

NCH Software

Spin 3D, software para convertir archivos 3D

Esta guía de usuario ha sido creada para ser usada con
Spin 3D, software para convertir archivos 3D versión 5.xx

Asistencia técnica

Si tiene dificultades usando Spin 3D, software para convertir archivos 3D, por favor lea el tema pertinente antes de solicitar asistencia. Si el problema no es cubierto en esta guía del usuario consulte en línea la asistencia técnica actualizada de Spin 3D, software para convertir archivos 3D, en www.nchsoftware.com/3dconverter/es/support.html.

Si esto no resuelve su problema, puede contactarnos usando la opción para contactar asistencia técnica listada en esa página.

Sugerencias

Si tiene alguna sugerencia para mejorar Spin 3D, software para convertir archivos 3D, u otros programas relacionados, por favor envíela a nuestra página de sugerencias en

www.nch.com.au. Muchos de nuestros productos fueron creados a partir del interés y las sugerencias de usuarios como usted. Usted recibirá una actualización gratuita del mismo si usamos su sugerencia.

Spin 3D, software para convertir archivos 3D

Contenidos

NCH Software Suite	2
Introducción	3
Cómo usar Spin 3D	4
¿Qué formatos admite Spin 3D?	5
Referencia de teclas de método abreviado	7
Diálogo de efectos	8
Términos de licencia de software	9
Programa Opciones	
Opciones ~ Sobrescribir	12

NCH Software Suite

Esta es una manera útil de navegar por todo el software disponible en NCH Software. Puede ver un conjunto de productos por tipo como Audio, Vídeo, etc. y ver el producto. Desde allí podrás probar el producto y lo descargará e instalará para que lo pruebes. Si ya tiene el producto instalado, puede hacer clic en "Ejecutar ahora" y el programa se iniciará para usted. También hay una lista de características para los productos de la categoría. Haga clic en una función, como "Editar un archivo de vídeo", para instalar un producto con esa capacidad.

Búsqueda

Busque en nuestro sitio web productos que coincidan con las palabras clave que escriba.

Ver más de nuestro software

Consulte nuestro sitio web para obtener más software.

Suscríbete a nuestro boletín informativo

Puede suscribirse a nuestro boletín de noticias para anuncios de nuevas versiones y descuentos. Puede darse de baja en cualquier momento.

Ver los últimos descuentos para la compra

Vea los últimos descuentos que ofrecemos para comprar nuestros productos.

Introducción

Gracias por instalar Spin 3D.

El software de conversión de archivos Spin 3D es un conversor de formato de modelo 3D para Windows. Puede convertir archivos de modelo 3D entre una variedad de formatos de modelo. Antes de convertir el archivo, Spin 3D le permite obtener una vista previa del modelo dentro de la aplicación.

Con Spin 3D puede convertir rápida y fácilmente sus archivos de modelo 3D en los formatos que necesita para otras aplicaciones de software.

Características

- Carga una variedad de diferentes formatos de archivo de modelo 3D.
- Se convierte rápidamente en una variedad de formatos de salida.
- Permite arrastrar y soltar archivos y carpetas.
- Interfaz sencilla e intuitiva.
- Diseñado para ser muy fácil de usar para el funcionamiento diario.

Requisitos del sistema

- Windows XP / 2003 / Vista / 2008 / 7 / 8 / 10

Consejo: Aunque no es un requisito ejecutar Spin 3D, tener muchos núcleos de procesador disponibles aumentará en gran medida la velocidad de conversión al convertir varios archivos.

Cómo usar Spin 3D

Esta es una visión general de cómo utilizar Spin 3D para convertir sus archivos de un formato a otro. Ten en cuenta que Spin 3D está diseñado para aprender de ti a medida que avanzas. Recordará la configuración de cada vez que se convierta para que las tareas repetidas sean más rápidas para usted.

Adición y eliminación de archivos

Para convertir los archivos de modelo 3D en el formato deseado, comience añadiendo archivos a la ventana de lista de archivos. Haga clic en el botón **Agregar archivos** o seleccione Archivo -> Agregar archivos en el menú. También puede hacer clic en el botón **Agregar carpeta** para agregar todos los archivos de modelo 3D contenidos en la carpeta especificada.

