DOCUMENTAZIONE CLIENTI

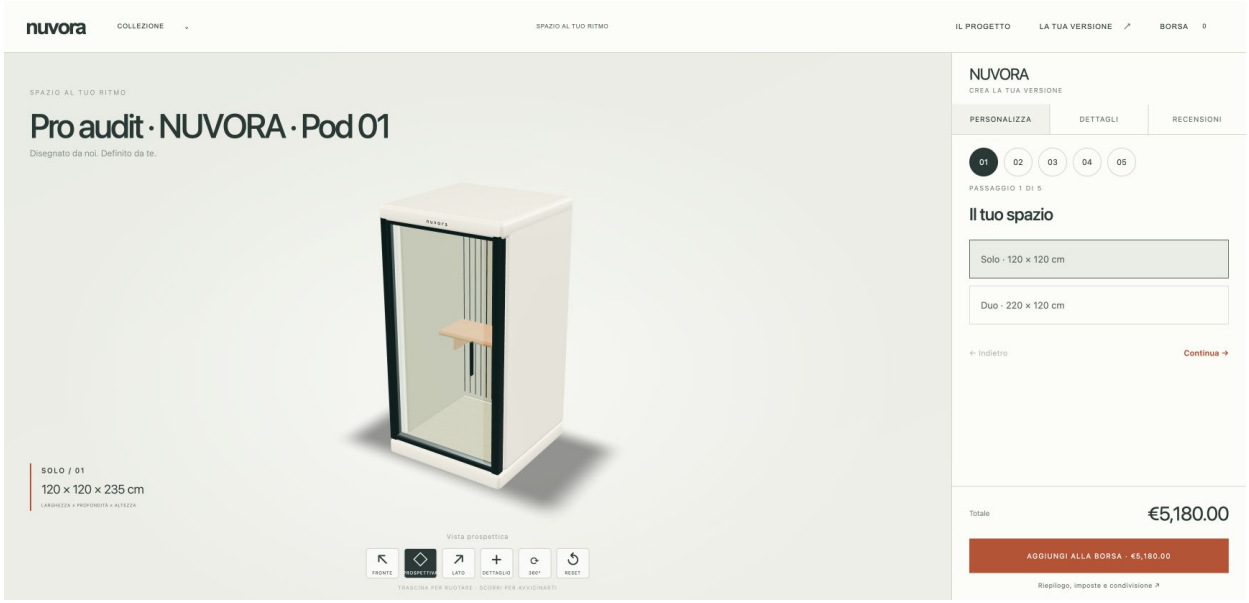
ConfigCraft Pro / 3D

Guida operativa al 3D di ConfigCraft Pro: scegli il layout, prepara il modello e collega le scelte del cliente a materiali, varianti e componenti.

Scene Studio / GLB / Materiali / Varianti

Pro 0.2.15 | 01.11.2026

Edizione aggiornata alla release commerciale Pro 0.2.15. Il 3D è incluso nella Pro.



NUVORA / Scene Studio

Partire con una base corretta.

Componente	Cosa verificare
WordPress e PHP	WordPress 6.2 o successivo e PHP 8.0 o successivo, secondo i requisiti dichiarati del pacchetto verificato.
WooCommerce e Free	WooCommerce attivo e core gratuito 0.9.28.3 o successivo. Versione Free corrente: 0.9.28.5; deve restare attiva insieme a Pro.
ConfigCraft Pro	Pro 0.2.15, scaricabile da ConfigCraftSuite.com > Il mio account > Download dopo la conferma del pagamento. Installa il file ZIP da Plugin > Aggiungi nuovo > Carica plugin.
Licenza	Apri ConfigCraft > Options > License, inserisci la chiave e verifica il diritto d’uso Pro attivo. Una licenza solo Quote non abilita il 3D.
Asset	Modello GLB preparato, immagine alternativa, elenco materiali e varianti e diritto di utilizzo degli asset.

Pro richiede il componente Free: aggiunge il 3D e gli strumenti avanzati al configuratore. Quote e Production sono moduli separati; Suite include Pro, Quote e Production.

Dal progetto alla pagina prodotto.

1. Apri ConfigCraft > Scene Studio e scegli un modello iniziale o un progetto da personalizzare. Per conservare l’originale usa Crea una copia.

2. In Prodotto imposta nome, descrizione e prezzo di base. I nomi di demo e i prezzi illustrativi vanno sostituiti con quelli del tuo catalogo.

3. In Opzioni definisci gruppi, valori, obbligatorietà e supplementi. Usa etichette comprensibili per il cliente, mantenendo stabili gli identificatori già collegati.

4. In Pagina e 3D scegli modalità, modello e stile. Regola colori, disposizione e larghezza usando i controlli del progetto.

5. Abbina i materiali o le varianti del modello ai gruppi di opzioni. Controlla l’anteprima, poi usa Salva scena e prodotto.

