



москир

Облачный сервис по созданию
классических и интерактивных мокапов из 3D-моделей

Руководство пользователя

Техподдержка

Эл. почта: info@site3d.site

Телеграм: [@site3d_support](https://t.me/site3d_support)

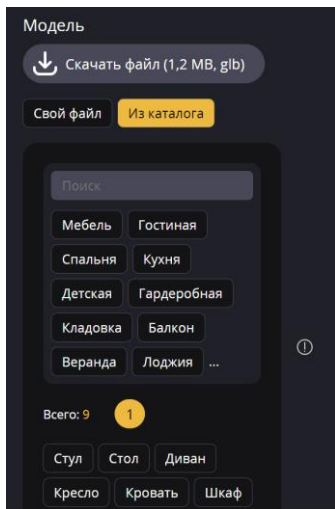
Оглавление

- [Загрузка 3D-модели из каталога или своего файла и настройка просмотра](#)
- [Наложение изображений на 3D-модели](#)
- [Экспорт мокапа](#)
- [Наша поддержка](#)

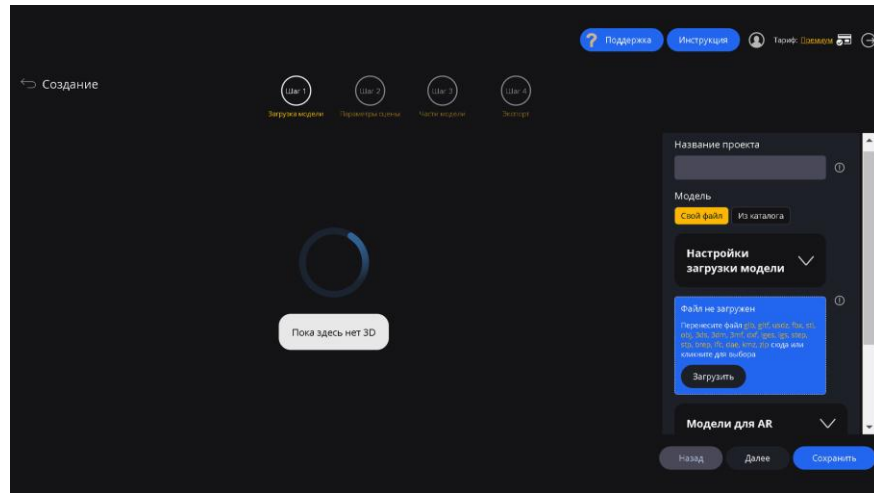
Загрузка 3D-модели из каталога
или своего файла и настройка
просмотра

Загрузка 3D-модели из каталога или своего файла

Загрузить можно как одиночный файл, так и zip архив, если у модели есть отдельные файлы текстур или иных данных. **В архиве не должно быть каталогов** (только файлы).

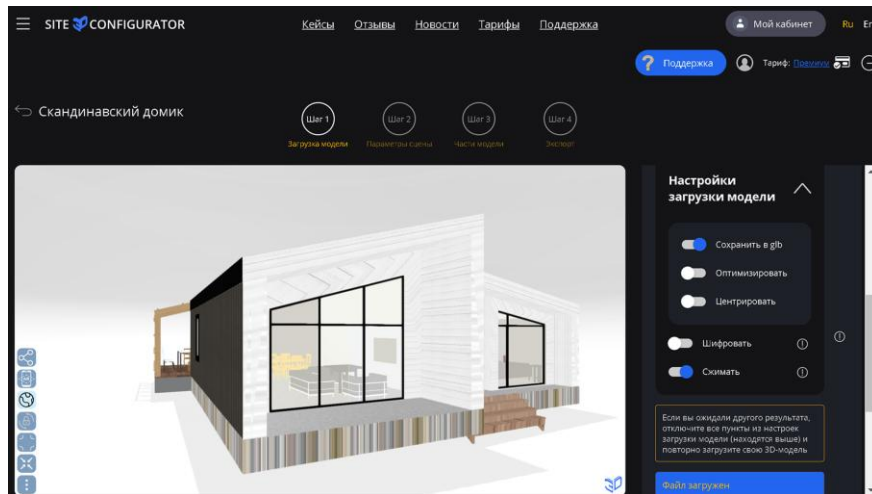


Также можно воспользоваться каталогом готовых моделей, а если не найдется нужного варианта, то мы можем бесплатно добавить его по запросу [в поддержку](#).



Ошибки в загрузке 3D-модели

Если вы ожидали другого результата после загрузки своей 3D-модели (например, сместились текстуры или пропали части модели), попробуйте **отключить все пункты из настроек загрузки модели** (находятся выше окна загрузки модели) и повторно загрузить свою 3D-модель.

