



SITE CONFIGURATOR

Облачный сервис по созданию 3D презентаций вашего продукта

Руководство пользователя

Техподдержка:

Эл. почта: info@site3d.site

Телеграм: [@site3d_site](https://t.me/site3d_site)

Подготовка 3D моделей

В каком формате лучше загружать модели

Наш сервис поддерживает загрузку моделей во множестве форматов, но для максимальной реалистичности рекомендуем работать с форматом **GLB** (оптимизированная версия формата **GLTF**). Данный формат специально разработан для реалистичной демонстрации моделей в Web-пространстве.

Наиболее подходящая программа для работы с данным форматом – **Blender**. Это современный, активно развивающийся и бесплатный редактор 3D графики. Только он позволяет подготовить должным образом **модель с текстурами**.

В дальнейшем мы будем в основном ориентироваться на данный формат хранения 3D моделей.

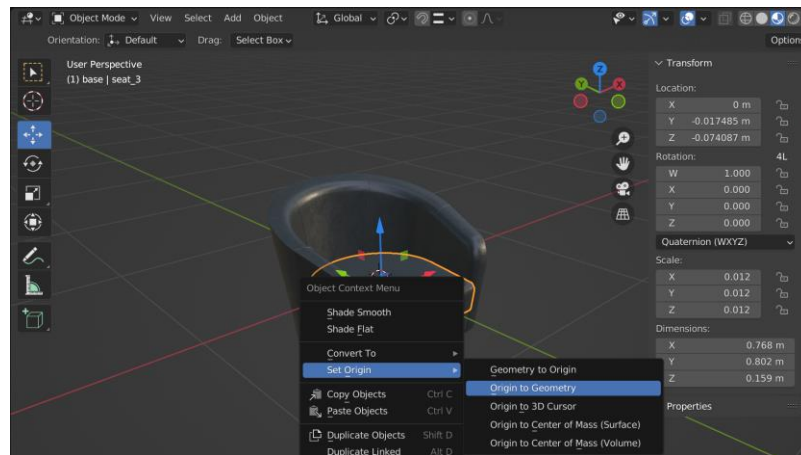
Центрирование модели

Для удобства работы с моделью в сервисе необходимо установить геометрии всех мешей в их геометрических центрах:

- В Blender выбираем **Set Origin** => **Origin to Geometry** => **Bound Center**.
- В 3D max это делается с помощью [Pivot Point](#).

Также следует разместить модель по центру координат:

- Если модель в виде одного меша, то достаточно установить у него нулевые координаты.
- Иначе, можно выделить все меши, клонировать их, затем, объединить в один меш, далее, установить его по центру координат, после чего, все меши совместить с данным мешем через привязку к вершинам, и в конце удалить его.

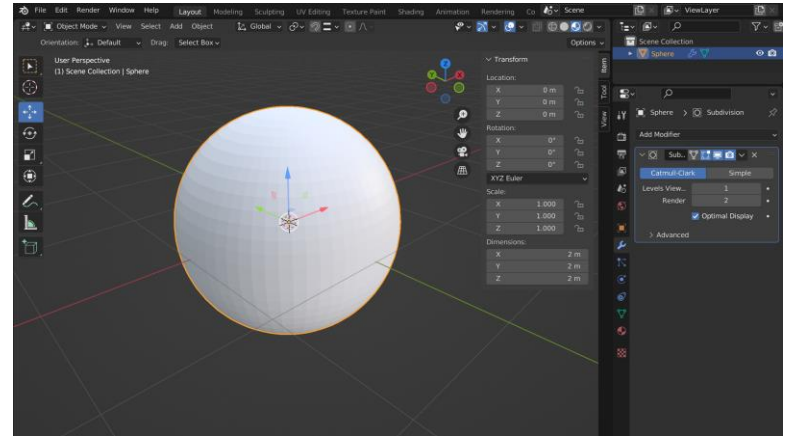


Если в модели нет анимации, то сервис пытается центрировать модель автоматически через настройку **Параметры сцены** => **Стартовый вид** => **Поместить модель по центру**, но лучше контролировать данный процесс самостоятельно.

Работа с размерами и детализацией

Для корректного показа в дополненной реальности модель должна иметь **реальные размеры в метрах**.

Для сглаживания модели в **Blender** выбираем модификатор **Subdivision Surface** и увеличиваем **Levels Viewport** до соответствующего уровня.



Проверка и исправление нормалей

При работе с моделью проверяйте состояние нормалей:

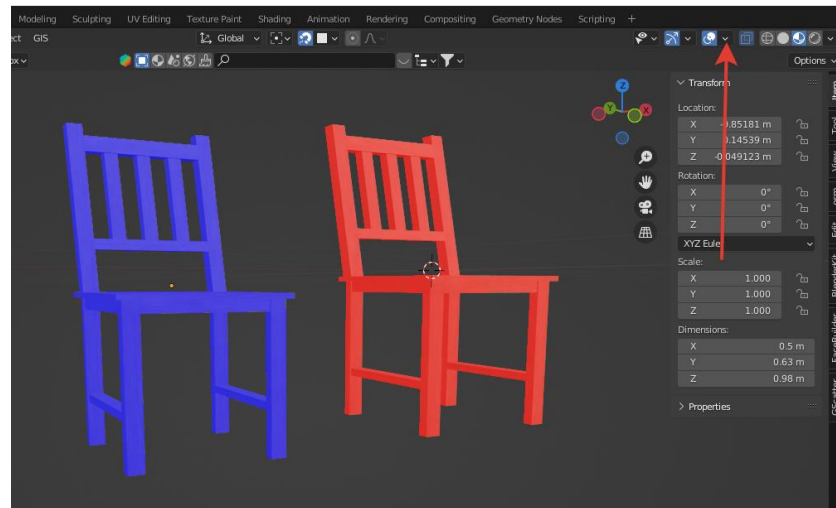
- Выделяем модель и заходим в Overlays
- Выделяем галочкой Face Orientation

Если модель красного цвета, то нормали вывернуты.

Чтобы это поправить, заходим в режим редактирования, выделяем всю или часть модели, нажимаем ALT+N и выбираем Flip.

Чтобы эта проблема не мешала вам работать:

- Зайдите справа во вкладку Material Properties
- Перейдите в Settings и **уберите галочку Backface Culling**

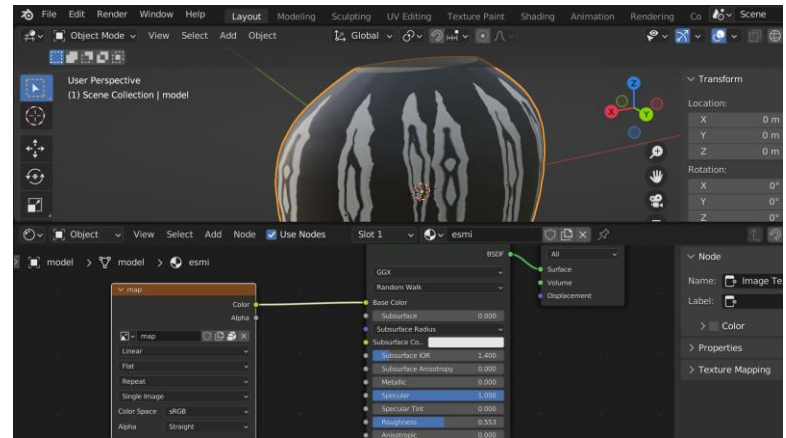


Как нанести текстуру

Для нанесения текстуры на модель в **Blender**:

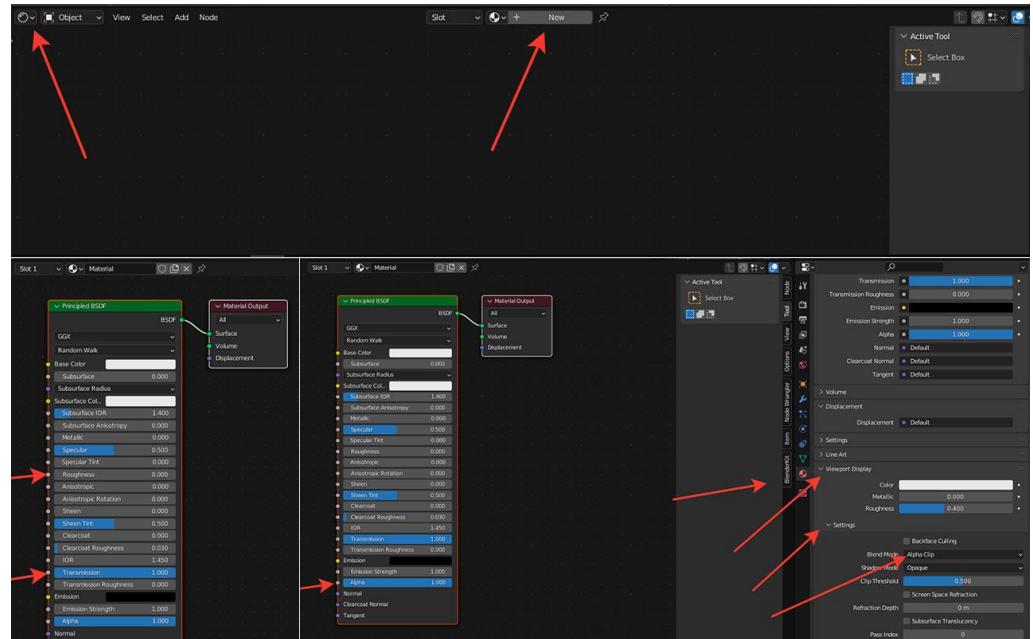
- Выделяем модель
- В нижней части выбираем **Shader Editor** и переносим туда нужную текстуру
- Соединяем текстуру с нашей моделью через **Color** к **Base Color**
- Если текстура легла не ровно, то переходим к панели **UV Editing**. Появляется два окна, в правом окне переходим в режим **Edit Mode** и выделяем модель. В левом окне появляется модель в развернутом виде. Выравниваем текстуру.

[Смотрите наш видеоурок](#)



Создание материала стекла

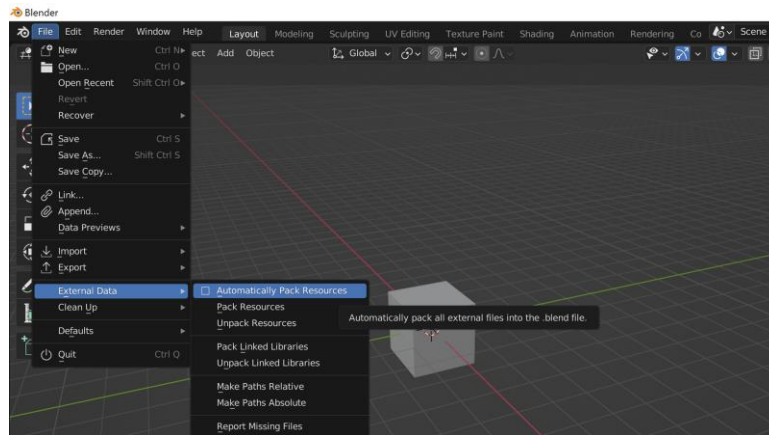
- Выделяем меш. Переходим в **Shader Editor**.
Создаем новый материал по кнопке **New**.
- Выставляем **Transmission** в 1.0,
а **Roughness** в 0.0.
- Переходим справа в **Material Properties** =>
Viewport Display => **Settings** и в разделе **Blend Mode** выбираем **Alpha Clip**.
- Возвращаемся в **Shader Editor** и выставляем
в **Alpha** соответствующее значение (чем
ниже, тем прозрачнее будет объект).



Запаковка текстур

Чтобы в сервисе отобразились текстуры вашей модели, необходимо, чтобы вы присоединили их к файлу вашей модели. В зависимости от программы, в которой вы работаете, это можно сделать по-разному:

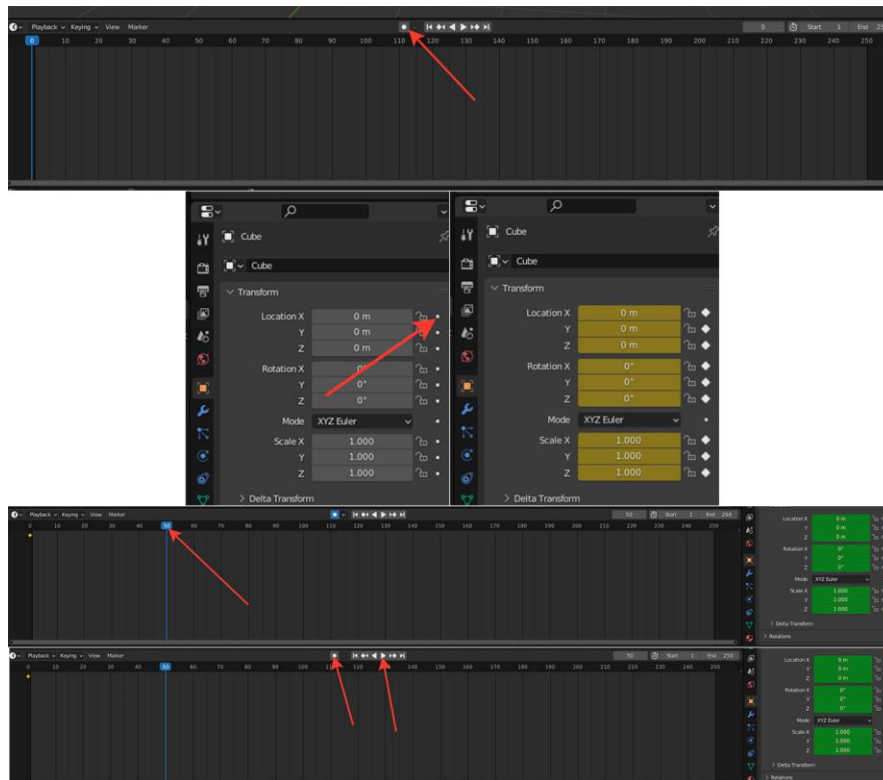
- В Blender выберите в меню **File** => **External Data** => **Automatically Pack Resources**
- Чтобы корректно экспортировать материалы с 3D max, важно, чтобы они все находились в одной папке ([как это сделать](#)).



