

Holobuildings: Screenshot e manuale

- [Generale](#)
- [Manuale dell'editor](#)
 - [Informazioni generali](#)
 - [Apertura](#)
 - ✦ [Spostare la mappa](#)
 - ✦ [Zoom in e out](#)
 - ✦ [Iniziare a modificare](#) ◦ [Creare una nuova Blueprint](#) ◦
 - [Modalità di disegno](#) ◦ [MODALITÀ DI MODIFICA](#)
 - ✦ [Poligono non selezionato](#)
 - ✦ [Poligono selezionato](#)
 - ✦ [Modalità di modifica dei poligoni](#)
 - ✦ [Modalità di rotazione e scalatura](#) ◦ [strumenti di modifica](#) ◦
 - [Informazioni sulla Blueprint](#)
 - ✦ [Poligoni e contatore di vertici](#)
 - ✦ [Volume e costi](#) ◦ [Altezza ed elevazione](#) ◦ [Gestire i vostri progetti](#)
 - ✦ [Salvare un progetto](#) ◦ [Punti rossi, progetti, ecc.](#)



Generale

La capacità degli utenti di costruire e creare è molto importante per noi, quindi cominciamo a stendere la versione olografica di Terra 2! Questo sarà il primo di una serie di rilasci relativi agli

HOLOBUILDINGS di Terra 2. Oltre alla visualizzazione, il piano è che gli HoloBuildings servano a diversi scopi, alcuni ora e altri in futuro. Per ora:

- I giocatori possono visualizzare e distribuire layout di edifici sulle loro proprietà
- Gli oloedifici forniranno spazio di stoccaggio extra su una proprietà
- È inteso che la creazione di oloedifici su una proprietà migliorerà alcune variabili chiave all'interno del futuro Earth 2 EcoSim e potrebbe anche servire come punto di partenza, che può essere retrodatato, per future risorse in gioco.

In questa prima versione, i giocatori saranno in grado di creare Blueprint e poi salvarli, modificarli e cancellarli. Tutte queste azioni non avranno alcun costo per te, il giocatore.

Manuale

Informazioni generali

Gli oloedifici non sono edifici ma ologrammi di edifici. A questo punto non si può produrre nulla con loro, ma averli fa comunque iniziare certi benefici, poiché essenzialmente Terra 2 ha una natura virtuale proprio come gli ologrammi.

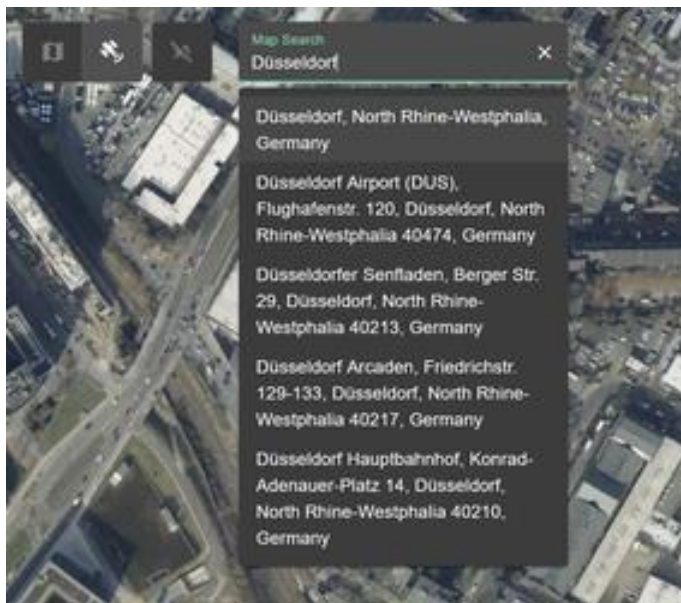
Per esempio: Gli ologrammi saranno in grado di immagazzinare Materie Prime fino a un certo punto. Se li costruite, le vostre proprietà cominceranno a immagazzinare alcune Materie Prime - i dati non vi sono ancora visibili, ma saranno iniziati. Una volta che la Simulazione Economica e la produzione industriale inizieranno, queste registrazioni saranno rivelate e disponibili per coloro che hanno creato e distribuito ologrammi, dando a quel giocatore un vantaggio.

Avranno molteplici piccoli vantaggi più avanti che giustificheranno sicuramente il loro piccolo costo di costruzione.

