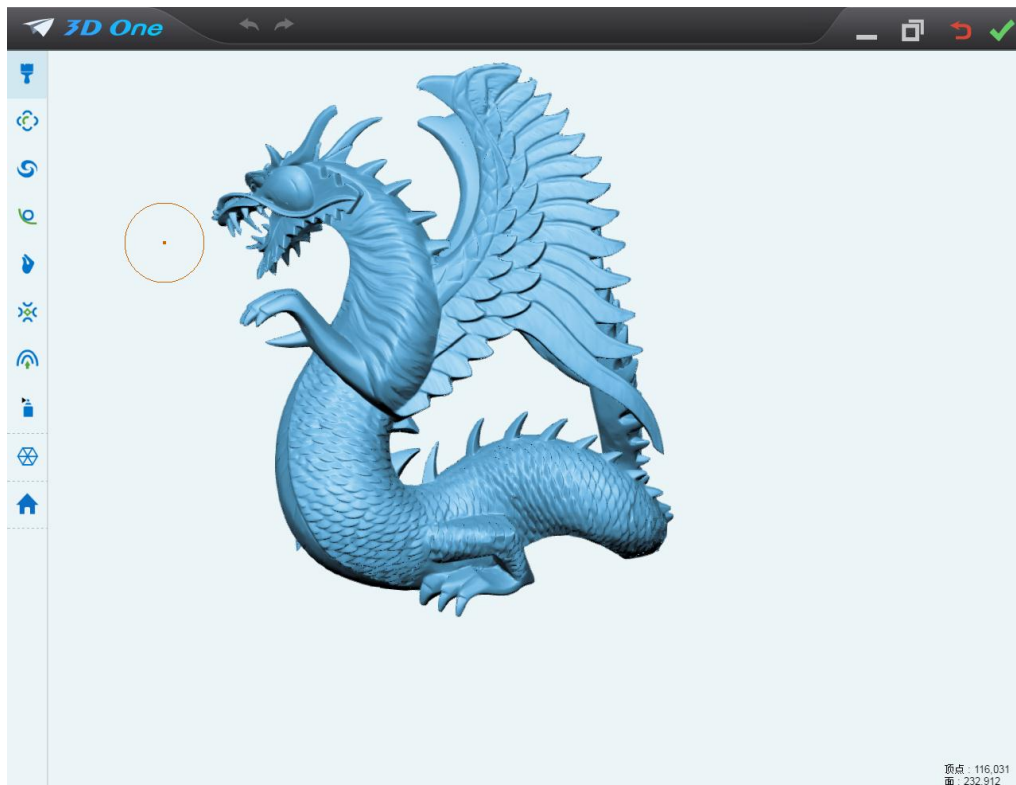




二 新增数字雕刻模块

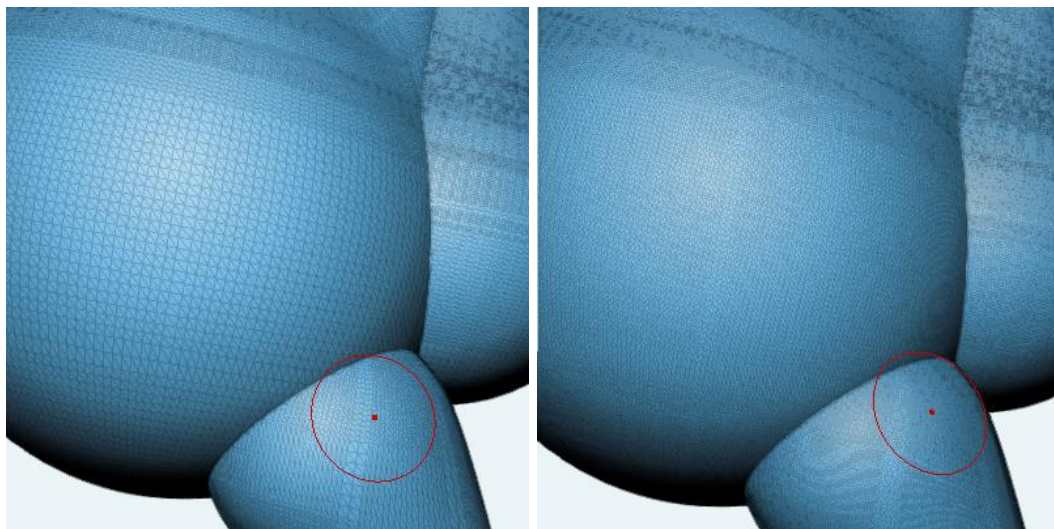
1 多种工具支持 3D 对象雕刻

提供笔刷、膨胀、扭转、抹平、捏塑、皱褶、拖拉、移动、遮盖、缩放、变形等 12 种雕刻工具，轻松雕刻出各种事物造型，下图为用户设计模型效果图。