Создание анимации

- Выделяем меш. Переходим в нижнее меню **Timeline**. Включаем анимацию.
- С права переходим в **Object Properties**. Включаем координаты и градусы. Так мы выставили начало координат.
- Передвигаем синий курсор на необходимый интервал времени. При этом меш передвигаем на необходимое место.
- Повторяем данные действия до конца анимации. После окончания выключаем анимацию и нажимаем на пуск для просмотра того, что получилось.

[Смотрите наш видеоролик](#)



Оптимизация модели

Для показа 3D модели в браузере, особенно на большинстве мобильных устройствах, требуется хорошая оптимизация:

- Примените все модификаторы
- Удалите лишние вершины и полигоны, которые не вносят существенный вклад в визуальную составляющую
- Уменьшите размер текстур (для большинства случаев достаточно изображений размером **1024 на 1024** в формате **jpeg**, которые можно сжать, например, в фотошопе со значением оптимизации в 60%)

Рекомендуемый итоговый размер модели без сжатия – **до 3 Мб**.

[Смотрите наш видеоурок](#)

Подготовка дополнительных моделей

Для показа различных вариантов частей модели (например, формы крыши у дома) необходимо подготовить отдельные файлы моделей.

Если вы хотите заменять только геометрию, то вам необходимо учесть (в этом случае вам необходимо внутри сервиса в настройках смены модели указать переключатель **Использовать только геометрию**):

- В качестве геометрии для замены берется только первый меш в сцене
- Для уменьшения веса модели материалы лучше исключить, т.к. заменяется лишь геометрия

Подготовка к смене текстур

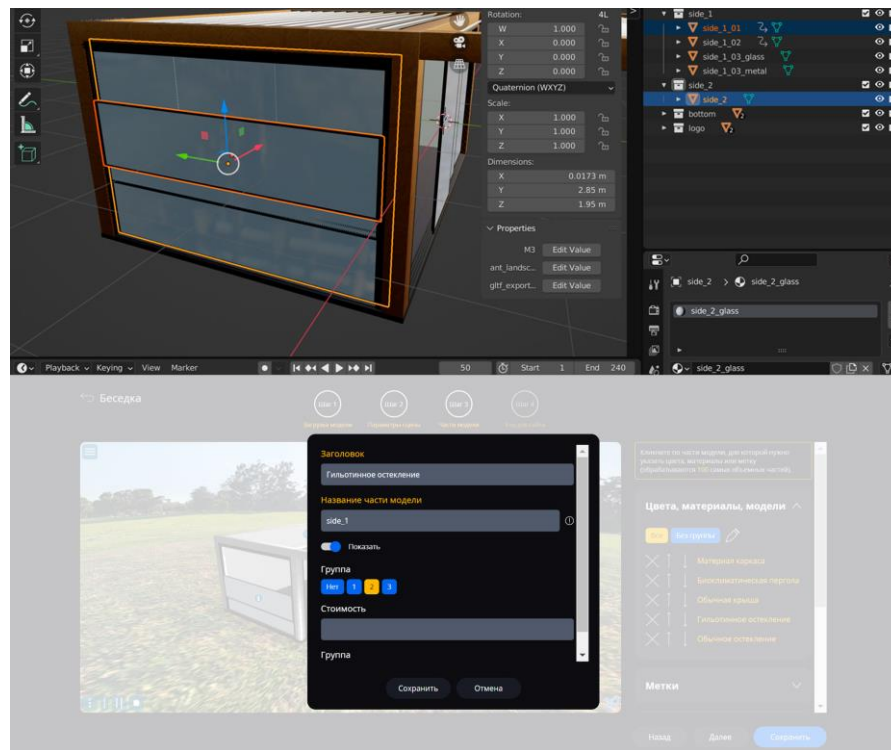
Для тех частей модели, где предполагается смена текстур, накладывать **внутри модели текстуры низкого качества**, чтобы было наглядно формировать uv-развертку, а вес модели при этом значительно не увеличивался, т.к. при загрузке модели в сервисе данные текстуры будут заменены на загруженные в личном кабинете варианты в хорошем разрешении (это касается как обычных текстур, так и карт высот).

Подготовка к смене частей модели

Если вам нужно показывать разные варианты частей модели, то можно в одном месте модели разместить меши различных вариантов.

В модели они могут пересекать друг друга, но в нашем сервисе вы можете добавить для каждого варианта переключатель видимости, обозначить его начальное состояние и один и тот же номер группы, чтобы ваши варианты переключались автоматически, показывая нужный вариант и скрывая остальные.

Для применения переключателя к нескольким мешам одновременно удобно включать в имена таких мешей одинаковые части имен. Эту общую часть можно указать в свойствах переключателя.

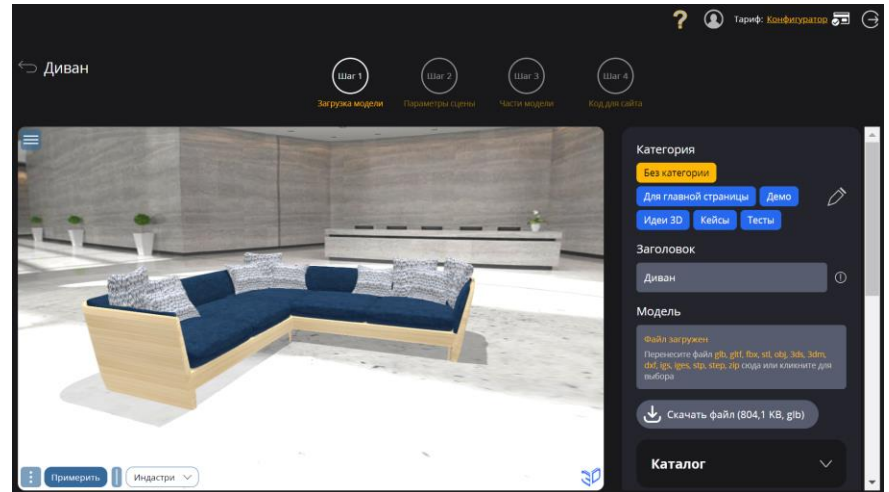


Создание 3D виджета

Загрузка модели на сервис

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).

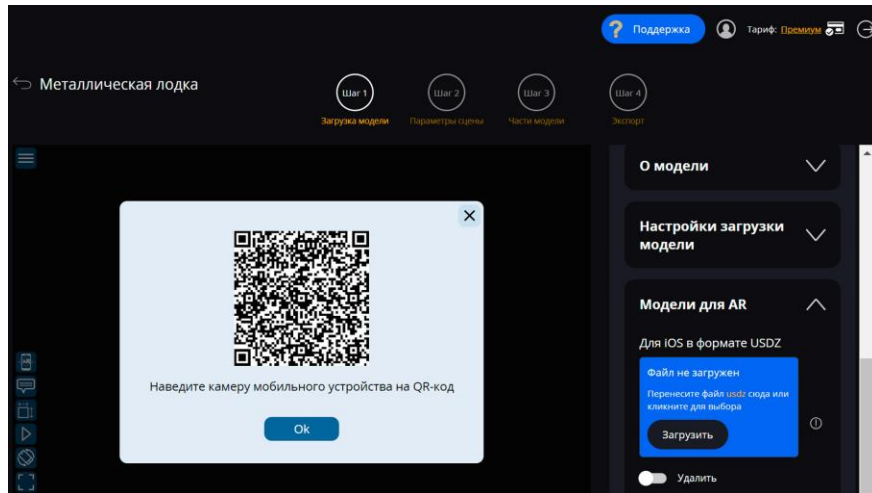
Для тестирования работы сервиса можно воспользоваться каталогом готовых моделей.