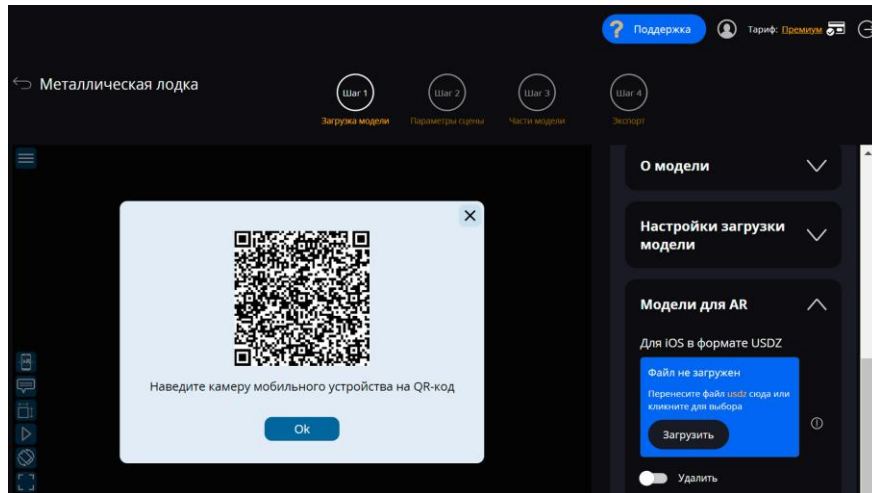


Загрузка версий 3D-модели для AR

На первом шаге мастера создания проекта есть возможность загрузки отдельного файла модели в формате USDZ для демонстрации режима дополненной реальности под iOS.

Эта функция будет полезна в случае, когда автоматическая генерация данного файла происходит не совсем должным образом.

Если у вас есть реализация дополненной реальности через другие сервисы или мобильное приложение, то на втором шаге есть вкладка «Дополненная реальность», где можно вставить URL сторонней реализации AR-режима.



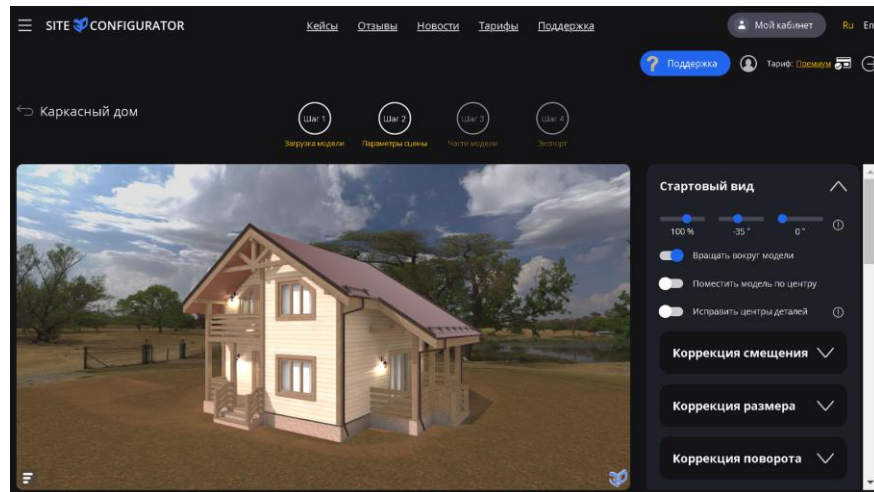
Стартовый вид

Для начала работы с 3D-моделью рекомендуем настроить основные параметры стартового отображения:

- Положение в 3D-пространстве
- Центрирование модели
- Автоматическая загрузка модели или по клику

Если требуется, можно также настроить:

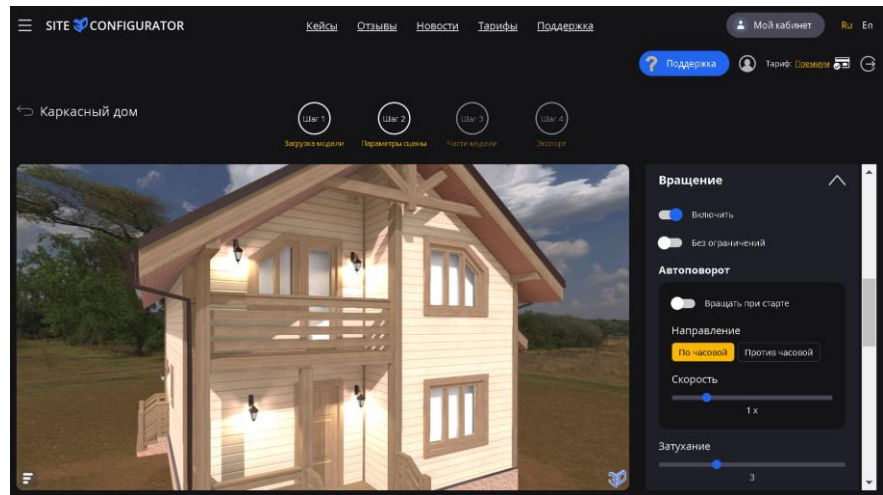
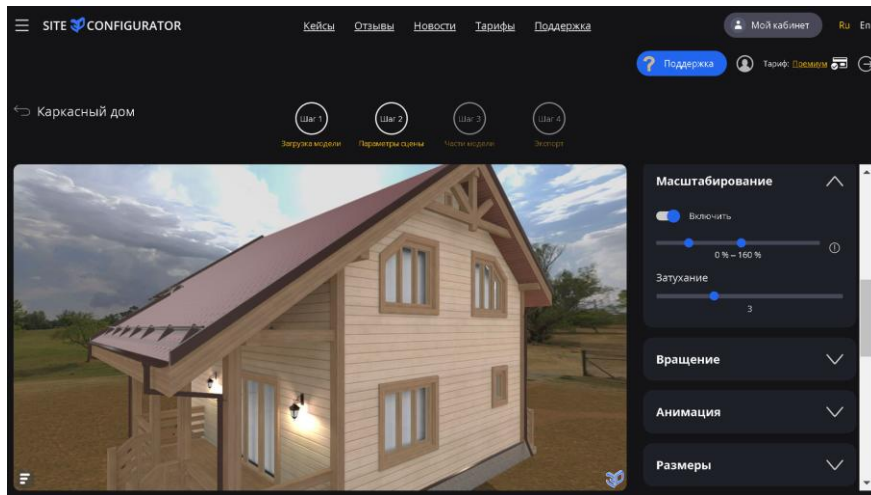
- Исправление центров частей модели
- Коррекцию по расположению, размеру и повороту
- Однократное вращение модели вокруг своей оси
- Анимационные иконки при старте





Масштабирование и вращение

Часто требуется настроить параметры масштабирования и вращения.



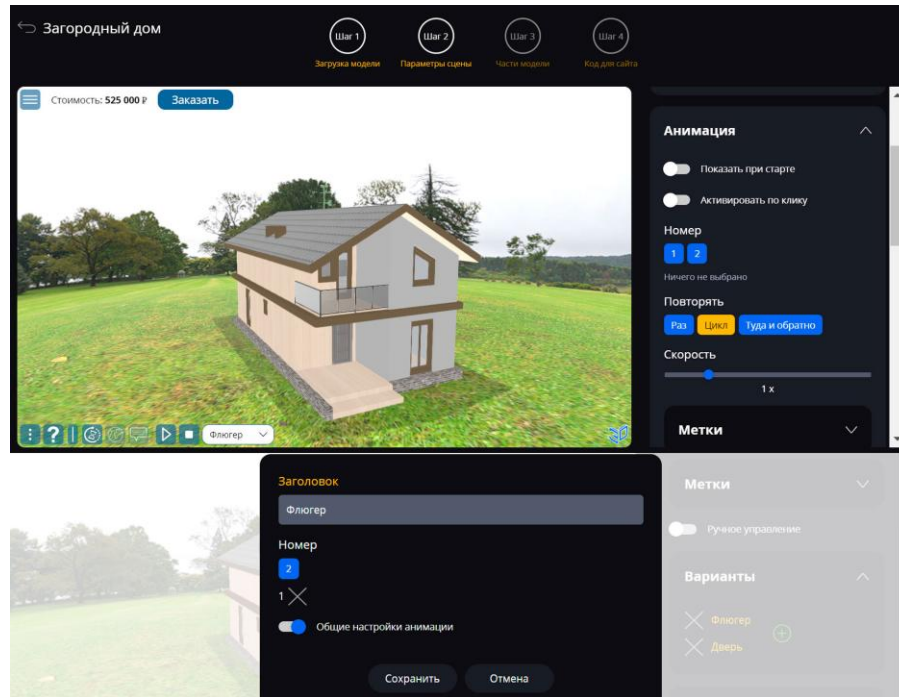
Анимация

Анимационные треки работают только в формате GLB и должны быть встроены в саму модель.