2 对模型细分，实现精细雕刻

通过细分增加模型的面数量，提高模型的分辨率，从而提高雕刻的精细程度。

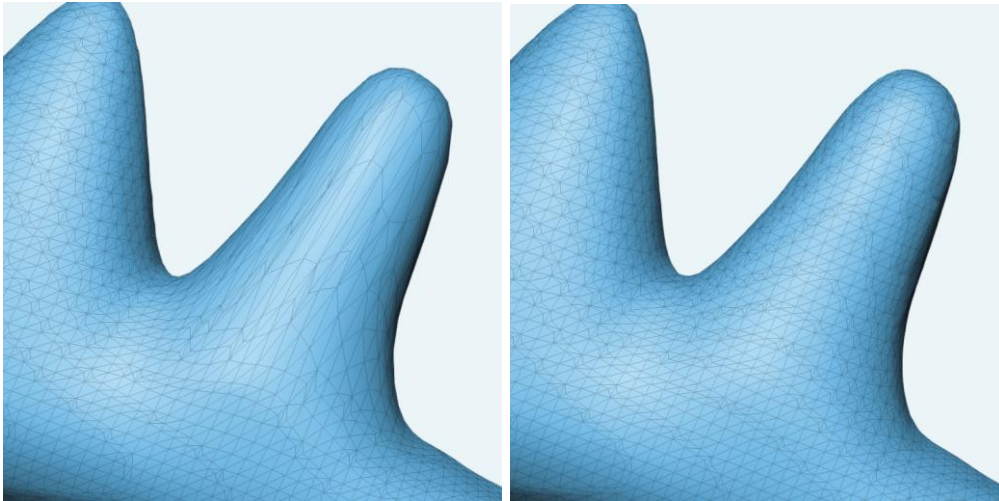


（细分前，模型的分辨率低）

（细分后，模型分辨率增高）

3 基于设置的分辨率，进行立体像素重构

体素重划分功能可实现对部分扭曲网格的修复，自动重新构成网格均匀平滑的模型。