Загрузка дополнительных моделей для AR

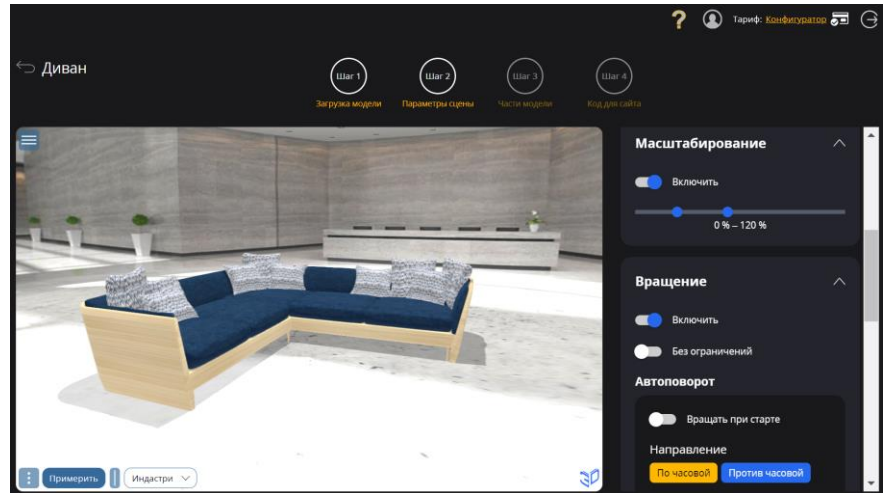
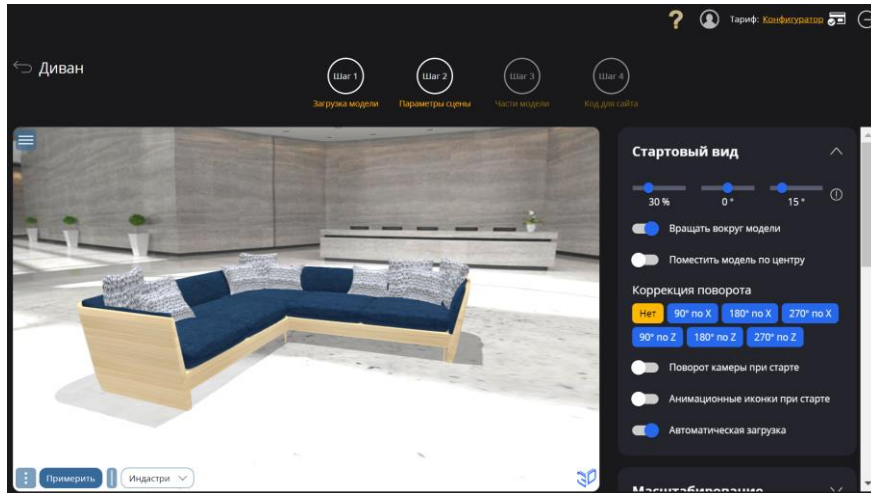
На первом шаге мастера создания проекта есть возможность загрузки отдельного файла модели в формате USDZ для демонстрации режима дополненной реальности под iOS.

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



Базовые настройки

Для начала работы с моделью рекомендуем настроить стартовый вид и параметры масштабирования и вращения.



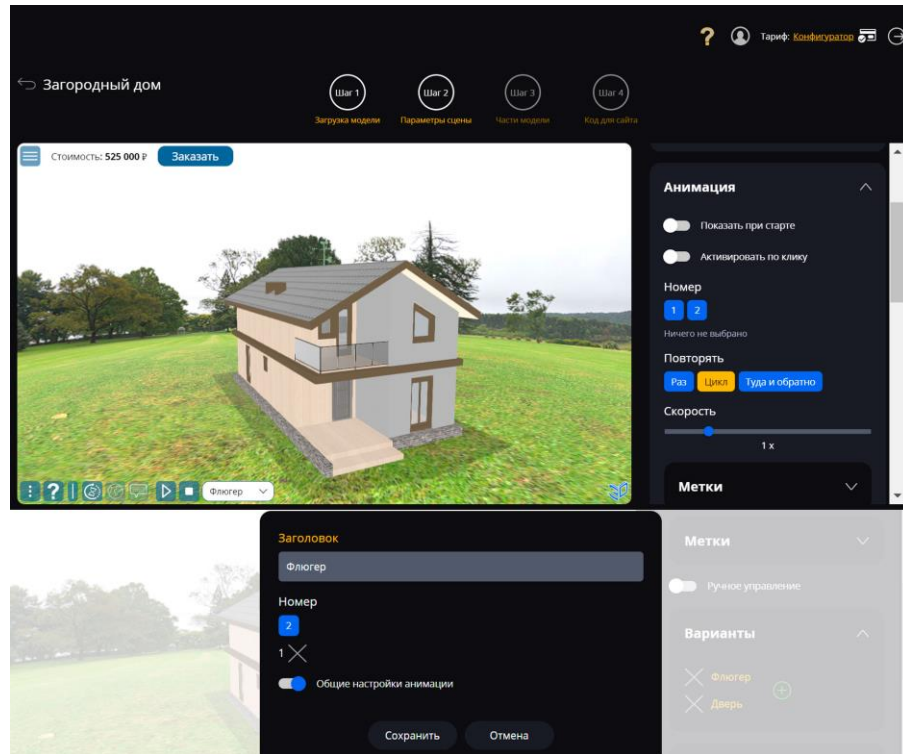
Анимация

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

Доступны следующие возможности:

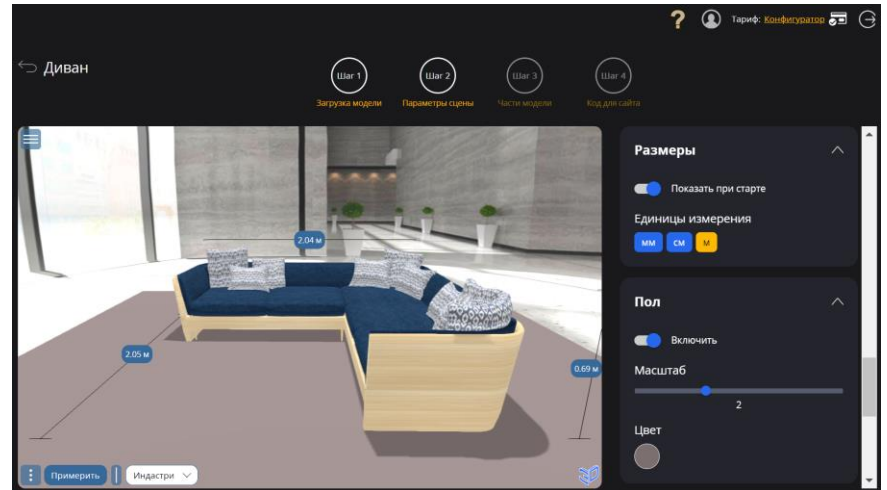
- Добавление меток - текстовых пояснений, появляющихся во время воспроизведения анимации
- Добавление списка вариантов анимаций
- Ручное управление с помощью прокрутки колесиком мыши или жестом на сенсорном экране