Nota bene: questi sono costi di costruzione. La progettazione di progetti per la costruzione successiva è gratuita. Solo il numero di progetti che puoi salvare è limitato a 100. Quindi divertiti a creare progetti senza distribuire! È gratis!

Aprire l'editor

Accedi, clicca sul tuo account e seleziona il pulsante per aprire l'editor di HoloBuildings. Questo aprirà la vista dell'editor.



Nell'angolo in alto a sinistra ci sono quattro pulsanti (f.l.t.r):

- 1.) Vista sulla mappa
- 2.) Vista dal satellite
- 3.) Vista 3D
- 4.) Campo di ricerca: Qui è possibile inserire stringhe di ricerca per spostare la telecamera in determinati luoghi.

Spostare la mappa

È possibile spostare la mappa navigando quando si tiene premuto il tasto sinistro del mouse.

Zoom in e out

Nell'angolo in basso a sinistra troverete i pulsanti per ingrandire e ridurre la mappa. Si prega di notare che è necessario avere lo zoom al livello della griglia per poter utilizzare l'editor.



Dall'alto in basso:

Ingrandisci

Zoom sulla griglia

Zoom out

L'editor si assicurerà che tu sia ingrandito e che la griglia sia visibile quando inizi a creare o modificare una blueprint.



Dopo essersi assicurati di aver ingrandito a sufficienza, l'editor bloccherà lo zoom in modo che non si possa ingrandire oltre il livello della griglia. Puoi cambiare questo comportamento con l'icona di blocco sopra i pulsanti dello zoom (visibile solo durante la modifica).

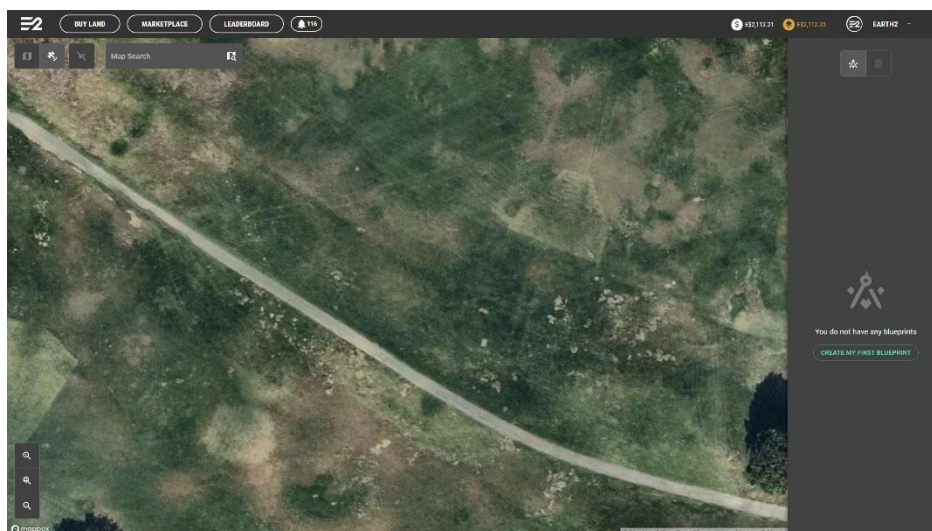
Iniziare a modificare

Nell'angolo in alto a destra, vedete le schede per due elenchi: le vostre cianografie e (per ora in grigio) le vostre olo-costruzioni. Mentre puoi creare e modificare le prime cianografie, la funzione per creare e posizionare gli oloedifici non fa parte della versione iniziale. Ci aspettiamo che il posizionamento degli oloedifici sia pronto per la prossima release.

Al primo avvio vedrai che non hai ancora creato alcun progetto. Clicca sul pulsante "Create my first Blueprint" sul lato destro per iniziare la creazione del tuo primo progetto.

Se hai già delle cianografie puoi scegliere tra "Create new Blueprint" o cliccare con il tasto sinistro del mouse su una delle voci della tua lista di cianografie salvate e poi scegliere l'opzione Edit. Per ora supponiamo che tu abbia appena aperto l'editor per la prima volta.

Dovrebbe apparire così:



Ora clicca su "Create my first Blueprint". Se la vista non è abbastanza ingrandita, ora lo farà automaticamente.