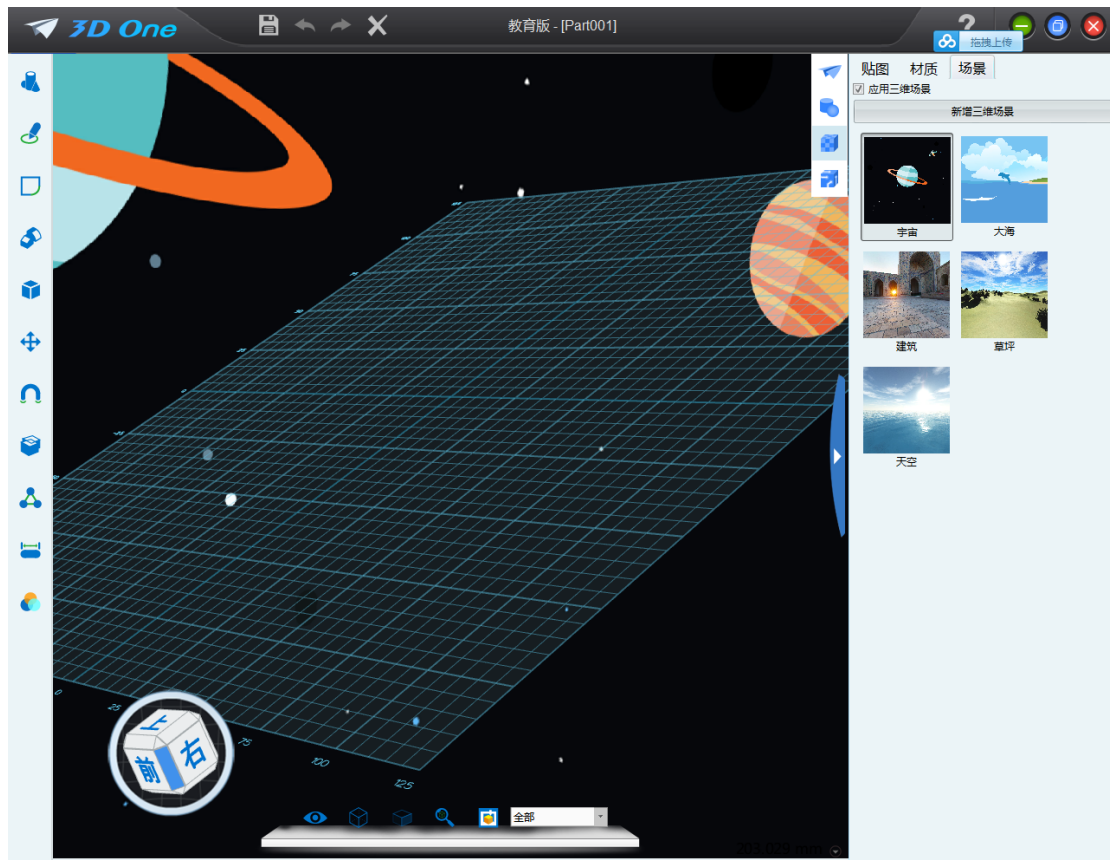


(重构前)

(重构后, 网格均匀分布)

三 新增三维场景背景应用

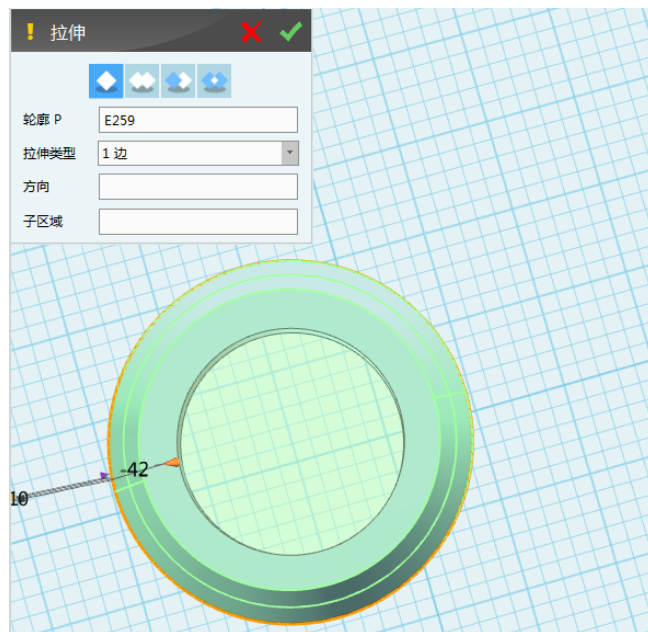
新版本增加了丰富的背景设备选项，通过调取视觉样式-场景，可以任意选择三维场景作为设计背景，也可新增自定义的三维场景或天空盒，令设计过程更生动有趣。