Доступны следующие возможности:

- Добавление меток - текстовых пояснений, появляющихся во время воспроизведения анимации
- Добавление списка вариантов анимаций
- Ручное управление с помощью прокрутки колесиком мыши или жестом на сенсорном экране

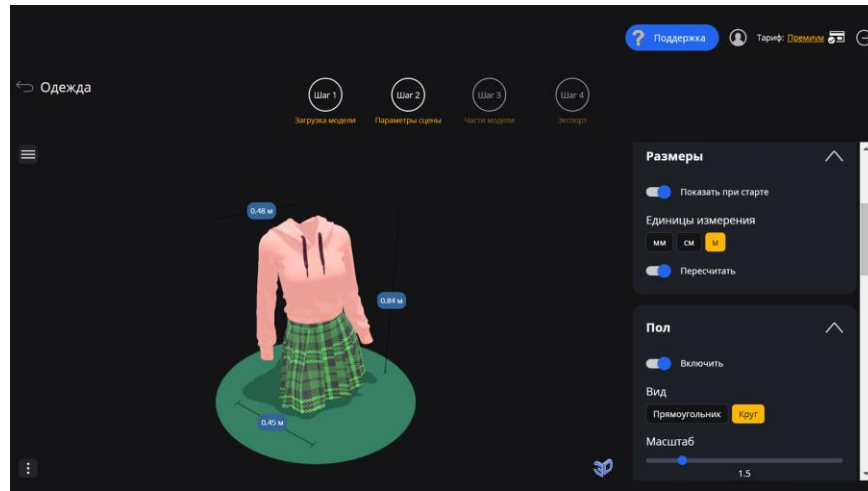
Поддерживается множественный выбор треков для воспроизведения у модели в целом и для вариантов.



Шаг 2

Размеры и пол

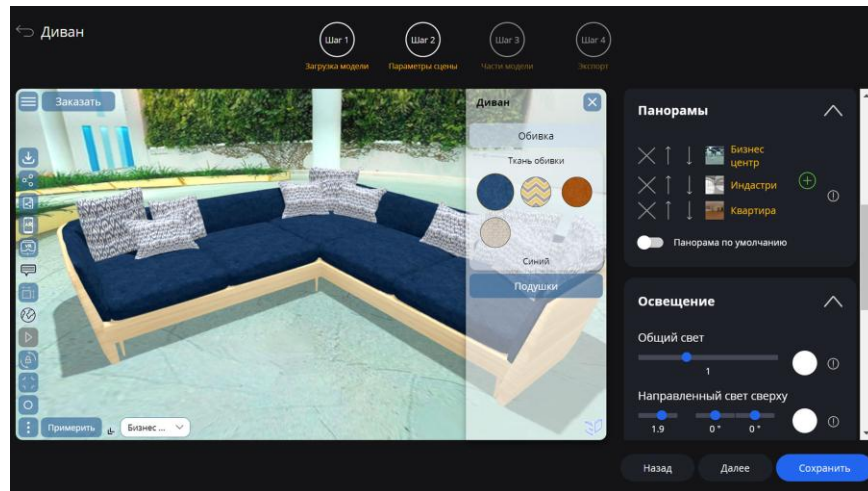
Вы можете включить показ общих размеров модели, а также отображение пола нужной формы, размера, формы и цвета.



Панорама и освещение

Модель чаще смотрится более эффектно вместе с подходящей по смыслу панорамой. Их может быть несколько, тогда пользователь сможет выбрать подходящую при просмотре из списка.

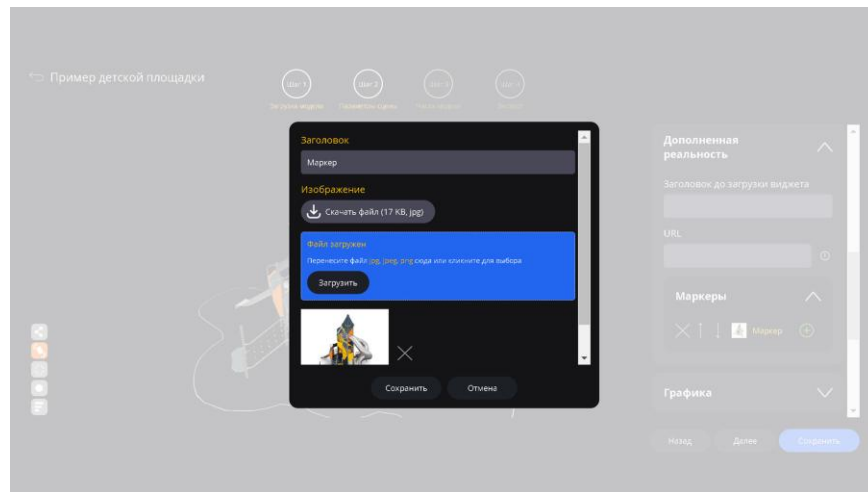
Также для визуального отображения модели большое значение имеет освещение. Вы можете настраивать цвет и мощность общего освещения, а также цвет, мощность и направление для направленного света, исходящего сверху и снизу.



