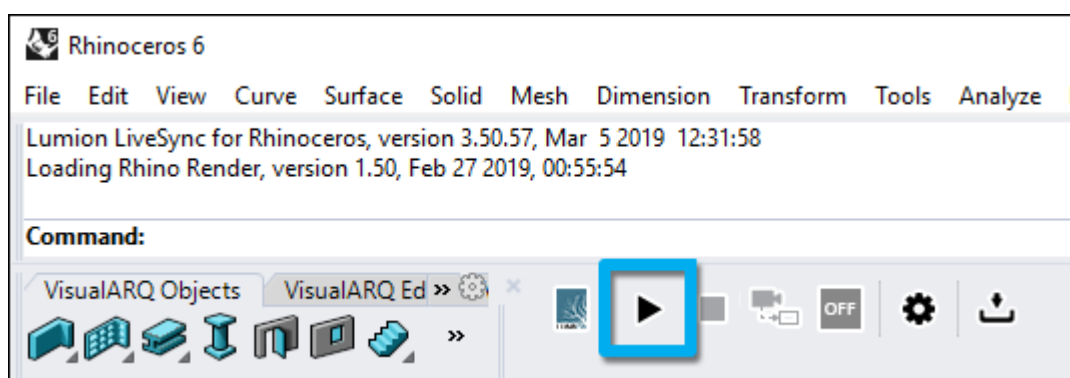


1. Il miglior metodo di esportazione per la tua versione di *Rhino* e *Lumion*

Rhino	Lumion	Metodo di esportazione
<i>Rhino</i> 6.10 o successivo	Lumion 9.0 o versioni successive	Lumion LiveSync per Rhino 6.10 o versioni successive
<i>Rhino</i> 5 SR 10 o più recente	Lumion 5.0 o versioni successive	<i>File -> Salva con nome -> Collada (*.DAE)</i>
<i>Rhino</i> 4 o precedente	Lumion 5.3 o successivo	<i>File -> Salva con nome -> SketchUp (*.SKP)</i>

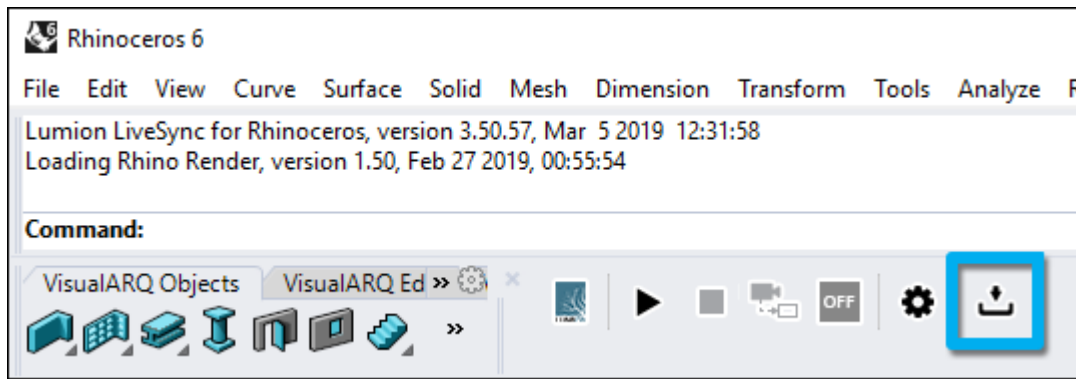
2. Metodo A: *LiveSync* esportazione

2.1: Con *Lumion LiveSync per Rhino* e *Lumion* 9.3 e versioni successive, puoi impostare immediatamente una visualizzazione dal vivo in tempo reale del tuo *modello Rhino* 6.10 (e versioni successive):



3. Metodo B: esportazione del file Lumion .DAE

3.1: Si consiglia di esportare il modello tramite *LiveSync* anziché tramite il formato .DAE poiché è più veloce e richiede meno risorse. Tuttavia, se preferisci esportare il tuo modello tramite un file, puoi esportare un *file Lumion Collada (.DAE)* utilizzando il *Lumion LiveSync per Rhino pulsante Esporta* nella tavolozza. Quindi importa il file .DAE in *Lumion* :



4. Suggerimenti e risoluzione dei problemi

4.1: Perché alcuni materiali vengono automaticamente convertiti in acqua e vetro in Lumion ?