四 统一操作逻辑

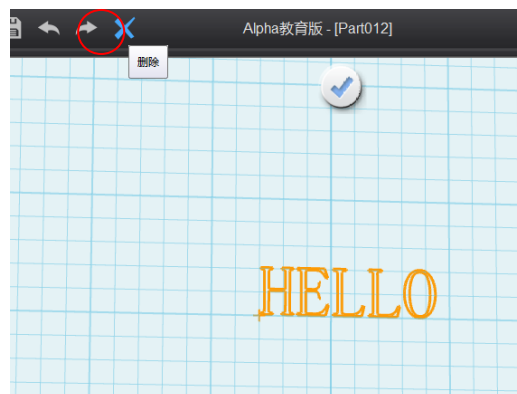
1 使用 enter 键实现所有操作的确定

旧版本中进行部分操作设置时无法使用 enter 键进行操作确定，比如拉伸或抽壳中，如果不改变预设参数，按 enter 键可以确定，改变了预设参数，按 enter 键没有反应，但缩放中，改变了预设参数按 enter 键也可以确定，对用户体验造成较大影响，新版本需要对操作逻辑进行了重新设定，使用 enter 键实现即可现所有操作的确定。



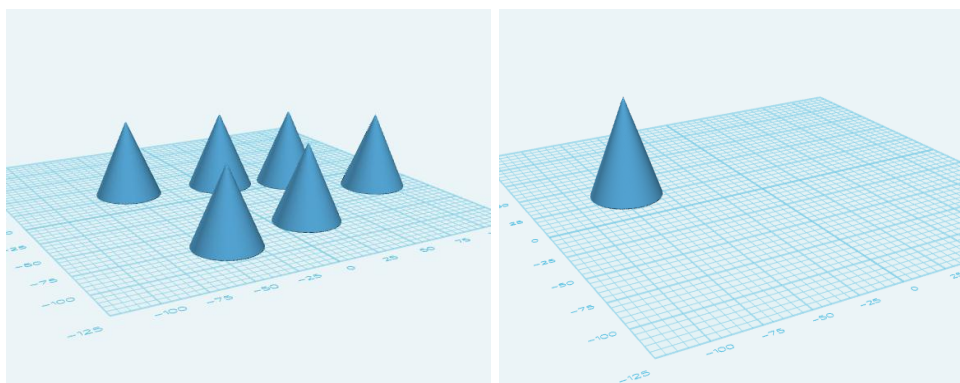
2 删除按钮支持草图文字删除

旧版本在草图绘制中，绘制文字之后，只能通过键盘进行删除，新版本的删除按钮可支持草图文字删除。



五 解决导入显示异常问题

在旧版本中，STL 模型进行镜像（或者复制粘贴）操作保存为 Z1 文件后，双击打开正常显示，但以拖拉方式拉进 3D One 会则无法查看镜像。新版本彻底解决了此问题。

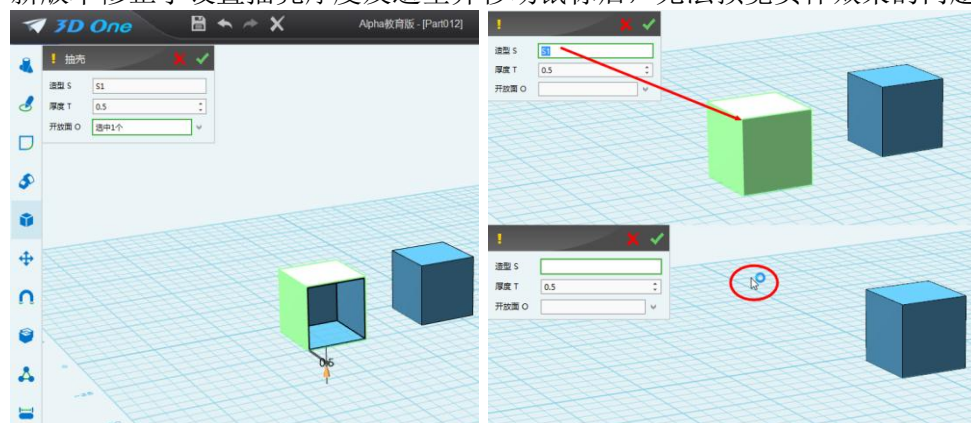


(3D One V2.3 打开含镜像的 Z1 文件) (3D One V2.2 打开含镜像的 Z1 文件)