Дополненная реальность

Здесь можно:

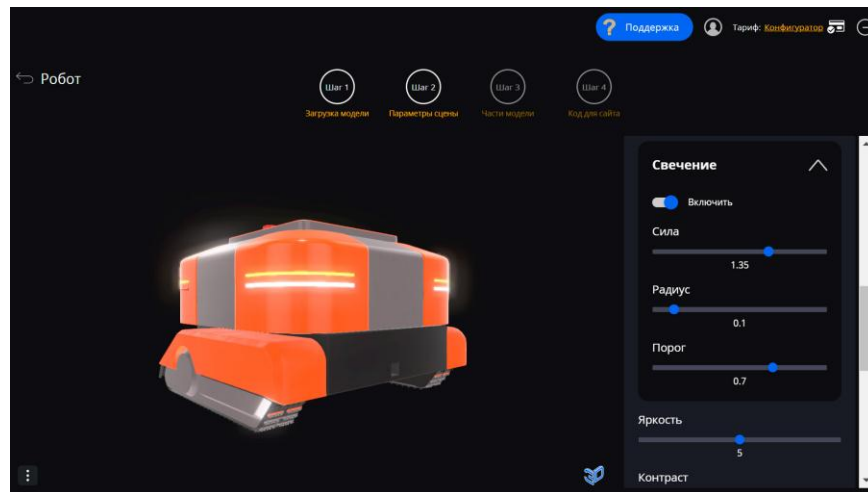
- Поменять заголовок кнопки запуска AR перед загрузкой виджета (кнопка появляется, если отключена автоматическая загрузка виджета и загружены модели для AR)
- Указать ссылку на внешний сервис запуска дополненной реальности
- Загрузить маркеры для запуска AR при наведении камеры смартфона на схожее изображение товара (подробнее [смотрите в видео](#))



Настройки графики и оптимизации

Вы можете настроить:

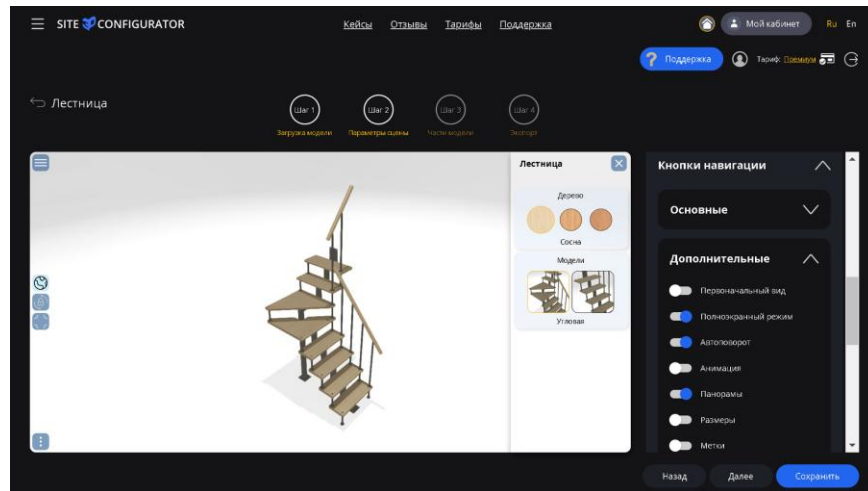
- Качество графики
- Эффекты улучшения объема, отражения, свечения
- Цветовой баланс
- Параметры яркости и контраста
- Наличие теней
- Общий материал
- Грани
- Оптимизацию производительности
- Скрытие мелких деталей
- Режим автокоррекции



Навигация и окно помощи

Далее настраиваем кнопки навигации и, если требуется, содержимое и момент появления окна помощи.