Creare un nuovo Blueprint

Dopo aver cliccato su "Create my first blueprint", un lucchetto appare sopra i pulsanti di zoom in basso a sinistra, indicando che lo zoom a griglia è bloccato ora. Puoi sbloccarlo se hai bisogno di una migliore visione d'insieme, cliccando su di esso.



Quando si creano le cianografie, appaiono i pulsanti sul lato destro della mappa. (Dall'alto in basso):

1. Disegna poligono (1)
2. Disegnare un rettangolo (2)

Ci sono anche una serie di pulsanti sotto di essi:

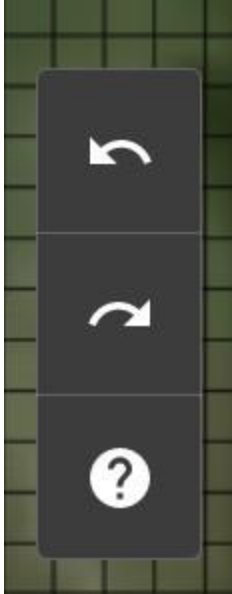
3. Unificazione (ctrl+u)
4. Differenza (ctrl+d)
5. Intersezione (ctrl+i)
6. Abbina i bordi (ctrl+m)
7. Clonare (ctrl+c)
8. Cancellare (delete, del, backspace)

I pulsanti 1-2 sono **MODALITÀ DI DISEGNO**

I pulsanti 3-8 sono **strumenti di modifica** e dipendono dalla selezione corrente

Nota: Quando si disegna si è costretti a un quadrato di 7,5 km in cui creare una blueprint. Per ora puoi spostare la mappa dove vuoi (e fare uso della ricerca di geocodifica), tuttavia, quando clicchi su "create blueprint" sarai bloccato all'area corrente finché non esci da quella modalità con il pulsante cancel in basso a destra.

Nella parte inferiore si trovano altri tre pulsanti:



1. Annulla (ctrl+z)
2. Rifare (ctrl+shift+z)
3. Aiuto

Con i due pulsanti in alto puoi annullare il tuo ultimo passo o - nel caso tu abbia annullato qualcosa che vuoi conservare - rifarlo. L'ultimo pulsante apre questo documento (quindi probabilmente l'hai già capito).

MODALITÀ DI DISEGNO

Le modalità di **disegno** si adattano sempre alla griglia. Così come alcune delle modalità di modifica (più avanti su queste). Il riassunto è: *se qualcosa può scattare sulla griglia lo farà/dovrebbe*. Se vuoi evitare lo snap, *tieni premuto Shift* mentre trascini, ruoti, ridimensioni, ecc.

Per disegnare qualsiasi forma di poligono:

- Cliccare con il tasto sinistro del mouse sul 1° pulsante o premere 1
- Clicca una volta con il tasto sinistro del mouse sulla mappa in un posto dove vuoi che ci sia un angolo dei tuoi edifici. **NON** tenere premuto il pulsante del mouse. L'editor creerà quello che viene chiamato un vertice: un punto che rimarrà attaccato al tuo cursore del mouse tramite una linea. Clicca una seconda volta per creare un altro vertice.
- Continua a cliccare per posizionare altri vertici con l'intenzione di creare una forma di tuo gradimento. Se hai almeno 3 vertici, puoi chiudere il poligono. Per farlo clicca con il tasto sinistro del mouse sull'ultimo vertice posizionato o sul primo.

Puoi anche disegnare un rettangolo di forma perfetta cliccando il 2° pulsante o premendo 2, poi clicca una volta a sinistra sulla mappa per iniziare a disegnare (**NON** tenere il pulsante del mouse in diagonale sulla mappa). Poi muovi il mouse. Vedrai il rettangolo che viene creato sotto il tuo mouse. Cliccate di nuovo con il tasto sinistro per finire il disegno quando la forma è di vostro gradimento.