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



Размеры и пол

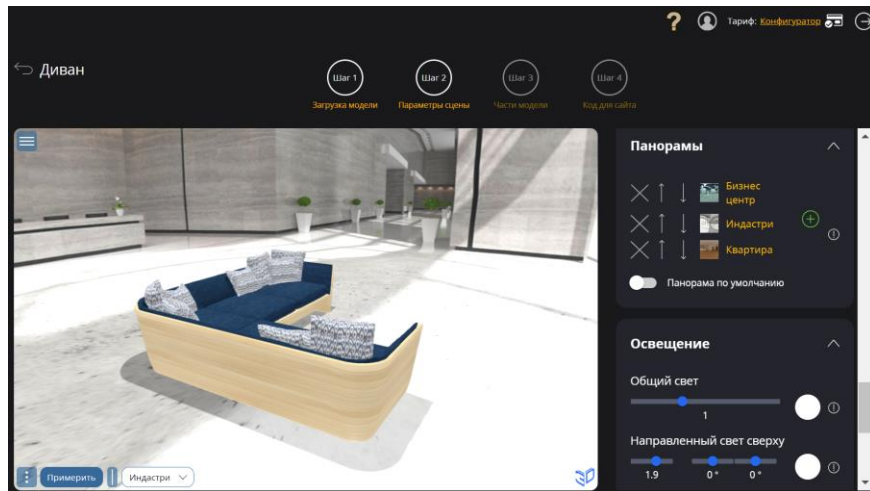
Вы можете включить показ общих размеров модели и пола нужного размера и цвета.



Панорама и освещение

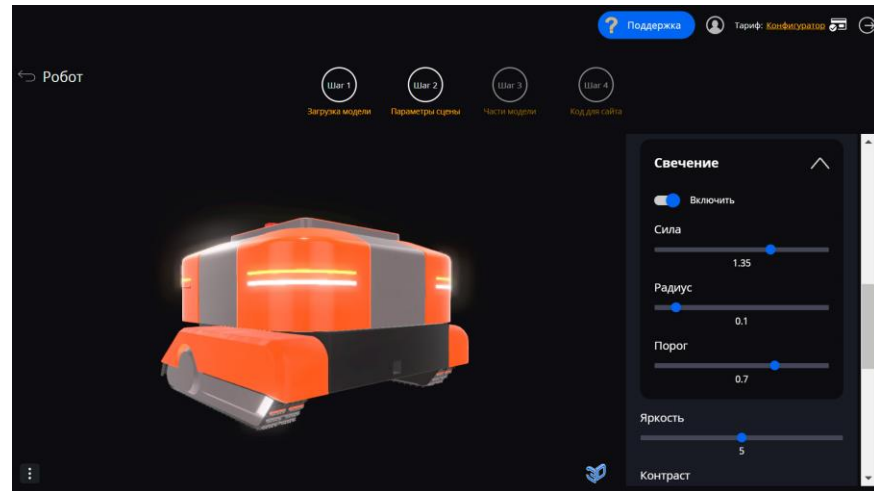
Модель чаще смотрится более эффектно вместе с подходящей по смыслу панорамой. Их может быть несколько, тогда пользователь сможет выбрать подходящую при просмотре из списка.

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.



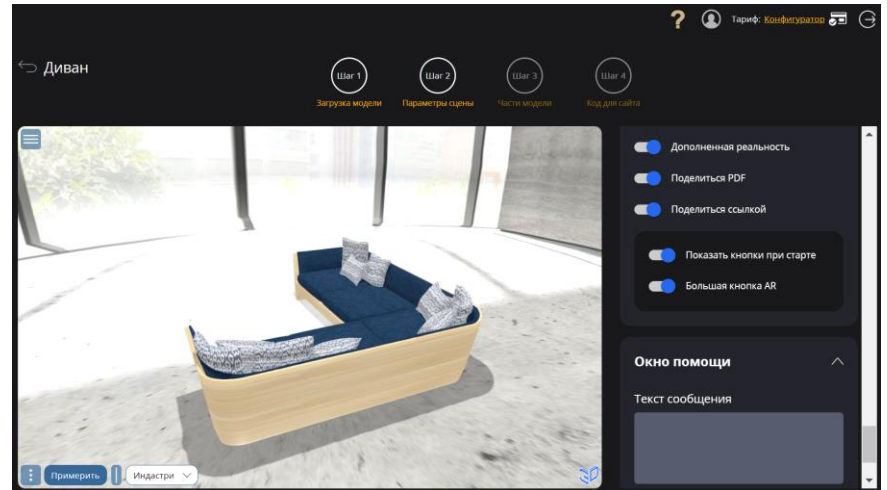
Настройки графики и оптимизации

Вы можете настроить: качество графики, параметры свечения, яркости и контраста, наличие теней, скрытие мелких деталей, общий материал и др.



Навигация и окно помощи

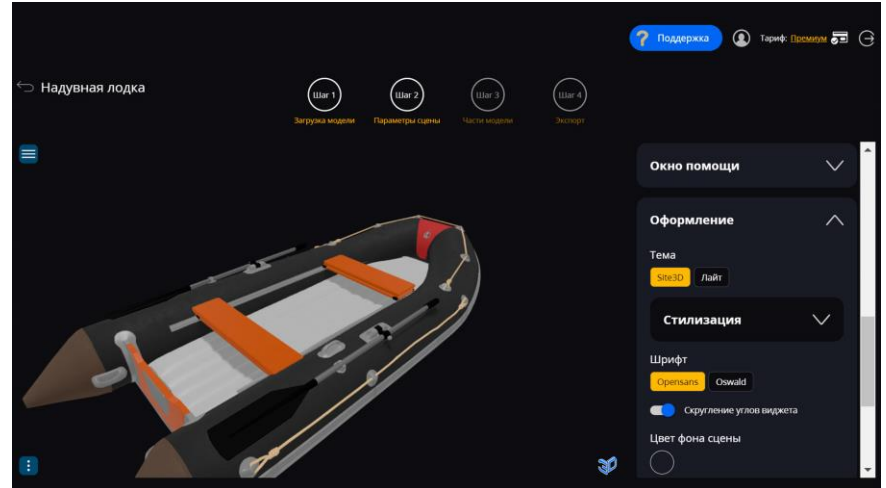
Далее настраиваем кнопки навигации и, если требуется, содержимое и момент появления окна помощи.