Una vez agregados los archivos, si desea eliminar cualquiera de ellos, seleccione los archivos y haga clic en el botón **Quitar** o seleccione Archivo -> Eliminar archivos seleccionados en el menú. Para seleccionar varios archivos a la vez, presione la tecla Ctrl y haga clic con el botón izquierdo en los archivos que desea seleccionar. Para resaltar todos los archivos, seleccione Archivo -> Seleccionar todo en el menú o presione Ctrl + A.

Selección de una carpeta de salida

Cerca de la parte inferior de la ventana principal, hay un campo con la etiqueta **Salida carpeta**, donde se puede especificar el directorio de archivos donde se almacenarán los archivos convertidos. Puede escribir la carpeta deseada o puede hacer clic en el botón **Examinar** situado debajo del campo. Si lo hace, aparecerá una ventana donde podrá buscar el directorio de destino en su disco duro. Los últimos directorios que ha elegido en el pasado se almacenan en una lista desplegable y se puede acceder haciendo clic en la flecha en el borde derecho del campo de texto.

Selección de un formato de salida

El campo etiquetado **Formato de salida** es donde puede seleccionar el formato de archivo de salida deseado para los archivos.

Los siguientes formatos de modelo 3D están disponibles para la conversión:

- 3DP
- 3ds
- 3MF
- Obj
- Capas
- Stl

Conversión de archivos

Una vez que haya establecido la carpeta de salida y el formato, puede seleccionar los archivos de la lista que desea convertir y hacer clic en el botón **Convertir** o seleccionar Archivo -> Convertir en el menú. Si hace clic en el botón Convertir sin ningún archivo seleccionado, todos los archivos de la lista se convertirán de forma predeterminada.

Conversiones fallidas

La columna de estado de conversión de la lista de archivos de modelo 3D notificará el éxito, el error o qué modelos 3D se ponen en cola para la conversión actual.

Si los modelos 3D fallan con un mensaje "Guardar error", es posible que deba especificar una carpeta de salida alternativa.

Los mensajes "Load failed" se producirán si Spin 3D determina que el modelo 3D está dañado o en realidad es un formato de archivo diferente disfrazado de modelo 3D.

¿Qué formatos admite Spin 3D?

Conversión de archivos modelo Hay una serie de formatos de archivo que se admiten en Spin 3D. Estos formatos son los siguientes:

Formato	Extensiones	Windows	Mac OS X	Notas
Formato de modelo NCH Software	*.3dp	Leer & Escribir	Leer & Escribir	-
Formato de Autodesk 3D Studio	*.3ds	Leer & Escribir	Leer & Escribir	El formato no contiene normales.
Formato de fabricación 3D	*.3mf	Leer & Escribir	Leer & Escribir	El formato no contiene normales.
Archivo Metasequoia	*.mqo	Leer	Leer	El formato no contiene normales.
Alias Wavefront OBJ	*.obj	Leer & Escribir	Leer & Escribir	Los archivos de material aún no son compatibles. Admite la lectura de colores de vértices indocumentados.
Stanford PLY	*.ply	Leer & Escribir	Leer & Escribir	El formato no contiene normales.
Archivo de Open Source Robotics Foundation (SDF)	*.sdf	Leer	Leer	Requiere el componente opcional a continuación.
Sistemas 3D STL	*.stl	Leer & Escribir	Leer & Escribir	Formatee Normales a menudo no válidos o que faltan. Soporta colores de vértices indocumentados.

Formatos admitidos (Lectura) por componente opcional:

- 3d
- Ca
- Ase
- b3d
- Mezcla
- Mazonca
- Dae
- Dxf
- fbx
- gltf
- Glb
- Hmp

- ifc2x3
- lwo
- Lws
- lxo
- mdl
- md2
- md3
- Mdc
- md5
- ms3d
- ndo
- nff
- fuera
- ogex
- pk3
- Q3d
- q3s
- Crudo
- Scn
- Smd
- Ter
- Vta
- X
- Xgl
- Zgl

Referencia de teclas de método abreviado

Mostrar menú completo - Alt
Añadir archivos - Alt+A
Agregar carpeta - Alt+F
Eliminar archivos seleccionados - Eliminar
Eliminar todos archivos - Alt+E
Seleccionar todo - Ctrl+A
Convertir archivos - F3
Programa de salida - Alt+F4
Documentación de ayuda - F1

Diálogo de efectos

Recalcular normales durante la conversión. Spin 3D intentará recalcular las normales del modelo al convertir en formatos que las incluyan.