6. Apri il prodotto salvato per verificare il layout finale e il calcolo WooCommerce. Per FERRO, SÉLVE e NUVORA il canvas del builder non riproduce tutti i pannelli ed effetti della pagina cliente.

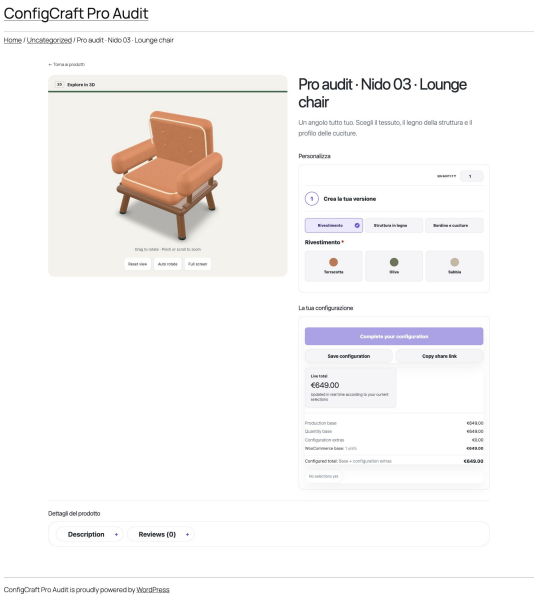
7. Usa l’anteprima amministrativa per controllare la bozza. Nel core 0.9.28.5 è di sola lettura: carrello, upload e salvataggio non sono disponibili. Per collaudare tutto il flusso pubblica il prodotto in un ambiente di test; pubblicalo sul negozio quando è pronto.

> Cambiare Disposizione o Larghezza in uno showcase dedicato riporta la scena al layout libero dei moduli. Salva una copia prima di sperimentare.

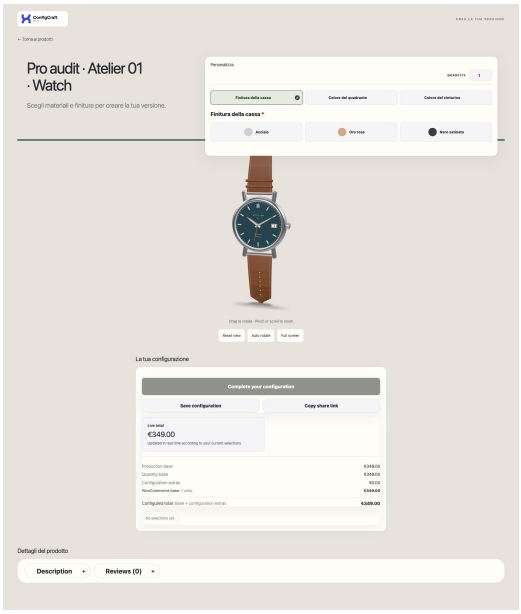
Sette preset, quattro strutture.

I preset combinano composizione, palette e presentazione. Le strutture di base sono Affiancato, Verticale, Immersivo e Flottante. Un preset non è un nuovo motore di prezzi.

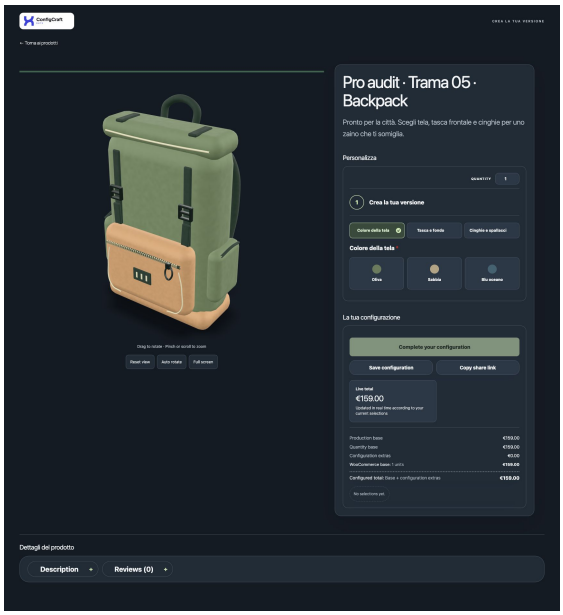
Preset	Quando usarlo
Studio chiaro	Modello e opzioni affiancati, con pannelli chiari. Esempio: Nido.
Immersivo	Visuale ampia e pannello delle opzioni sovrapposto. Esempi: Atelier e Forma.
Notte	Scena scura con pannello flottante. Esempio: Trama.
Editoriale	Visuale in alto, opzioni e acquisto sotto. Utilizzabile anche in 2D: la tote è un esempio 2D.
FERRO · Workshop	Showcase scuro con viste della camera e pannello laterale apribile.
SÉLVE · Maison	Showcase chiaro con cornici sottili e personalizzazione in basso a destra.
NUVORA · Modular	Configurazione guidata e componenti opzionali; il modello demo contiene i formati Solo e Duo già preparati.