Темы оформления

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

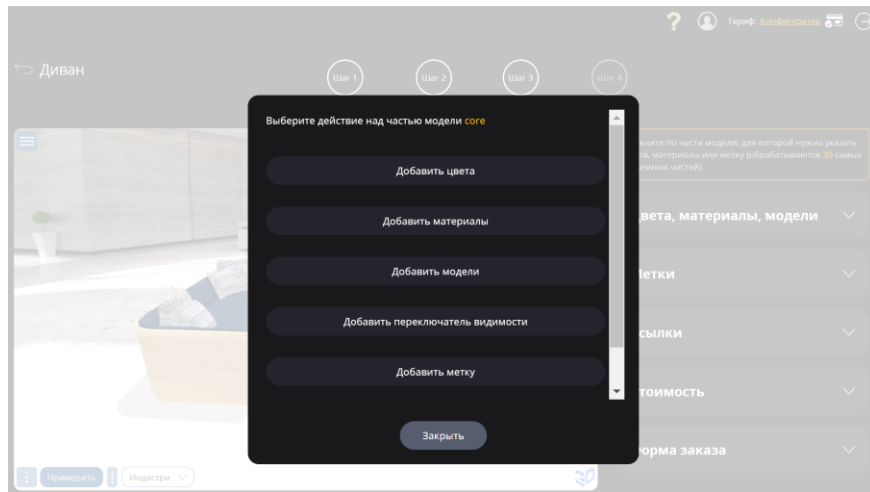
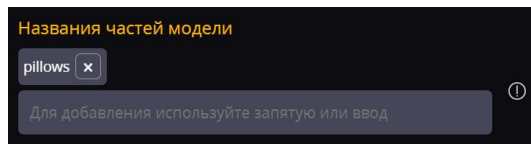
- Темы оформления
- Дополнительная стилизация цветов и форм интерфейса
- Шрифты
- Оформление заставки
- Наложение водяного знака
- И многое другое



Выбор части модели

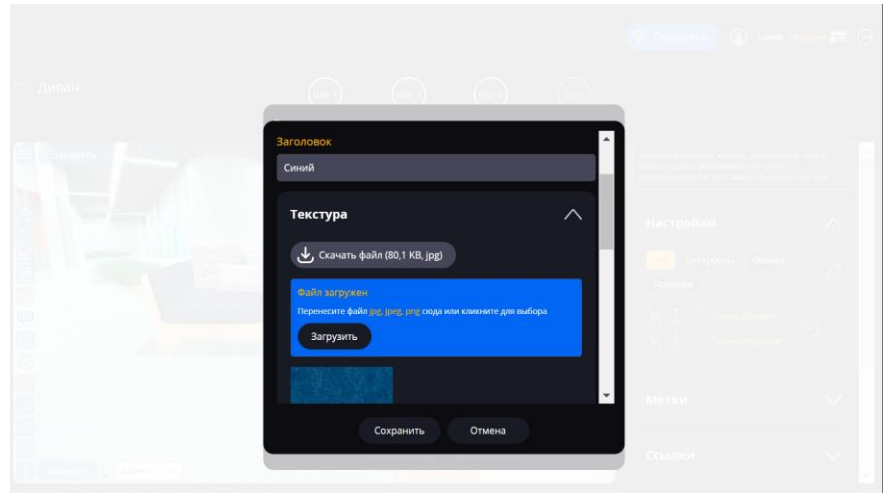
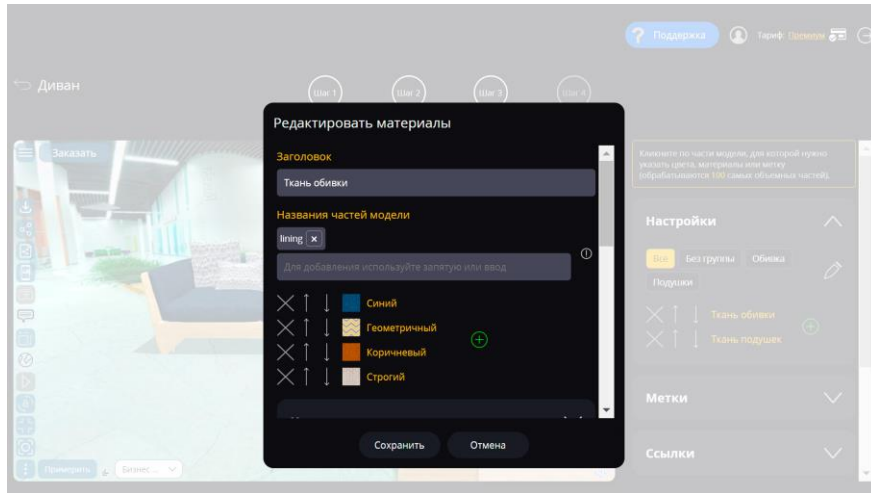
На третьем шаге создания проекта можно кликнуть по нужной части модели и выбрать необходимую настройку (данную опцию также можно вызвать по кнопке добавления в списке блока настроек).

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.



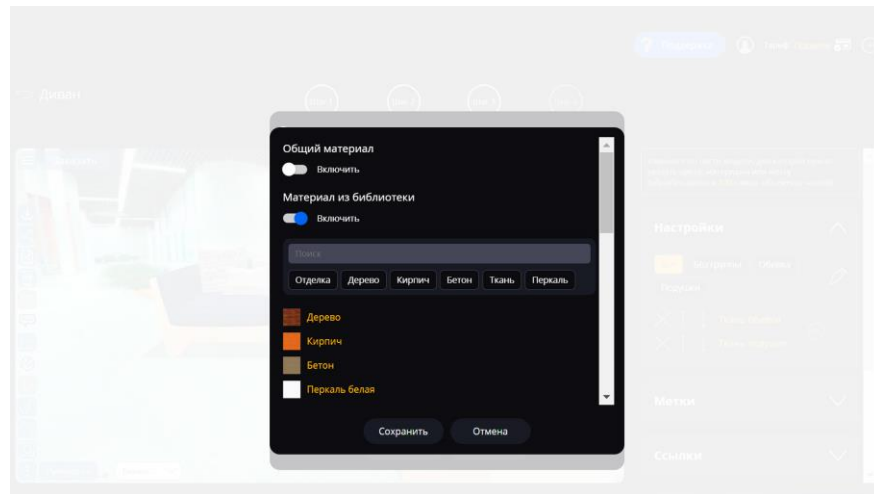
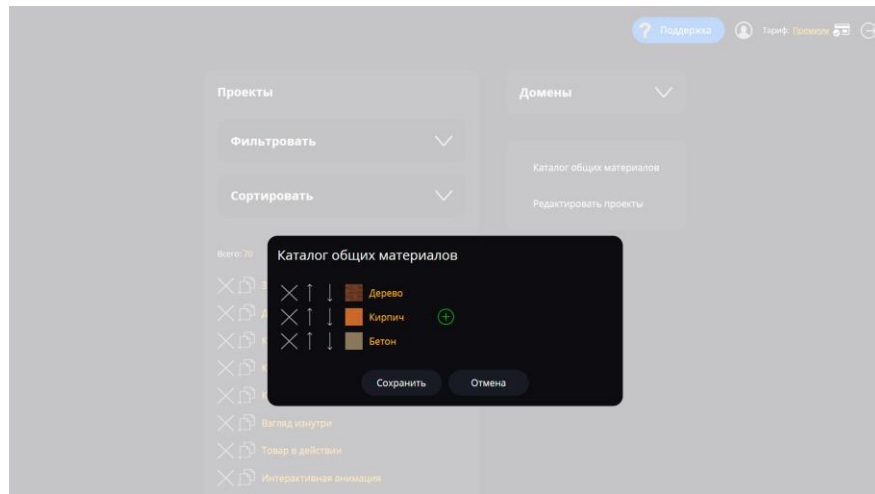
Настройка материалов

Для любой из частей модели можно настроить смену текстур и цветов.