Eliminar triángulos duplicados y vértices

Spin 3D intentará volver a indexar y eliminar vértices y triángulos duplicados dentro de los modelos a medida que se procesan.

Es importante tener en cuenta que este proceso puede tardar mucho tiempo en completarse.

Aplicar desplazamiento a objetos

Durante la conversión, spin 3D aplicará el desplazamiento especificado a los objetos dentro del modelo. La mayoría de los archivos contendrán solo 1 objeto, si un archivo contiene más de 1 objeto, se aplicará el mismo desplazamiento a cada uno.

Traducción : un desplazamiento para la posición del modelo.

Rotación : las unidades para rotación están en Grados. por ejemplo, especificar 360.0 o un múltiplo de los mismos dará lugar a una revolución completa de un eje determinado.

Escala: no se recomienda especificar valores de Cero en un eje determinado. Para lograr que el modelo de salida sea más o menos *plano* en el eje especificado, se sugiere utilizar un valor positivo muy pequeño en su lugar, por ejemplo, 0,001. Tenga en cuenta también que dependiendo del modelo y cómo tenga la intención de usarlo, esto probablemente resultará en una gran cantidad de Z-Fighting ya que los triángulos estarán muy cerca el uno del otro en el eje aplanado.

Nota: Las columnas se organizan de forma que Left, Middle y Right son los valores X, Y y Z de cada propiedad.

Términos de licencia de software

Nuestro objetivo es que cada usuario tenga una buena experiencia con nuestro software. Se lo ofrecemos partiendo de la base que acepta nuestro Contrato de licencia de usuario final (CLUF).

Este CLUF limita nuestra responsabilidad y está gobernado por un acuerdo de arbitraje y lugar de arbitraje. Por favor, lea a continuación, ya que estos términos afectan sus derechos.

1. Los derechos de autor de este programa y cualquier trabajo audiovisual distribuido con este software pertenecen a NCH Software y otros enumerados en la casilla 'acerca de'. Todos los derechos son reservados. La instalación de este software y cualquier software empaquetado o instalado bajo demanda desde este software, incluyendo accesos directos y carpetas del menú de inicio, están autorizados únicamente de acuerdo con estos términos. Estos derechos de autor no aplican a ningún trabajo creativo realizado por usted, el usuario.

2. Al instalar, usar o distribuir el software usted, en su nombre o en nombre de su empleador o superior, acepta estos términos. Si no está de acuerdo con cualquiera de estos términos, usted no podrá usar, copiar, transmitir, distribuir, ni instalar este software - devuélvalo al lugar de compra dentro de 14 días para recibir un reembolso completo.

3. Este programa y todos los archivos que lo acompañan, datos y materiales son distribuidos "tal cual" y sin garantías de ningún tipo, ya sean expresas o implícitas, salvo las requeridas por ley. Si tiene la intención de confiar en este software en situaciones críticas, es esencial que lo pruebe completamente antes de usarlo, instalar sistemas redundantes y debe usted asumir cualquier riesgo.

4. No nos hacemos responsables por ninguna pérdida o daño que surja por el uso de este software incluyendo, pero sin limitar, cualquier pérdida especial, incidental, o consecuente. Toda su compensación contra nosotros por todas las reclamaciones se limita a la recepción de un reembolso total por la cantidad que usted pagó por el software.

5. Este software no debe ser usado bajo ninguna circunstancia en donde exista el riesgo que un error de este software pudiera conllevar a lesiones físicas o incluso la muerte. Este software no debe ser usado si usted no hace copias de seguridad de su equipo regularmente, o no tiene un software antivirus y un firewall instalado en su equipo, o mantiene datos confidenciales sin cifrar en su equipo. Usted acepta indemnizarnos por cualquier reclamo relacionado con dicho uso.