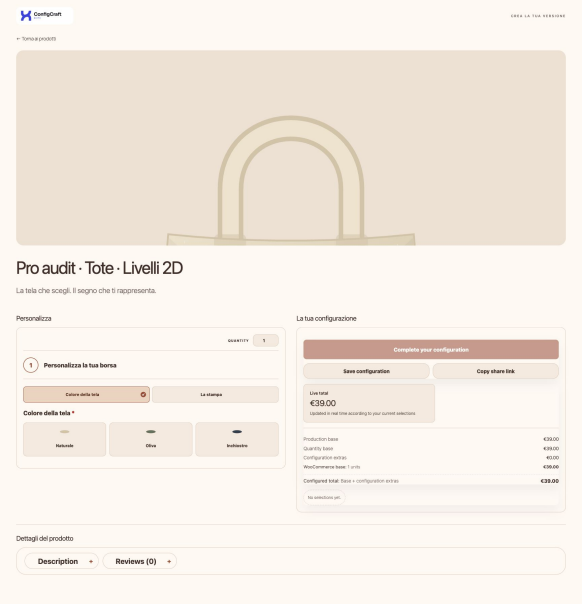
Light Studio



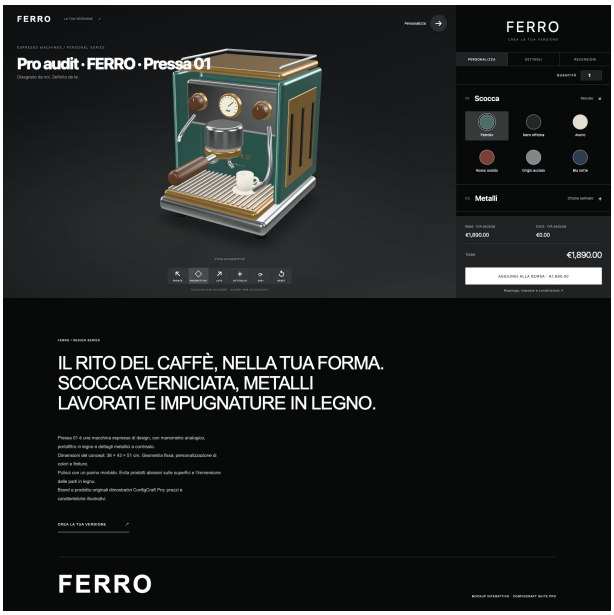
Immersive



Night



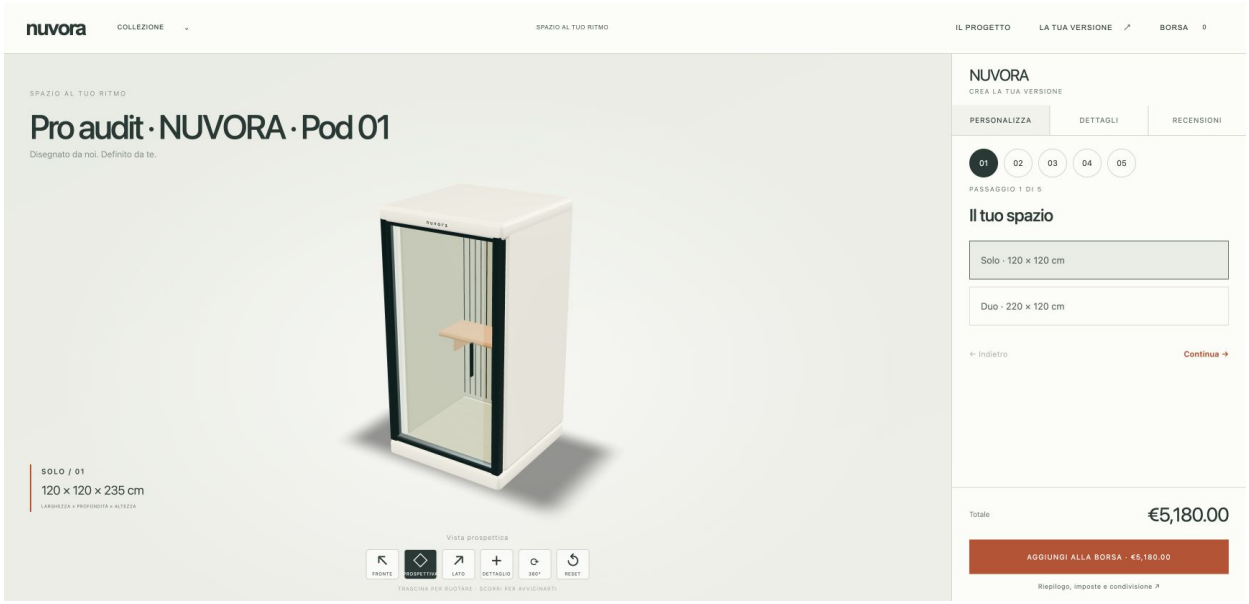
Editorial / 2D



FERRO / Workshop



SÉLVE / Maison



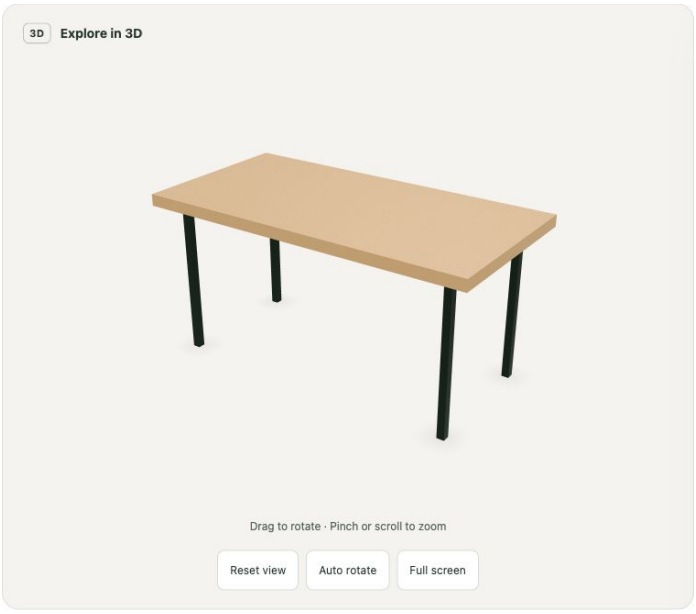
NUVORA / Modular

Sei layout per i template.

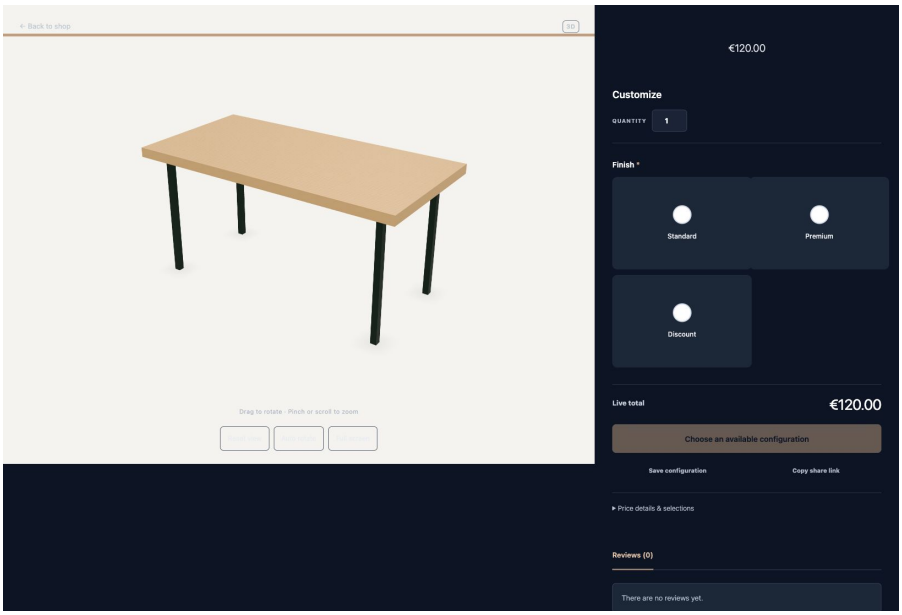
Per aggiungere il viewer a un template esistente, apri la scheda 3D, abilita l’anteprima e scegli Product layout. Questi layout sono distinti dai preset di Scene Studio.

Layout	Presentazione
Inline preview	Anteprima nel normale flusso della pagina prodotto.
Studio	Modello a sinistra e configurazione a destra su desktop.
Full / Product showcase	Modello ampio con schede di opzioni laterali.
Stepper	Scelte guidate con navigazione e comandi di acquisto.
Popup vertical	Configurazione in una finestra a schermo intero con opzioni laterali.
Popup horizontal	Modello sopra una fascia orizzontale di opzioni.