MODALITÀ DI MODIFICA

Ci sono tre **modalità di modifica**:

1. Selezione (s)
2. Modifica dei poligoni (e)
3. Scalare e ruotare i poligoni (r)

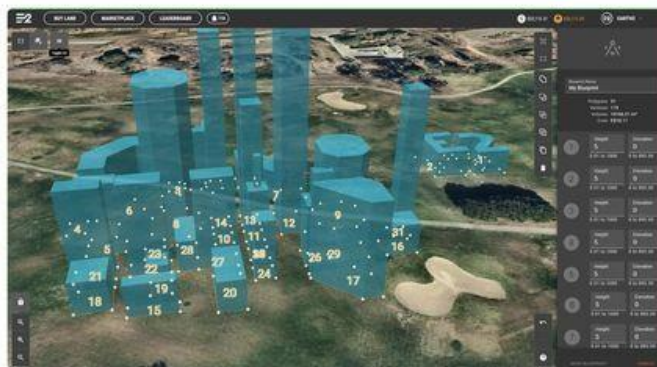
Le modalità di modifica non sono strumenti di modifica. Gli Editing Tools saranno spiegati più avanti. Le Modalità di modifica sono modalità con cui si può modificare un poligono esistente in un certo modo. **Poligono non selezionato**



Se un poligono non è selezionato, non è possibile modificarlo in alcun modo. Per selezionarlo, cliccate su di esso. Per tornare alla modalità di selezione da qualsiasi altra modalità, premere "s".

Si può sempre deselegionare una blueprint cliccando in uno spazio vuoto sulla mappa o premendo escape. Questo funziona anche per annullare il disegno.

Poligono selezionato

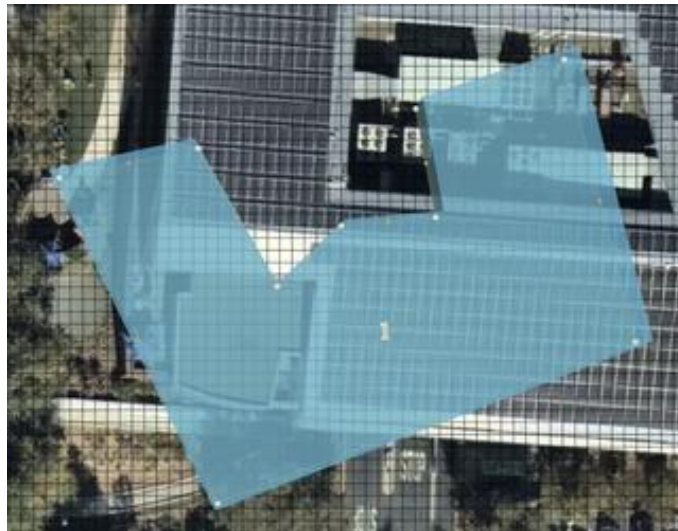


Quando un poligono è selezionato potete spostarlo cliccando su di esso, tenendo premuto il pulsante del mouse e muovendo il mouse. Al rilascio del pulsante del mouse il blueprint sarà posizionato nella posizione corrente del mouse. Di solito si aggancia alla griglia, cosa che si può evitare tenendo premuto il tasto shift durante il posizionamento.

La modalità di selezione può essere usata per selezionare più poligoni insieme. Si può fare Shift+Click per selezionare/deselezionare le caratteristiche una per una, o si può fare Shift+trascinamento (tasto sinistro del mouse) per selezionare tutto sotto il rettangolo di selezione disegnato. È possibile spostare insieme le caratteristiche selezionate, ma non è possibile modificarle insieme. Le caratteristiche selezionate sono numerate da 1 in poi. Questo diventerà importante quando ci dirigeremo verso gli strumenti di modifica!

Puoi passare alla modalità di modifica Polygon con un altro clic o premendo "e"!

Modalità di modifica poligonale



Se non sei soddisfatto della forma generale del tuo edificio, puoi modificare singoli vertici in questa modalità. Basta cliccare su un vertice, tenere premuto il pulsante del mouse e spostare il vertice nella giusta posizione. Poi rilascia il pulsante del mouse. Ripeti tutte le volte che vuoi.

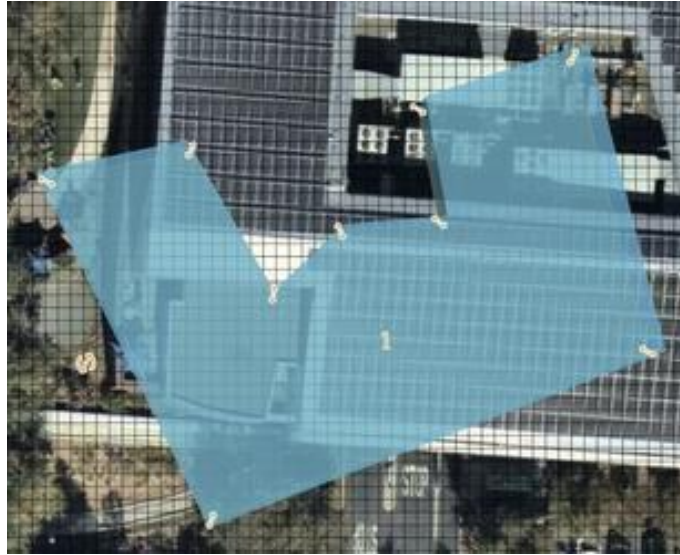
Se hai bisogno di più vertici in una certa area per una forma più complessa, basta cliccare su uno dei punti gialli, e le linee vicine mostreranno nuovi vertici.

