

STAMPANTE	FILE	CARATTERISTICHE BASE	NOTE
<b>FDM</b>	.stl .obj	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Unità del modello in mm</li> <li>✓ Superfici di partenza unite in solidi booleanizzati</li> <li>✓ Bordi mesh chiusi</li> <li>✓ Assenza di bordi mesh non-manifold</li> <li>✓ Assenza di Facce Mesh Zero</li> <li>✓ Assenza di Facce Mesh Autointersecanti</li> </ul>	Per modelli composti da più parti : <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ogni parte deve essere un solido a se stante, con le caratteristiche base, salvato su livello proprio</li> </ul>
<b>Gesso monocolor e</b> <i>(in assenza di specifiche richieste è da intendersi BIANCO)</i>	.stl .zpr .wrl .wrl m .ply .3ds .fbx	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Unità del modello in mm</li> <li>✓ Superfici di partenza unite in solidi booleanizzati</li> <li>✓ Bordi mesh chiusi</li> <li>✓ Assenza di bordi mesh non-manifold</li> <li>✓ Assenza di Facce Mesh Zero</li> <li>✓ Assenza di Facce Mesh Autointersecanti</li> </ul>	Specifiche richieste: in aggiunta al file: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Colore RGB</li> </ul>
<b>Gesso policromo non texturizzato</b>	.stl .zpr .wrl .wrl m .ply .3ds .fbx	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Unità del modello in mm</li> <li>✓ Superfici di partenza unite in solidi booleanizzati</li> <li>✓ Suddivisione del modello su livelli</li> <li>✓ Bordi mesh chiusi</li> <li>✓ Assenza di bordi mesh non-manifold</li> <li>✓ Assenza di Facce Mesh Zero</li> <li>✓ Assenza di Facce Mesh Autointersecanti</li> </ul>	Specifiche richieste in aggiunta al file: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Colori RGB (per ogni livello)</li> <li>✓ Preview di rendering di resa da ottenere</li> </ul>
<b>Gesso policromo texturizzato</b>	.stl .zpr .wrl .wrl m .ply .3ds .fbx	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Unità del modello in mm</li> <li>✓ Superfici di partenza unite in solidi booleanizzati</li> <li>✓ Suddivisione del modello su livelli</li> <li>✓ Bordi mesh chiusi</li> <li>✓ Assenza di bordi mesh non-manifold</li> <li>✓ Assenza di Facce Mesh Zero</li> <li>✓ Assenza di Facce Mesh Autointersecanti</li> <li>✓ Mesh unificate</li> <li>✓ Mappatura texture secondo UV del modello</li> </ul>	Specifiche richieste in aggiunta al file: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Texture utilizzate nel modello</li> <li>✓ Preview di rendering di resa da ottenere</li> </ul>