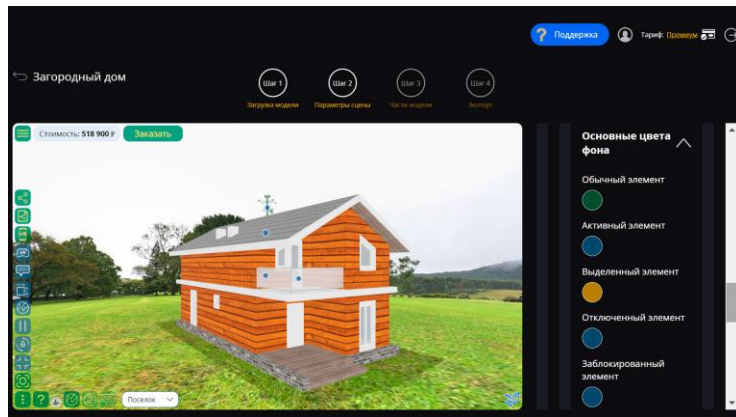
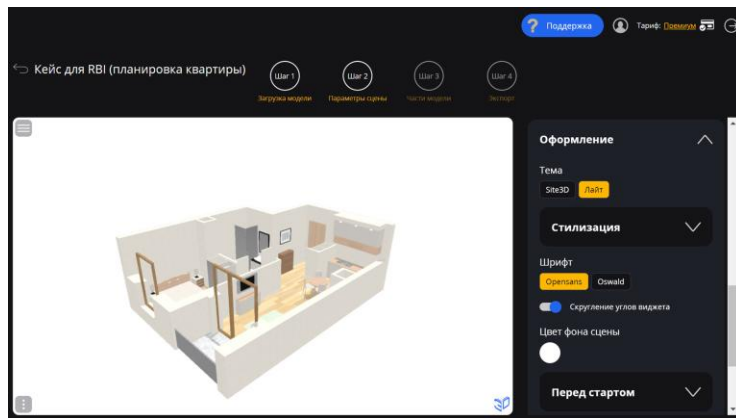
Кнопки навигации делятся на основные, появляющиеся в основном меню, и дополнительные. Вторая группа кнопок всегда на виду, пока не открыто основное меню.



Оформление

Здесь вы можете настроить внешний вид интерфейса виджета под стилистику вашего бренда. Для этого есть:

- Темы оформления
- Дополнительная стилизация цветов и форм интерфейса
- Шрифты
- Оформление заставки
- Наложение водяного знака
- И многое другое



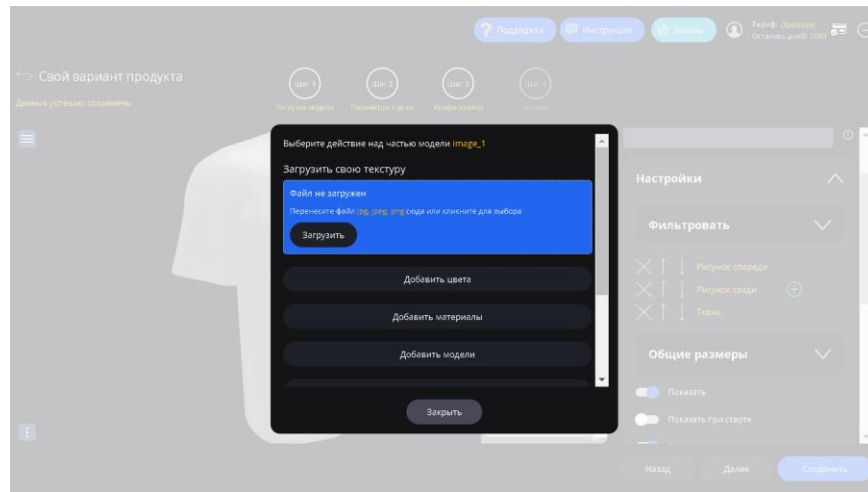
Наложение изображений на 3D-модели

Выбор части модели и быстрое наложение изображений

На третьем шаге создания проекта можно кликнуть по нужной части модели и выбрать необходимую настройку (данную опцию также можно вызвать по кнопке добавления в списке блока настроек).

Чтобы быстро наложить свое изображение на нужной части модели достаточно выбрать изображение на своем устройстве в появившемся диалоговом окне.

У любой настройки есть поле названия частей модели, где можно указать только часть названия, чтобы настройка применялась к нескольким элементам модели, у которых присутствует данная часть имени.