Puoi selezionare più vertici con shift + click sinistro e trascinarli insieme.

Per cancellare i vertici, selezionate quelli che volete cancellare e poi premete il pulsante "Delete", il tasto Del o "Backspace".

Clicca di nuovo nella forma per passare alla modalità di rotazione e scalatura - o premi "r"

Modalità di rotazione e scalatura



Per scalare il blueprint puoi cliccare su uno dei vertici e aumentare o diminuire l'edificio a tuo piacimento.

Per ruotarlo, basta cliccare sul simbolo giallo di rotazione (qui a sinistra della pianta) e ruotarlo intorno al centro del blueprint.

Premendo di nuovo "r" si cambiano i perni per il ridimensionamento e la rotazione tra "perno centrale" e "vertice opposto".

Si applicano ovviamente le regole per lo snapping alla griglia.

STRUMENTI DI MODIFICA

Unificazione, Differenza, Intersezione (pulsanti 3-5) dipendono dall'ordine di selezione! Qualunque operazione sia scelta da questa gamma, sarà applicata alla 1° e 2° caratteristica selezionata, il risultato di questa sarà applicato alla 3° caratteristica selezionata, il risultato di questa sarà applicato alla 4° selezionata e così via. L'algoritmo controlla se l'operazione può essere applicata, se non può, si ferma. Quindi se 1 & 2 non possono essere intersecati, non succederà nulla. Se 1 & 2 sono intersecati ma il risultato non può raggiungere il 3, allora l'algoritmo si fermerà e le selezioni 3, 4, ecc. non saranno toccate.

Si prega di notare che:

- durante queste operazioni - e a seconda di quale avete scelto - i vertici possono e saranno automaticamente aggiunti, modificati e/o rimossi dai vostri poligoni

- le altre proprietà dei poligoni successivi saranno ereditate dal poligono 1. Ad esempio, se uniamo più forme di altezze e quote diverse, il risultato finale avrà l'altezza e la quota della "forma 1".

Unificazione: combina due o più poligoni selezionati e sovrapposti in uno solo.

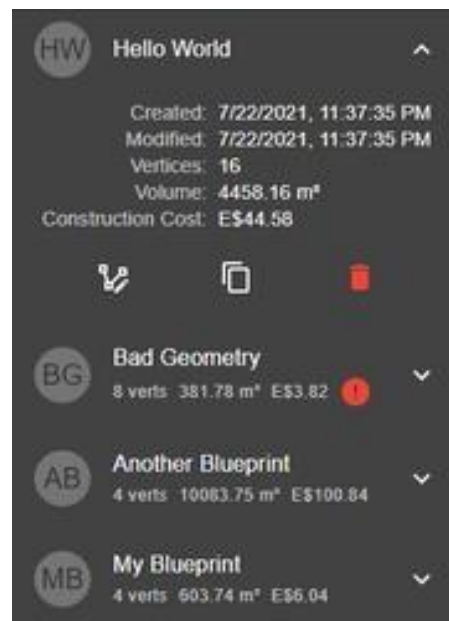
Differenza: La parte del poligono 1 che non si sovrappone al poligono 2 rimane. Le forme 2, 3, 4, ecc. sono usate per tagliare la forma 1. Suggerimento: ponendo una "forma 2" completamente all'interno della "forma 1" e selezionandole entrambe (l'ordine non ha importanza in questo caso particolare) si creerà un buco nella "forma 1"

Intersezione: mantiene solo l'area di sovrapposizione di 2 forme

Match Borders è un modo intelligente per cambiare i poligoni in modo che si adattino perfettamente senza unificarli. La selezione non ha importanza, capirà tutto. Si assicura che le forme siano ben incollate insieme senza sovrapposizioni. Non rimuove le forme. Le modifica soltanto.