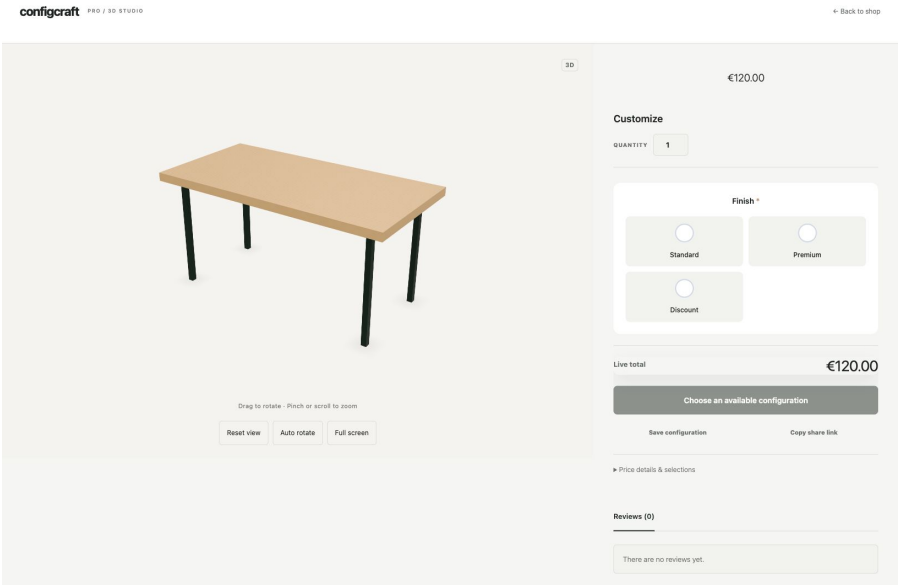
1. Scegli un modello incluso o Model URL; per un file tuo usa Choose / upload GLB.
2. Imposta immagine alternativa, descrizione accessibile, sfondo, esposizione e rotazione iniziale.
3. Usa Load / refresh preview per leggere i nomi di materiali e varianti.
4. In Option mappings collega campo e opzione esistenti al materiale, alla variante o alla visibilità desiderata.
5. Salva il template, assegnalo al prodotto e verifica la pagina cliente con il tema effettivo.



