

Hilfreiche Informationen zur Datenübergabe

Für technische oder andere 3D-Motive sind nachfolgende Dateien gut zu importieren:

- | | | |
|------------------------------------|-----------------|----------|
| 1) *.DXF 14, 2000 | 4) *.STL | 7) *.FBX |
| 2) *.3DS bzw. *.MAX (Version 2011) | 5) *.IGES (igs) | 8) *.OBJ |
| 3) *.3DM Rhino | 6) *.STEP (stp) | |
-

Wichtige Hinweise zur 3D-Datenvereinfachung, für die 3D Crystal Übernahme:

- Sehr große 3D-Motive mit hoher Datenmenge, sollten bevorzugt in mittlerer Auflösung abgespeichert werden, dadurch kann die Daten-Größe erheblich reduziert werden und somit die Arbeit erleichtern.
- Für die Innenlasierung von 3D-Motiven wird meist nur die Aussenhaut (Hülle) des Motivs, oder falls gewünscht nur wenige markante innere Objekte benötigt. Es sollen insgesamt möglichst nicht mehr als **ca. 25 – 50 markante Objekte** in der Datei enthalten sein. Die Objekte sollten als unterschiedliche Layer verfügbar sein.
- Bei mehr als 50 Objekten und vielen kleinen Einzelteilchen wie Schrauben usw. würde das gelaserte 3D-Motiv später überladen und unübersichtlich wirken.
- Für die Realisierung technischer 3D-Motive wie z.B. Maschinen, Fahrzeuge oder Gebäude erhalten wir häufig 3D-Daten aus der Industrie, welche oft tausende oder sogar zehntausende von Objekten beinhalten.
- Diese Daten müssen dann von unserer Design Abteilung optimiert werden, d.h. Objekte (wie z.B. kleine Schrauben, Kabel etc) die später bei der Innenlasierung stören müssen reduziert bzw. mehrer Objekte zu einem zusammengefasst werden, was oft mit erheblichem Zeitaufwand verbunden ist.
- Daher möchten wir Sie bitten uns 3D-Daten mit **max. 100 Objekten** zu schicken.
- Falls Sie nicht die Möglichkeit haben, Ihre 3D-Daten auf ca. 100 Objekte zu reduzieren, sind wir gerne bereit die Optimierung für Sie vorzunehmen.
- Die Kosten hierfür werden nach Aufwand berechnet (50,00€/ Std.)
- Konvertierungen in ein anderes Datenformat (z.B. von .dxf in .3ds) sollten möglichst im Ursprungsprogramm vorgenommen werden.
- 3D-Daten sollten so wenig wie möglich konvertiert werden, da jede weitere Konvertierung zu unvorhersehbaren Problemen führen kann (es könnten z.B. Teile des 3D-Motives verloren gehen)

Für 2D-Motive wie Logos und Texte sind nachfolgende - bereits vektorisierte 2D Grafiken optimal zur Bearbeitung gut geeignet:

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------|
| 1) *.AI Adobe Illustrator bis V10 | 3) *.EPS (PDF Vector) |
| 2) *.CDR Corel bis V11 | 4) *.WMF |

Achtung: bei allen oben genannten Datentypen bitte alle Schriftzüge als Kurven ausgeben oder die verwendeten Schriftarten (TTF bzw. PFB) mitsenden

Für 2D-Motive wie Bilder sind folgende 2D-Daten (Pixel) gut geeignet, jedoch mit Mehraufwand verbunden:

- | | |
|---------------|------------------------------------|
| 1) PCX | 4) TIFF (nicht komprimiert) |
| 2) BMP | 5) EPS |
| 3) PSD | 6) JPG |
-

Gerne prüfen wir Ihre Daten, ob diese verwendbar sind!

Eingeschränkt verwendbar sind komprimierte Dateien im Format: GIF (z.B. aus dem Internet) oder JPG. Bitmap-Dateien benötigen wir in höherer DPI-Anzahl, um diese bestmöglich vektorisieren zu können. Kleine „Bildchen“ in JPG - und GIF-Format sind nicht vektorisierbar. Pixel Daten können zu höheren Kosten führen.

Für Rückfragen stehen wir gerne zur Verfügung.