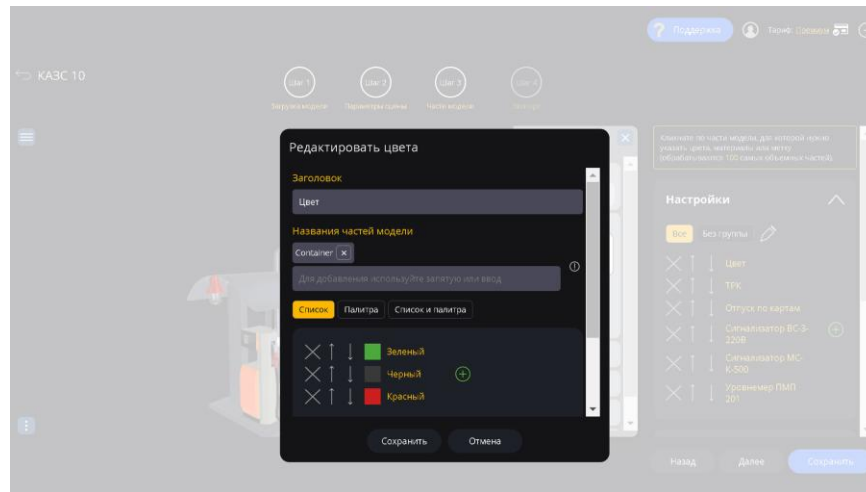
Названия частей модели

pillows x

Для добавления используйте запятую или ввод

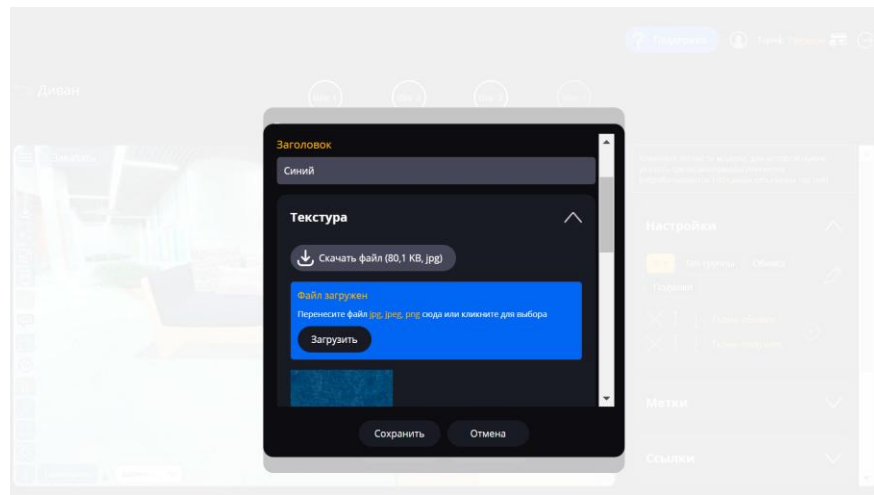
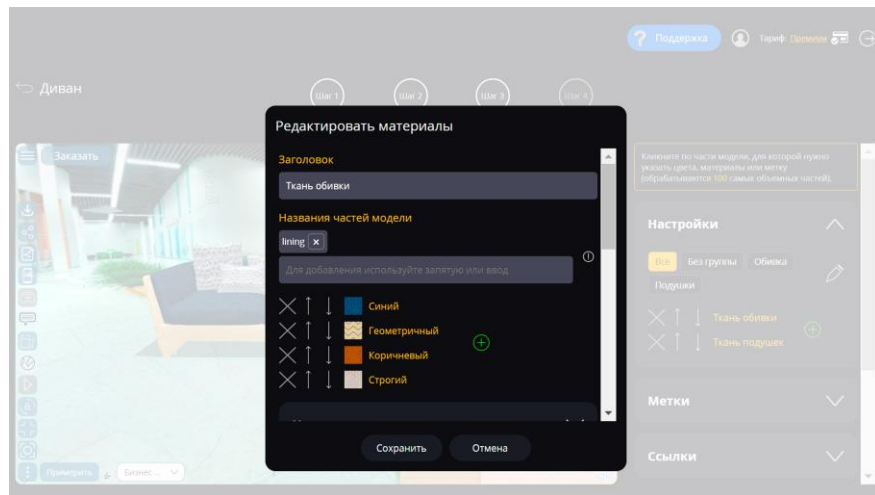
Настройка цветов

Для любой из частей модели можно настроить смену цветов. Вы можете указать список собственных цветов, палитру для выбора любого цвета или оба варианта одновременно.