Il vetro materiale di *in Rhino* viene convertito automaticamente in un materiale di vetro speciale in *Lumion* quando si utilizza *LiveSync* (o il formato file .DAE quando si utilizza *Lumion 10* o versioni successive) per esportare il modello tramite il *plug-in Lumion LiveSync per Rhino* .

Se il *nome del materiale di Rhino* inizia con una delle parole per l'acqua nella tabella seguente ed è seguito da uno spazio, verrà convertito in un materiale per l'acqua speciale in *Lumion* quando si utilizza *LiveSync* (o il formato file .DAE quando si utilizza *Lumion 10* o versioni successive) per esportare il modello tramite il *plug-in Lumion LiveSync per Rhino* .

- La conversione automatica avviene solo quando si avvia la *funzione LiveSync* (o quando si importa il file .DAE in *Lumion 10* o versioni successive).
- Tieni presente che questi tipi di materiali speciali non possono essere modificati in *Lumion* .
- Se si desidera modificare un materiale in vetro o acqua convertito, è necessario assegnare alla superficie un nuovo *materiale in vetro* o *materiale in acqua* dalla *Libreria materiali* .

4.2: Perché non riesci a vedere il modello dopo averlo importato e posizionato nella tua scena ?

- Il *punto di inserimento* per il *modello importato* in Lumion corrisponde a 0,0,0 in *Rhino* .
- Se un modello è lontano dal *punto di inserimento* in Lumion, è necessario spostare il modello più vicino a 0,0,0 in *Rhino* , prima di esportarlo in *Lumion* .
- Se il modello viene importato in *Rhino* da un altro software 3D/CAD, ad esempio da *AutoCAD* tramite il formato .DWG, il *Rhino* sistema di coordinate CPlane in *potrebbe* essere stato spostato lontano dal punto di origine (0,0,0).
- Per ripristinare il sistema di coordinate in *Rhino*, segui queste istruzioni:
 - Digitare _4View due volte nel prompt dei comandi in *Rhino* per ripristinare *CPlane* .
 - Quindi spostare il modello a 0,0,0 con il comando 'Sposta' e riesportare o *LiveSync* il modello.

4.3: Come si riduce il livello di dettaglio dei di *Rhino* ? modelli

- **Knowledge Base:** [come si riduce la complessità di un modello prima di importarlo in Lumion?](#)

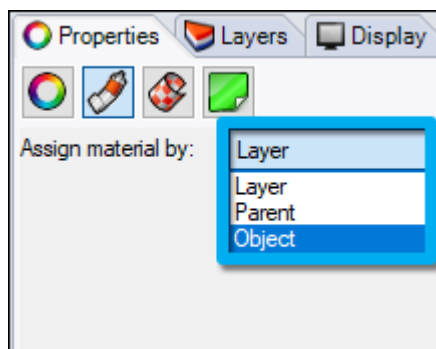
4.4: Perché non puoi assegnare un *materiale Lumion* a singole superfici?

Lumion combinerà sempre superfici che utilizzano lo stesso materiale in *Rhino* . Se vuoi assegnare un *materiale Lumion* a una superficie specifica, *devi* assegnare un materiale univoco a quella superficie in *Rhino* prima di importare il modello.

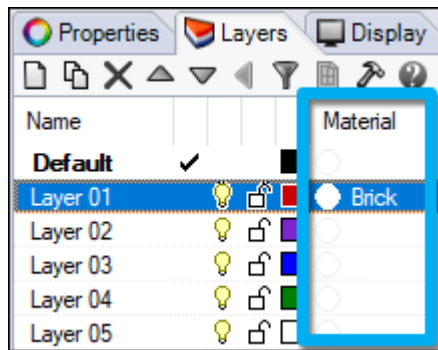
- **Knowledge Base:** [perché non posso selezionare solo una parte del modello importato?](#)

4.5: Puoi importare i materiali assegnati ai livelli?

- Sì, in *Rhino* puoi assegnare un materiale a un oggetto o a un livello:



- Se assegni il materiale a un livello, tutti gli oggetti sul livello verranno quindi identificati dal nome del materiale al momento dell'importazione in *Lumion* :



- Tutti i livelli o gli oggetti di Rhino che condividono lo stesso nome di materiale avranno la stessa superficie combinata e lo stesso nome di materiale in Lumion .
- Se non viene assegnato alcun materiale per un livello o un oggetto di Rhino , non avrà un nome materiale univoco e farà parte di un nome materiale/superficie generale in Lumion .