La **clonazione** copia i poligoni selezionati e mette la copia nello stesso posto (il che fa diventare tutto rosso, dato che ora il clone e l'originale si sovrappongono). Si può facilmente trascinare il clone in un altro posto e fare con esso quello che si poteva fare con l'originale.

Informazioni sul progetto



Sul lato destro trovate un rettangolo grigio scuro, che contiene alcune informazioni importanti. In questo momento sembra abbastanza vuoto, ma una volta che avrete creato qualche dozzina di progetti, li mostrerà come una lista.

Nella parte superiore trovate una sezione contenente informazioni sul blueprint su cui state lavorando. Qui puoi inserire un nome per il Blueprint, vedi il numero di poligoni usati, il numero di vertici, il volume totale e la quantità di E-Dollari che questo volume ti costerebbe.

Fino a 1000 metri cubi su una proprietà possono servire come spazio di stoccaggio preliminare per le risorse che la tua proprietà inizierà a produrre già mentre gli oloedifici sono su di essa. Non potete vedere ora che tipo di risorse e quanto. Ma credeteci: Una volta che avete gli oloedifici, avete iniziato a raccogliere risorse.

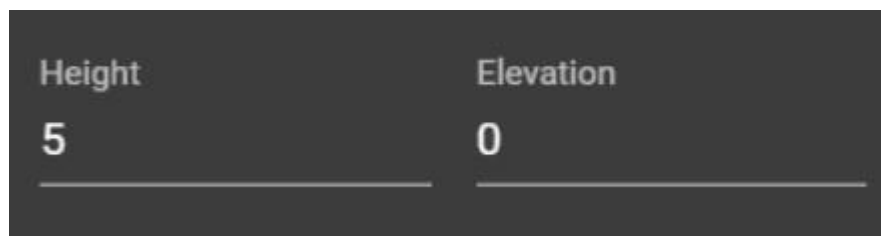
Poligoni e contatore di vertici

Vorremmo non farlo, ma dobbiamo comunque inchinarci agli dei della potenza di calcolo!

Se letteralmente centinaia di migliaia di persone possono riempire una mappa con i loro edifici 3D (che siano ologrammi o meno), abbiamo ovviamente bisogno di mettere alcune restrizioni in termini di facce che questi edifici hanno, perché la geometria complessa richiede più potenza di calcolo. Quindi dobbiamo contare i vertici che i vostri disegni hanno - e ad un certo punto otterrete un avviso, che questo edificio non può più essere costruito su questa specifica proprietà. Quindi tieni sempre in vista il contatore di vertici.

Volume e costi

Calcoliamo i prezzi di un edificio per metri cubi. Le valute saranno gli E-Dollari e l'Essenza. Potrebbe essere che l'Essence non sarà ancora disponibile il giorno in cui rilasceremo la costruzione di edifici. Ma state tranquilli: non ci vorrà ancora molto prima che sia disponibile.



Altezza ed elevazione

In basso si trovano due finestre di input, una per l'altezza e una per l'elevazione.

Height definisce l'altezza del corpo del poligono attualmente selezionato. L'inserimento è in metri. Sono possibili 2 numeri decimali, quindi siete in grado di definire l'altezza fino a un centimetro.

L'**elevazione** definirà l'altezza che il corpo sarà elevato da terra. Questo non significa che puoi creare edifici volanti, però, ma puoi impilare i blocchi: Se il blocco in basso ha un'altezza di 10m, allora il blocco sopra di esso deve avere un'elevazione di 10m. Se ci sono 3 blocchi impilati uno

sull'altro, il primo ha 15m e il secondo ha 10m, allora il terzo blocco avrà un'altezza di 25m (la somma delle altezze dei blocchi sotto di esso)

Questo permette di creare edifici più complessi con parti non direttamente collegate al terreno stesso, come questo:



I collegamenti tra le due torri sono stati creati come poligoni sul terreno. Poi sono stati elevati all'altezza che hanno ora e collegati con le torri usando lo strumento "Merging".

Lo stesso metodo ha creato la metà superiore delle torri.

La voce è in metri. Sono possibili 2 numeri decimali, per cui è possibile definire l'altezza fino a un centimetro.