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.

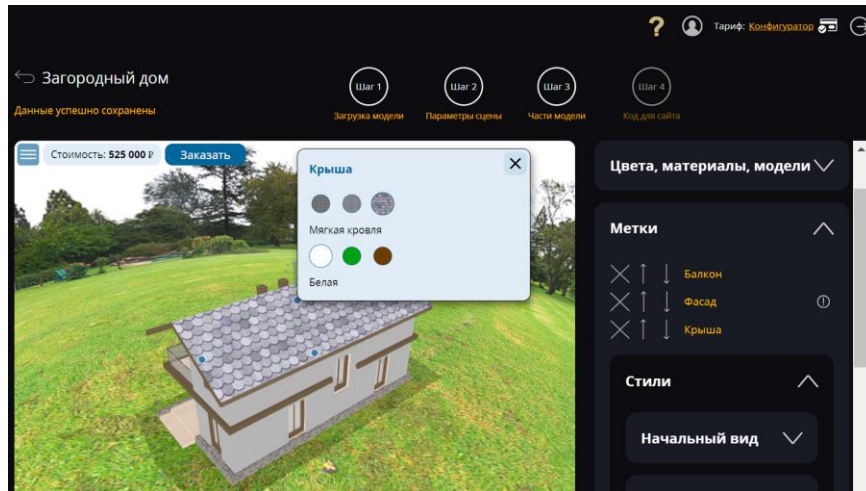


Метки и ссылки

Для визуальных текстовых подсказок отдельных частей модели служит блок меток. Их можно стилизовать под свои предпочтения.

При клике на метку отображается **удобный выбор цветов и текстур** (при наличии соответствующих настроек для той же части модели, что и у метки).

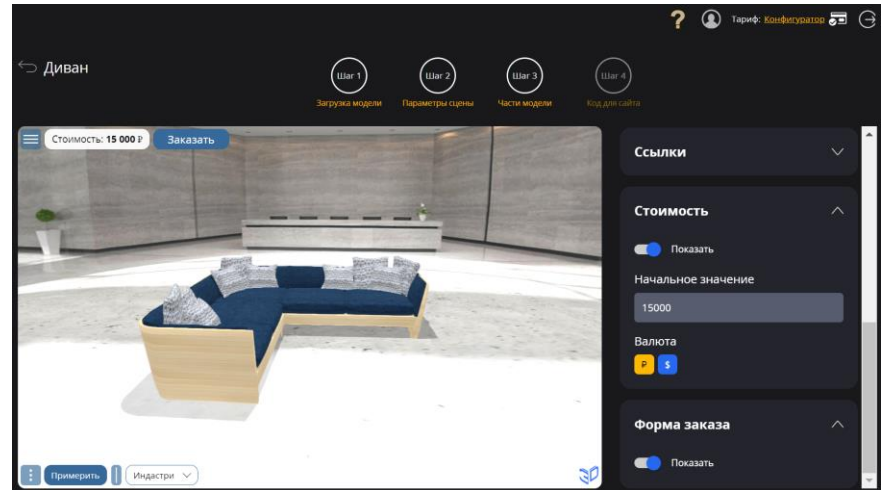
Каждый элемент модели может служить ссылкой на внутренние разделы сайта или внешние ресурсы.



Стоимость и форма заказа

От выбора материалов и иных настроек может зависеть стоимость готового продукта, которую можно вывести в виджете.

Также можно включить возможность оформить заявку прямо из виджета.



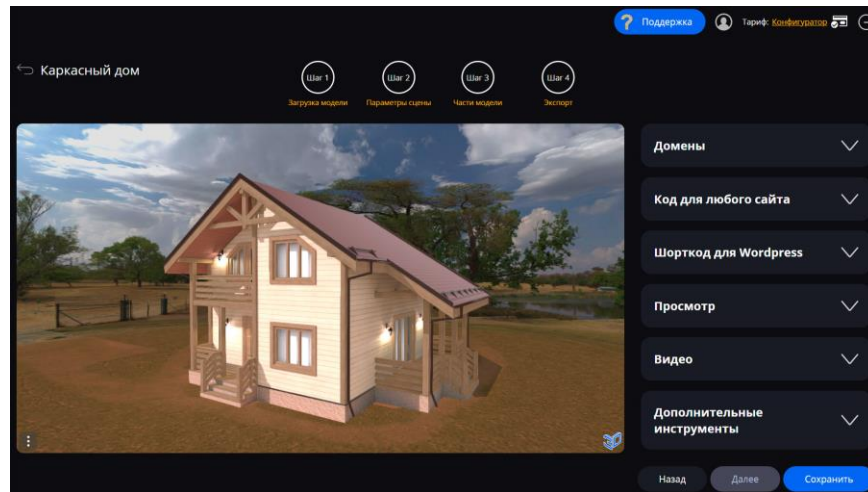
Экспорт проекта

Есть несколько способов вставки проекта на сайт:

- Вставка кода 3D виджета (нужно **указать домен** сайта в списке доменов, а также код товара на первом шаге, если хотите использовать тип контейнера для виджета «С кодом товара»)
- Добавление ссылки на просмотр в отдельной вкладке браузера
- Создание видео-обзора

Есть возможность скопировать упрощенный код для вставки виджета в **Wordpress**.

Виджет может работать на любых движках по созданию сайтов, в том числе и внутри конструкторов сайтов.



**Работа с большим числом
проектов (моделей)**

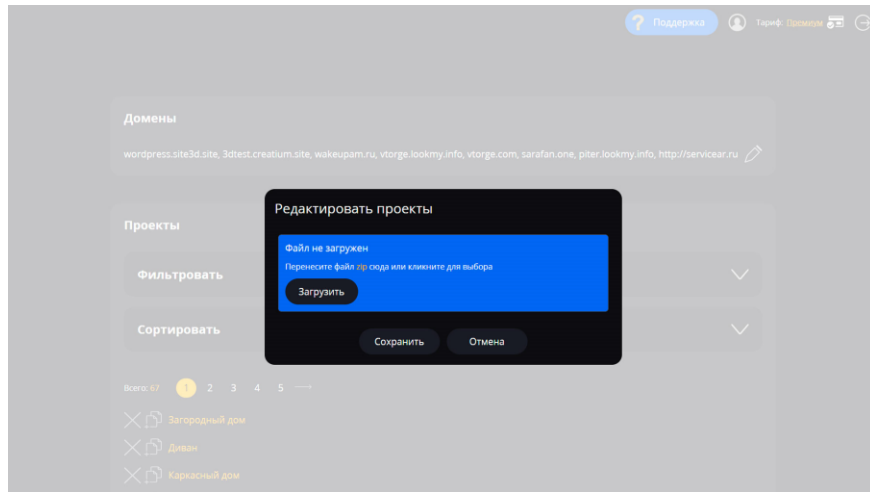
Массовая загрузка моделей

Для одновременной загрузки множества моделей (создания большого числа проектов) есть кнопка «Редактирование проектов» на главной странице личного кабинета.

Перед этим нужно сформировать zip архив с моделями (они могут быть вложены в папки). При этом имена файлов моделей будут использоваться в качестве заголовка и кода товара.