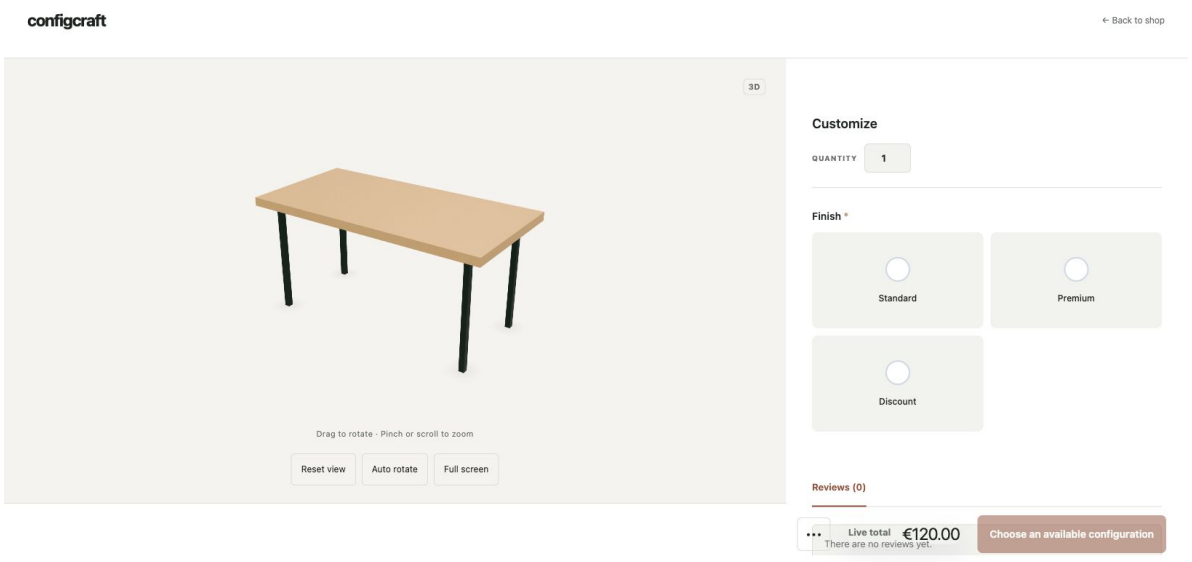
Inline preview



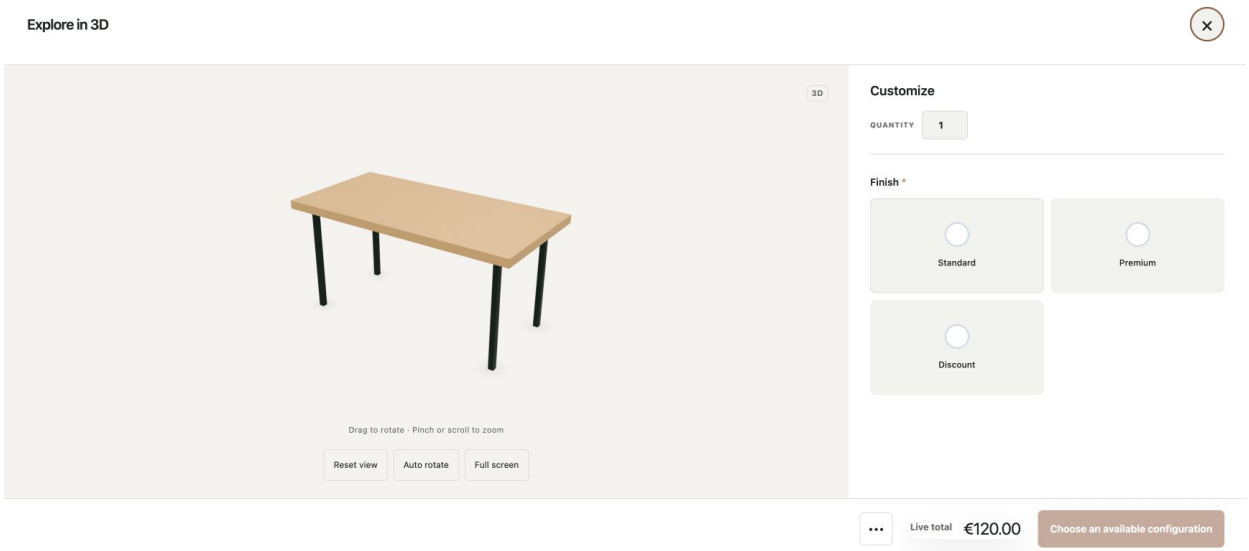
Studio



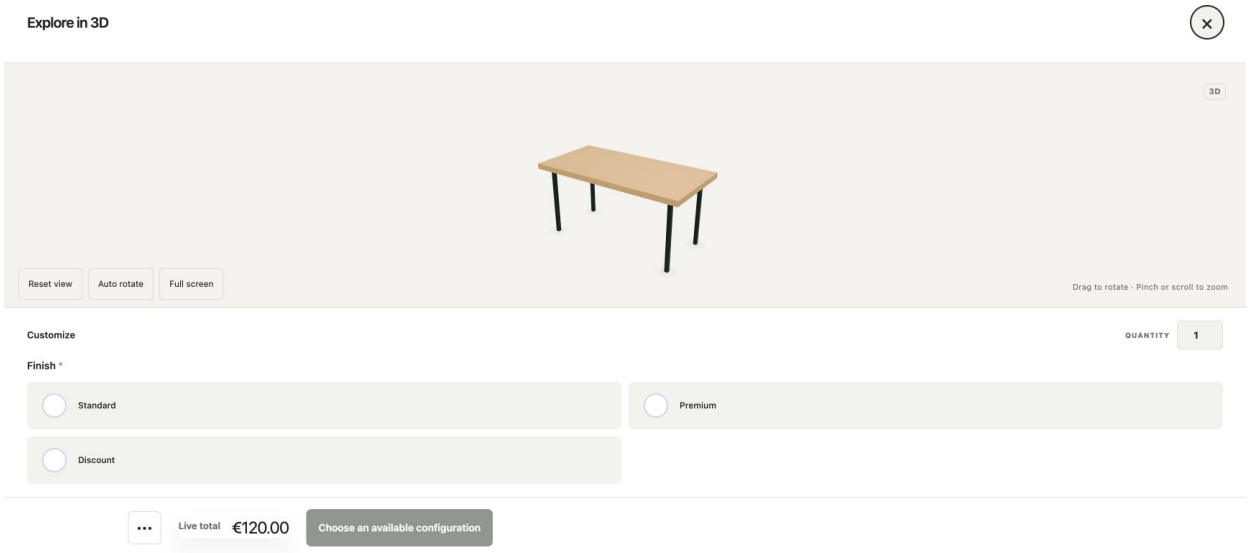
Full / Product showcase



Stepper



Popup vertical



Popup horizontal

Cosa consegnare

Il percorso consigliato è **un file .glb per prodotto**, esportato come glTF 2.0, con geometria e texture incorporate. Scene Studio usa un modello principale per progetto. Per confrontare prodotti diversi crea progetti separati; per alternative dello stesso prodotto prepara materiali o componenti nello stesso modello.

Voce	Requisito ConfigCraft
Upload in WordPress	GLB valido, massimo **50 MiB (52.428.800 byte)**, indicati nell'interfaccia come 50 MB. Se il server consente meno, vale il limite inferiore.
URL personalizzato	HTTP(S) con percorso .glb o .gltf. Un glTF separato richiede anche buffer e texture raggiungibili. L'analisi del file principale ha lo stesso tetto di 50 MiB; non è un budget per tutte le risorse esterne.
Formati sorgente	.blend, FBX, OBJ, STL e CAD vanno esportati in glTF 2.0. Rinominare l'estensione non converte il file. L'upload GLB richiede i permessi di gestione WooCommerce e caricamento file.
Consegna completa	GLB, immagine di anteprima, elenco delle parti/materiali/varianti con nomi esatti, tabella delle opzioni desiderate, crediti/licenza e sorgente modificabile da conservare separatamente.

La struttura di riferimento è definita dalla specifica glTF 2.0 di Khronos. Usa una scala coerente in metri e verifica orientamento e dimensioni dopo l'esportazione.

Parti riconoscibili, materiali indipendenti

Prima di modellare, elenca ciò che il cliente potrà cambiare. Scene Studio legge la struttura del file: non riconosce visivamente gli oggetti e non separa una geometria già unita.