6. Es posible hacer copias o distribuir el archivo de instalación de este programa en su forma original sin alteraciones, pero no se podrá, bajo ninguna circunstancia, distribuir código de registro alguno para ninguno de nuestros programas sin el permiso expreso y por escrito. El usuario que así proceda y distribuya un código de registro del software, se hará responsable de pagar el precio total de la compra por cada ubicación donde ocurra dicho uso no autorizado.

7. El uso de los datos recolectados por el software está sujeto a la Declaración de Privacidad de NCH Software que permite la recolección automática y anónima del uso de estadísticas en circunstancias limitadas.

8. Ley Aplicable. Si usted reside en los Estados Unidos, su relación es con NCH Software, Inc, una compañía de los Estados Unidos, y este acuerdo está gobernado por las leyes y los tribunales de Colorado. Si usted reside en cualquier otro lugar del mundo fuera de los Estados Unidos, su relación es con NCH Software Pty Ltd, una compañía Australiana, y este acuerdo está gobernado por las leyes y los tribunales del Territorio de la Capital Australiana. Los mencionados tribunales mantendrán jurisdicción exclusiva sobre cualquier disputa entre usted y nosotros, sin importar la naturaleza de la disputa.

9. Para Clientes de los Estados Unidos Únicamente: Acuerdo de Arbitraje y Renuncia de Acción de Clase: POR FAVOR LEA ESTO CUIDADOSAMENTE. ESTO PODRÍA AFECTAR SUS DERECHOS.

Si usted reside en los Estados Unidos, NCH Software y usted acuerdan arbitrar todas las disputas y reclamaciones entre nosotros. Este acuerdo de arbitraje tiene como objetivo ser interpretado en líneas generales. Las referencias a "NCH" "usted" y "nosotros" incluyen nuestras respectivas subsidiarias, afiliados, agentes, empleados, predecesores en interés, sucesores y designados. Este acuerdo de arbitraje no le impide llevar asuntos a la atención de las agencias locales, estatales o federales de los Estados Unidos. Estas agencias pueden, si la ley lo permite, buscar ayuda en su nombre contra nosotros. Este Acuerdo evidencia una transacción de comercio interestatal, y por lo tanto La Ley Federal de Arbitraje rige la interpretación y aplicación de esta disposición. Esta disposición de arbitraje se mantendrá en vigor con posterioridad a la terminación de este Acuerdo.

La parte que intenta buscar arbitraje debe primero enviarle a la otra, por correo certificado, una Notificación de Disputa ("Notificación"). La Notificación para NCH debe ser enviada a la siguiente dirección:

Legal Department
NCH Software, Inc.
6120 Greenwood Plaza Blvd, Ste 120
Greenwood Village CO, 80111
USA

("Dirección de Notificación"). La Notificación debe (a) describir la naturaleza y las bases de la reclamación o disputa; y (b) establecer la reparación específica esperada. Si NCH y usted no llegaran a un acuerdo para resolver la disputa dentro de 30 días después que la Notificación es recibida, usted o NCH podrían iniciar un proceso de arbitraje. La cantidad de cualquier oferta para el convenio, hecha por NCH o por usted, no debe ser divulgada al árbitro.