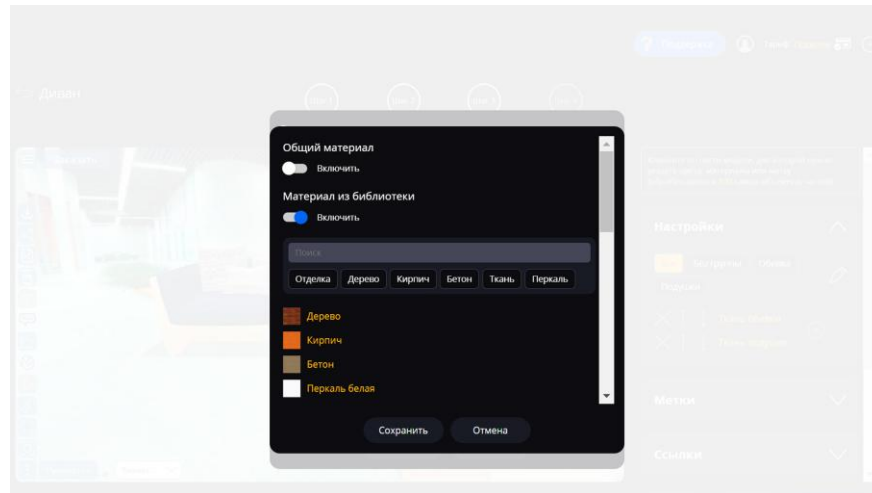
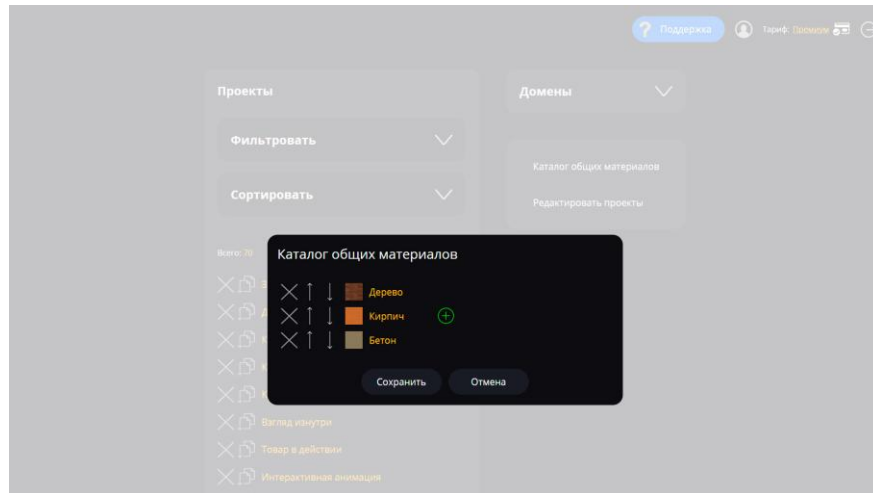
Настройка своих материалов

Для любой из частей модели можно настроить одновременную смену текстур и цветов. Для этого необходимо выбрать настройку материала. Если вы хотите использовать дополнительные карты текстур для более реалистичного вида модели, вы можете загрузить их как для всех вариантов сразу или подгружать их отдельно для каждого выбора пользователя.



Общий каталог материалов

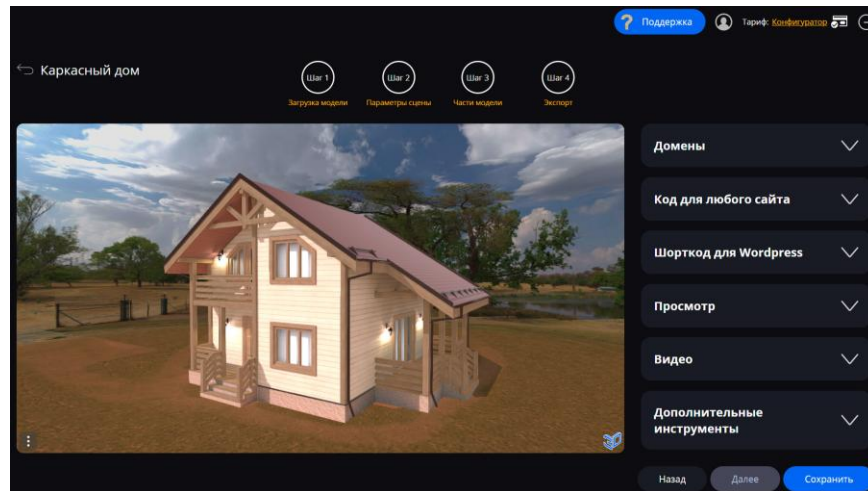
Для каждой настройки материала есть возможность добавлять как собственные материалы, так и выбирать подходящий материал из общего каталога, который редактируется на главной странице личного кабинета. Также можно выбрать материал из библиотеки сервиса.



Экспорт мокапа

Есть несколько вариантов экспорта проекта:

- Создание ссылки на просмотр в отдельной вкладке браузера
- Экспорт в виде 2D-изображения
- Создание видео-обзора



Интерактивные трехмерные мокапы прямо в браузере

Подробнее на сайте
<https://mockup3d.ru>



 info@site3d.site

 [@site3d_support](https://t.me/site3d_support)