六 提升用户体验

1. 解决抽壳预览实体消失问题

新版本修正了设置抽壳厚度及造型并移动鼠标后，无法预览实体效果的问题。

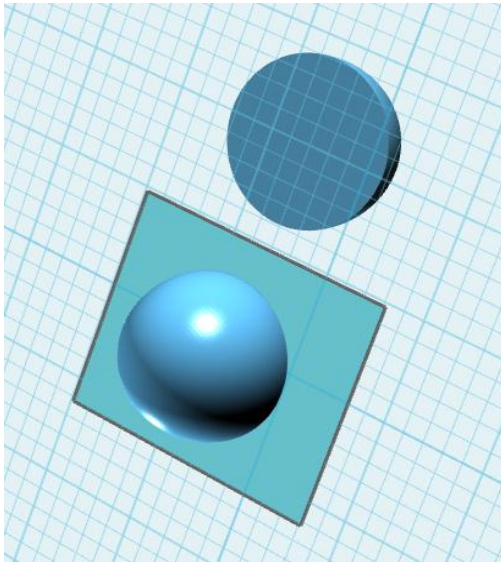


(3D One V2.3)

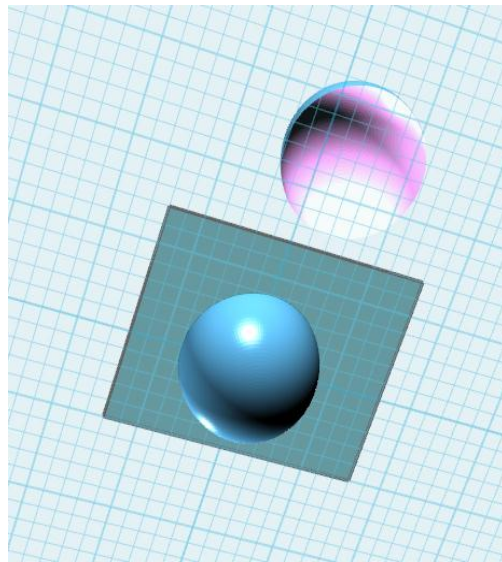
(3D One V2.2)

2 解决 STL 模型分割异常问题

旧版本中，STL 模型被草图分割后形成 2 个平面，无法形成两个独立模型，新版本彻底解决了该问题。



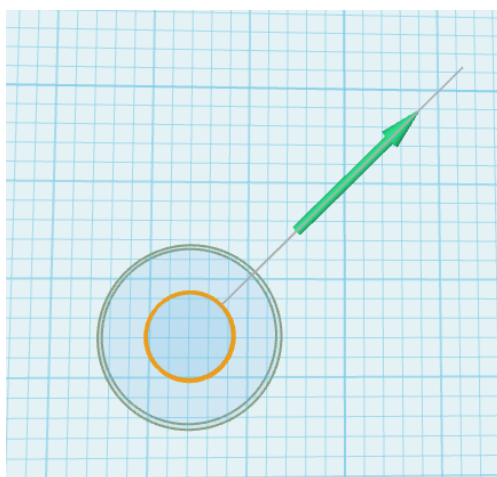
(3D One V2.3)



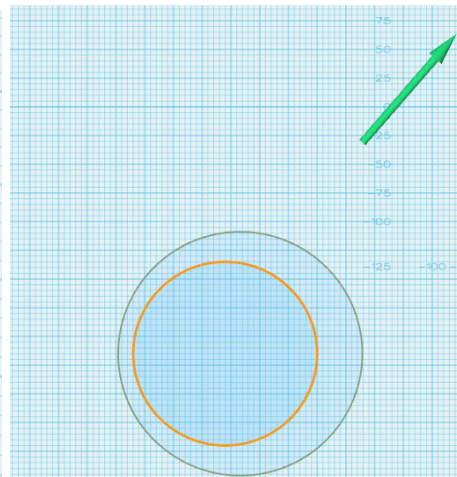
(3D One V2.2)

3 解决中心点偏移问题

新版本解决了使用草图创建圆拉伸成圆柱后，进行缩放时中心点偏移的问题。



(3D One V2.3)



(3D One V2.2)