Assegna nomi descrittivi agli oggetti e **un materiale con nome distinto a ogni zona che deve cambiare indipendentemente**. Oggetti separati con lo stesso materiale cambiano insieme. Anche materiali diversi con lo stesso nome sono ambigui per gli abbinamenti: rinominali alla sorgente.

Prodotto	Oggetti di esempio	Materiali da distinguere
Scarpa	Tomaia, Suola, Lacci	`Upper`, `Sole`, `Laces`
Poltrona	Seduta, Schienale, Gambe	`SeatFabric`, `BackFabric`, `LegWood`
Orologio	Cassa, Quadrante, Cinturino	`Case`, `Dial`, `Strap`

Se seduta e schienale devono cambiare sempre insieme, possono condividere un unico materiale `Fabric`. Per parti opzionali visibili/nascoste, usa materiali dedicati esclusivamente a quei componenti; configura le regole di visibilità nell’editor avanzato.

Per materiali e varianti usa nomi univoci e stabili, massimo 160 caratteri: preferisci lettere, numeri e trattini bassi. Evita spazi iniziali/finali, spazi ripetuti, tabulazioni, ritorni a capo, HTML e sequenze come `%20`. Non rinominare i materiali dopo gli abbinamenti senza aggiornarli anche nel configuratore.

Colori, texture e finiture

In glTF il colore di base si combina con la texture colore. Quindi una tinta blu applicata a una texture verde non equivale a sostituire la texture con un blu uniforme. Vedi la specifica dei materiali.

Per un colore pieno configurabile: prepara un materiale PBR senza texture colore, con base neutra. Per mantenere trama e dettagli, progetta una texture neutra e prova le tinte estreme. Usa normal e roughness per il rilievo e la finitura; non cuocere ombre pesanti nel colore.

Per grafiche, loghi o combinazioni cromatiche complete, prepara varianti dei materiali. Scene Studio non rimuove automaticamente le texture e non ricostruisce i dettagli del prodotto. La luce del viewer influenza il risultato: il campione HEX non garantisce la stessa resa del materiale fisico.

Varianti complete dello stesso prodotto

Esporta le alternative con `KHR_materials_variants`: ogni variante assegna un insieme di materiali alle superfici. Non aggiunge geometria e non modifica la taglia. Le varianti devono avere nomi univoci, ad esempio `midnight`, `sand`, `coral`. Riferimento: estensione Khronos.

1. In Scene Studio crea un gruppo a scelta singola: Schede, Campioni colore o Menu a tendina.

2. Apri **Opzioni > Parti rilevate nel modello > Abbina varianti**, oppure Gestisci varianti nel gruppo.

3. Per ciascuna opzione scegli il nome esatto della variante del file. Nessun nuovo collegamento viene scelto automaticamente.

4. Controlla il riepilogo, conferma e salva scena e prodotto. Verifica poi la pagina cliente.

Usa un solo gruppo per le varianti globali: il modello mostra una sola variante alla volta. Gruppi multipli possono entrare in conflitto; il renderer applica l’ultimo collegamento attivo. Gli eventuali colori abbinati ai materiali vengono applicati dopo la variante. Prezzi e supplementi si impostano nelle opzioni del configuratore, non nel GLB.

Esportazione e peso del file

In Blender usa **File > Export > glTF 2.0** e il formato GLB. Controlla che siano esportati gli oggetti desiderati, i materiali e le varianti. I materiali del programma 3D non sono tutti trasferibili: usa un assetto PBR compatibile e converti le texture procedurali in immagini quando necessario. Consulta il manuale dell'esportatore Blender per i comandi della tua versione.

Prima dell'export, pulisci geometrie nascoste inutili, texture non utilizzate e duplicazioni; controlla normali, UV, trasformazioni e inquadratura. Mantieni il sorgente originale: l'ottimizzazione va fatta su una copia.

Budget iniziale consigliato, non requisito rigido: punta a 5-10 MB per un singolo prodotto, circa 50-100 mila triangoli visibili e texture da 1K-2K dove bastano. Un prodotto complesso può richiedere altro: misura su dispositivi reali prima di alzare il budget.

50 MB è un limite di accettazione, non una garanzia di fluidità. Contano anche numero di materiali, trasparenze, texture decodificate e dispositivo. Il plugin include decoder Draco e KTX2/Basis; prova l'esportazione compressa nel viewer prima della consegna. Non presumere che ogni estensione glTF sia supportata.

Caricamento e collaudo

1. Crea un progetto, scegli modalità 3D e **Pagina e 3D > Il mio modello GLB / glTF**.

2. Carica il GLB dalla libreria, oppure inserisci l’URL. Compila la descrizione accessibile con il nome e le caratteristiche del prodotto.

3. Controlla parti, materiali condivisi, nomi duplicati e avvisi sulle texture. Usa Esplora le parti per identificare le zone.