Gestire le tue Blueprint

Salvare un progetto



Una volta che siete soddisfatti del vostro Blueprint o volete salvarlo per continuare più tardi, potete salvarlo in basso a destra con il pulsante salva. Non dimenticare di dare un nome unico al Blueprint.

Le Blueprint salvate appariranno nell'elenco delle Blueprint sul lato destro dello schermo.

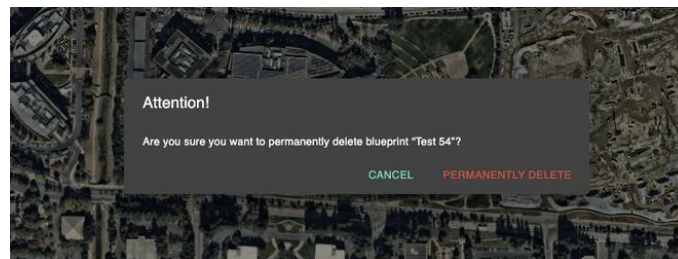
Nel campo "Cerca i miei progetti" puoi inserire un testo per filtrare i tuoi progetti.



Se clicchi una volta con il tasto sinistro del mouse su un Blueprint, puoi trovare più dettagli su di esso:

- Data di creazione
- Data dell'ultima modifica
- Volume
- Costi

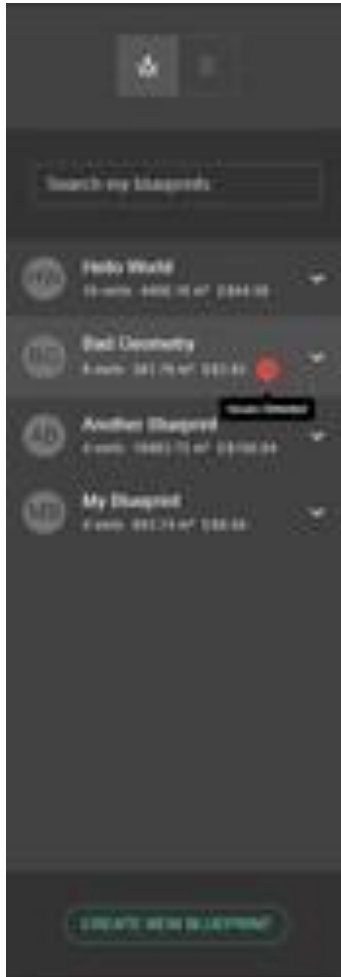
Troverete anche la scelta di modificare il Blueprint, di clonarlo o di cancellarlo.



- L'icona "Edit" sulla sinistra caricherà semplicemente il Blueprint per modificarlo.
- L'icona "Clone" creerà una copia identica di questo blueprint.
- Se cliccate sull'icona "Elimina", si aprirà un'altra finestra di dialogo:

Con "Cancel" si ritorna alla schermata precedente. Con "Permanently Delete" cancellerai permanentemente il Blueprint. In entrambi i casi ti avvisiamo che potresti perdere accidentalmente il tuo lavoro, quindi controlla se vuoi davvero andare avanti.

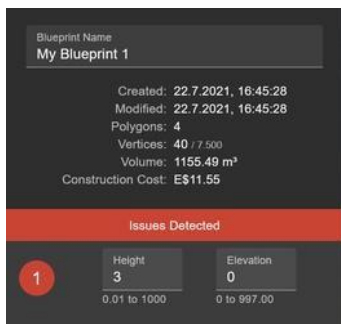
Puntini rossi, progetti, ecc.



Se i Blueprints mostrano un punto rosso nella loro lista o i corpi dei tuoi blueprints diventano rossi nella panoramica della mappa, significa che hanno dei problemi e non possono essere costruiti in questo stato. Ci sono un paio di ragioni per questo:

- 1.) I poligoni si intersecano
- 2.) I corpi dei poligoni non hanno un percorso verso il terreno: devono toccare il terreno da soli o connettersi con altri poligoni che alla fine toccano il terreno
- 3.) I poligoni superano la dimensione o il numero massimo di vertici
- 4.) I poligoni attraversano il confine dell'area dell'edificio

Tutti questi casi possono essere risolti unendo i poligoni, scalandoli o spostandoli.



Facendo clic su un punto qualsiasi dell'elenco si apre il menu a sinistra, dove è possibile scegliere di modificare il Blueprint per risolvere i problemi - o di eliminare il Blueprint.