A. El arbitraje estará sujeto a las Reglas de Arbitraje Comercial y Procedimientos Suplementarios para las Disputas Relacionadas con Consumidores (colectivamente, "Reglas de la AAA") de la Asociación de Arbitraje Americana ("AAA"), según la modificación en este Acuerdo, y será administrado por la AAA. Las Reglas de la AAA están disponibles en línea en adr.org, o llamando a la AAA al 1-800-778-7879, o escribiendo a la Dirección de Notificación. El árbitro está obligado por los términos de este Acuerdo. Todos los asuntos serán decididos por el árbitro, incluyendo asuntos relacionados al alcance y al cumplimiento de la disposición de arbitraje. A menos que NCH y usted lo acuerden de otra manera, todas las audiencias de arbitraje tendrán lugar en Greenwood Village, Colorado. Si su reclamación es de 10.000\$ o menos, estamos de acuerdo en que usted puede elegir si el arbitraje se llevará a cabo únicamente sobre la base de documentos presentados al árbitro, a través de una audiencia telefónica, o a través de una audiencia en persona como lo establecen las reglas de la AAA. Si su reclamación es mayor a 10.000\$, el derecho a una audiencia será determinado por las Reglas de la AAA. Independientemente de la forma en que se lleve a cabo el arbitraje, el árbitro deberá emitir una decisión fundamentada por escrito. NCH pagará todos los gastos de presentación, administración y arbitraje de la AAA por cualquier arbitraje iniciado de acuerdo con los requerimientos de la notificación arriba mencionados. Si, sin embargo, el árbitro encuentra que la sustancia de su reclamación o la compensación deseada en la Demanda es frívola o formulada con un propósito inapropiado, entonces el pago de todos esos gastos se regirán por las Reglas de la AAA. En tal caso, usted acepta reembolsar a NCH por todos los fondos desembolsados previamente por este, que de lo contrario usted tenía la obligación de pagar bajo las Reglas de la AAA. Además, si usted inicia un arbitraje en el cual usted trata de conseguir más de 75.000\$ en daños y perjuicios, el pago de estos honorarios se regirá por las reglas de la AAA.

B. El árbitro puede otorgar una medida declarativa o una medida cautelar solamente en favor de la parte individual que solicita el alivio y solo en la medida en que sea necesario para proporcionar alivio justificado por la reclamación individual de esa parte. USTED Y NCH ACEPTAN QUE CADA UNO PUEDE TRAER RECLAMACIONES CONTRA EL OTRO SOLO EN SU O SUS CAPACIDADES INDIVIDUALES, Y NO COMO DEMANDANTE O MIEMBRO DE CLASE EN NINGUNA ACCIÓN DE CLASE O REPRESENTATIVA DE UN ACTO PROCESAL. Además, a menos que tanto usted como NCH acuerden lo contrario, el árbitro no podrá consolidar reclamaciones de más de una persona, y no podrá de otra manera presidir ninguna forma de acción de clase o representativa. Si esta disposición específica es inaplicable, entonces la totalidad de esta disposición de arbitraje quedará nula y sin efecto.

C. No obstante a cualquier disposición en este Acuerdo de lo contrario, acordamos que si NCH hace algún cambio futuro a esta disposición de arbitraje (otra adicional a un cambio a la Dirección de Notificación) usted puede rechazar cualquier cambio enviándonos una notificación por escrito dentro de los 30 días del cambio a la Dirección de Notificación de Arbitraje proporcionada anteriormente. Al rechazar cualquier cambio futuro, usted está de acuerdo en que usted arbitrará cualquier disputa entre nosotros de acuerdo con el lenguaje de esta disposición.

D. Para denegar este Acuerdo de Arbitraje y la Renuncia de Acción de Clase, envíe una Notificación de Denegación a la Dirección de Notificación indicando "Estoy eligiendo optar por no participar en el Acuerdo de Arbitraje y Renuncia de Acción de Clase contenidos en los Términos Legales aplicables a mi compra de un producto de NCH." Su Notificación de Denegación debe incluir la fecha y el comprobante de compra. La Notificación de Denegación debe estar matasellada a más tardar treinta (30) días después de la fecha de compra. Se debe enviar una Notificación de Denegación separadamente por cada producto comprado.

Programa Opciones - Opciones ~ Sobrescribir

Sobrescribir

Seleccione el curso de acción que desea realizar cuando el archivo de destino ya exista al convertir archivos. Las opciones son:

- *Solicite qué hacer* muestre siempre un mensaje que le pregunte si desea sobrescribir el archivo o no.
- *Sobrescribir el archivo*: sobrescribe el archivo existente con el archivo que se está convirtiendo.
- *No convierta el archivo original*: no sobrescribe el archivo existente con el archivo que se está convirtiendo.
- *Anular conversiones*: cancela la conversión de archivos actual y también anula todas las conversiones posteriores.
- *Anexar número al nombre de archivo* anexa un número al nombre de archivo del archivo convertido utilizando un formato que puede seleccionar. El formato debe incluir las cadenas %filename% y %number%, pero pueden estar en cualquier orden que desee. Puede agregar caracteres adicionales a la cadena y esos caracteres también aparecerán en el nombre de archivo del archivo convertido.