4. Per tinte: Abbina ai gruppi, scegli il gruppo per ciascun materiale e conferma il riepilogo. Per varianti: usa Abbina varianti.

5. Salva, riapri, prova ogni opzione e verifica che le altre parti restino corrette. Controlla prezzi, anteprima e scelte nel carrello.

6. Prova almeno un telefono Android e un iPhone, orientamento verticale, zoom e cambi rapidi. Ripeti con rete mobile e cache vuota.

Su hosting esterno, abilita CORS per modello, buffer e texture, usa HTTPS se il negozio è HTTPS e mantieni URL accessibili ai clienti. Evita URL temporanei in scadenza. Il rilevamento ha un timeout di 20 secondi e limiti strutturali (10.000 elementi per elenco principale, profondità 128); non è un validatore completo né un benchmark.

Se qualcosa non funziona

Sintomo	Verifica
Più parti cambiano insieme	Materiale condiviso o nomi duplicati. Assegna nomi/materiali distinti alla sorgente.
Il colore è diverso dal campione	Texture colore, finitura e illuminazione. Usa una base neutra o una variante preparata.
Variante assente dall’elenco	Esportazione dell’estensione, nome vuoto/duplicato, file aggiornato e cache. Rileggi il modello.
Caricamento rifiutato	Limite GLB effettivo, integrità e versione del file. Comprimi o esporta nuovamente; non rinominare altri formati.
Modello invisibile o incompleto	URL, CORS, texture/buffer mancanti, normali, scala e compatibilità delle estensioni.
Scatti su telefono	Riduci texture, triangoli, materiali e trasparenze. Verifica sul dispositivo problematico.

Checklist per il modellatore

- GLB glTF 2.0 autonomo, sotto il limite effettivo del sito.
- Oggetti nominati e materiali distinti per le zone indipendenti.
- Nomi di materiali e varianti univoci, stabili e compatibili.
- Colori pieni, texture e varianti provati con le scelte reali del cliente.
- Componenti opzionali con materiali dedicati, se richiesti.
- File riaperto dopo l’export e controllato anche con un validatore glTF.
- Anteprima, elenco abbinamenti e crediti/licenza consegnati.
- Collaudo desktop, mobile e carrello completato sul sito di destinazione.

Esempio di consegna: `scarpa.glb`, `scarpa-preview.webp`, una tabella “Tomaia > Upper > gruppo Colore tomaia; Versione > midnight/sand/coral”, più il sorgente 3D e le licenze degli asset.

Aspetto e prezzo devono coincidere.

Il GLB descrive la visuale. Prezzo base, supplementi, quantità e matrice si impostano in WooCommerce e nel configuratore. Una finitura che cambia aspetto non cambia il prezzo se non hai configurato il relativo importo.

Esempio didattico: prezzo base 100 €, finitura Premium +20 €. Con quantità 1 il totale prima di imposte e spedizione deve risultare 120 €. Se il supplemento è per unità e la quantità è 2, verifica 240 €; una regola una tantum produce un risultato diverso.

Per i componenti opzionali prepara i componenti nel modello e materiali dedicati. Le regole di visibilità mostrano o nascondono quei materiali: non generano nuovi oggetti. NUVORA mostra due formati già modellati; non accetta misure libere che ricostruiscono la geometria.

Verifica selezioni, quantità e totale nel carrello dopo ogni modifica. Le istantanee 3D negli ordini o nei documenti richiedono anche le versioni compatibili dei moduli coinvolti e un collaudo del percorso completo.

Il flusso verificato non genera modelli da fotografie, non proietta automaticamente artwork sulla superficie, non offre AR e non ridimensiona liberamente la geometria. Un caricamento file per l’ordine non equivale a una personalizzazione grafica del modello.

Il controllo prima del lancio.

1. Apri il prodotto da visitatore: modello caricato, immagine alternativa corretta e nessuna richiesta di login per gli asset.

2. Prova tutte le opzioni, le condizioni, Avanti/Indietro, chiusura e riapertura dei popup. Le selezioni devono restare coerenti.

3. Controlla campi obbligatori, prezzi, quantità, carrello, riepilogo ordine e ripristino delle configurazioni salvate.

4. Confronta desktop e smartphone: testi leggibili, assenza di scorrimento orizzontale, opzioni e pulsanti raggiungibili. Il test a 390 px non sostituisce un iPhone o Android reale.

5. Verifica tastiera, focus, Escape nei popup, descrizione accessibile e preferenza di movimento ridotto.

6. Prova un modello non raggiungibile: il cliente deve poter usare le scelte disponibili e ricevere un messaggio comprensibile.

7. Collauda con il tema, i plugin di cache e le impostazioni di ottimizzazione del sito finale. Ripeti dopo aggiornamenti rilevanti.

Risorse e assistenza

Galleria dei layout e requisiti Pro | Tutti i manuali