Данный код может быть использован для более удобной интеграции в сайт, когда вместо ID проекта можно использовать сочетание ID пользователя и кода товара (подробнее [в разделе экспорта](#)).

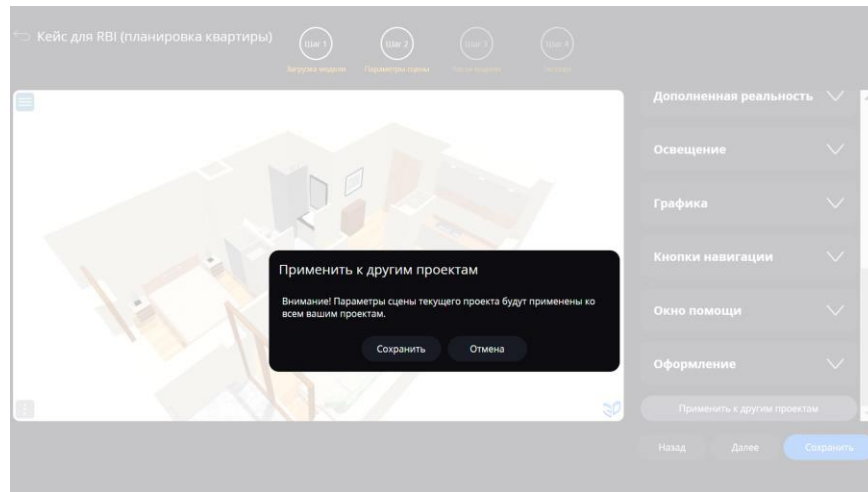
При совпадении кода товара будет произведено обновление созданного ранее проекта.



Применение параметров сцены к другим проектам

На втором шаге создания 3D виджета есть кнопка для того, чтобы можно было применить все настройки параметров сцены к другим нашим проектам.

Подробнее [в нашем видео](#).

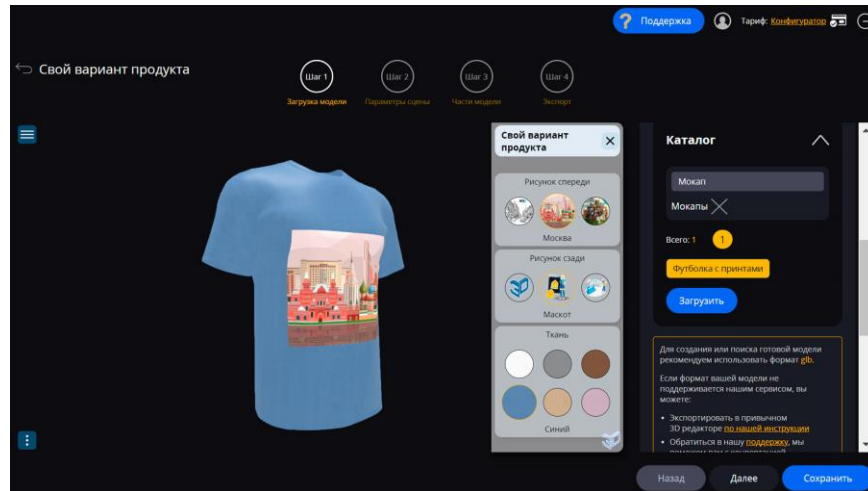


Примеры использования сервиса

Создание мокапов

- Загружаете свою 3D модель или одну из нашего каталога (рекомендуем модели с тегом «**Мокапы**»).
- Настраиваете материалы (в наших моделях уже подготовлены места для вставки вашего дизайна).
- [Экспортируете](#) мокап в удобном для вас виде.

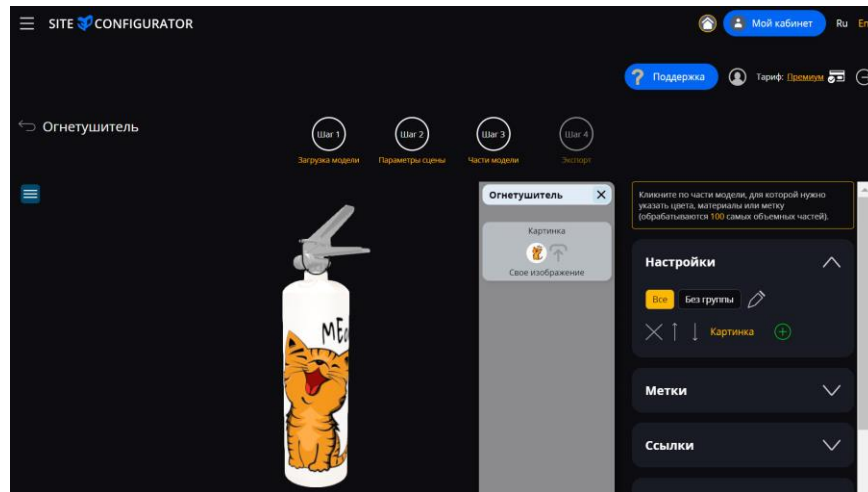
Подробнее [в нашем видео](#).



Конструктор с текстурами пользователей

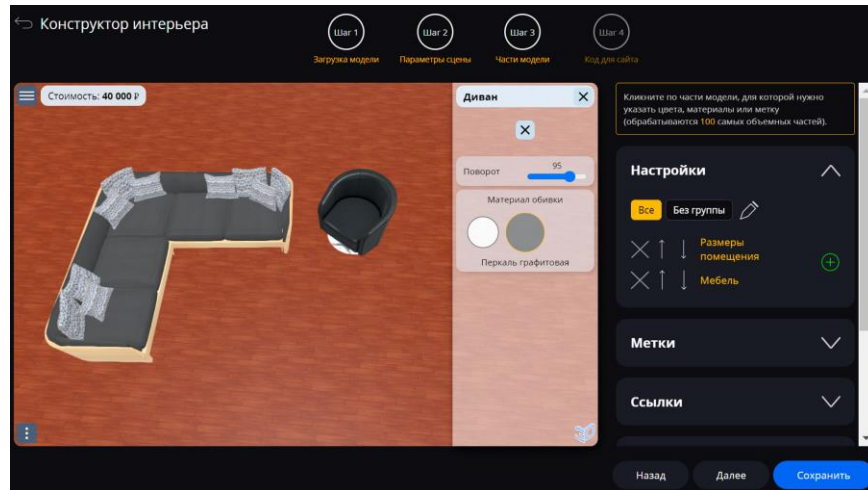
- Загружаете 3D модель.
- Добавляете материал с включенным режимом «Загрузка своей текстуры» у той части модели, где должно появиться пользовательское изображение.

Вместе с вариантом собственной картинки могут находится и заготовленные материалы с различными текстурами.



Конфигуратор с перемещением моделей

- Загружаете свою 3D модель пола помещения или земли уличного пространства или выбираете подходящий вариант из нашего каталога (рекомендуем модели с площадью 1 кв. м).
- Добавляете при необходимости настройки задания размеров и смены материалов для загруженной модели.
- Добавляете настройку вариантов моделей, которые можно будет поставить на поверхность загруженной модели пола или земли, с включенным режимом перемещения.



Свяжитесь с нами



info@site3d.site



[+7 981 709-12-37](tel:+79817091237)



[@site3d_site](#)



configurator.site3d.site