



SITE CONFIGURATOR

Сервис для встраивания и управления 3D-моделями на сайте

Руководство пользователя

Техподдержка

Эл. почта: info@site3d.site

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

Оглавление

- [Подготовка 3D-модели](#)
- [Загрузка 3D-модели в сервис и настройка просмотра](#)
- [Создание 3D-конфигуратора](#)
- [Внедрение 3D-модели на сайт](#)
- [Дополнительные инструменты](#)
- [Работа с большим числом 3D-моделей](#)
- [Примеры использования сервиса](#)
- [Наша поддержка](#)

Подготовка 3D-модели

Краткий чек-лист действий можно посмотреть [здесь](#)

В каком формате лучше загружать модели

Наш сервис поддерживает загрузку моделей во множестве форматов (glb, gltf, usdz, fbx, stl, obj, 3ds, 3dm, 3mf, dxf, iges, igs, step, stp, brep, ifc, dae, kmz), 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**.

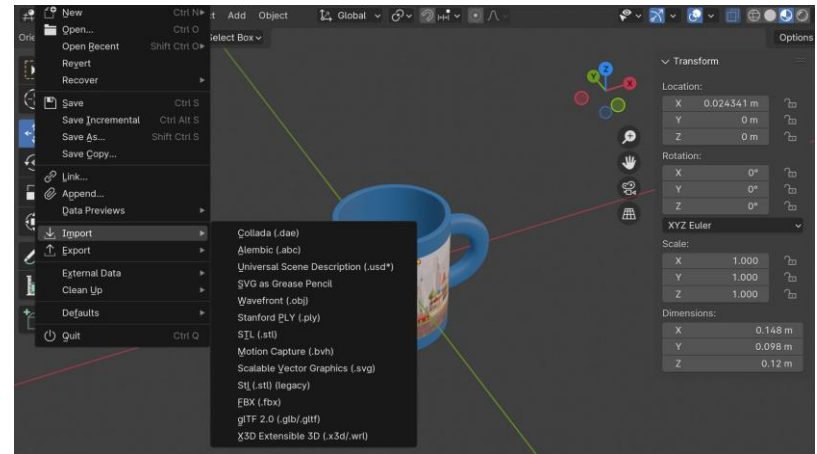
В дальнейшем мы будем в основном ориентироваться на данный формат хранения 3D-моделей.

Экспорт модели в GLB из других форматов

В редакторе **Blender** можно открывать многие форматы файлов и корректно экспортировать их в **GLB** через меню **File => Import**. Наиболее популярные из них: **OBJ**, **STL**, **FBX**.

Далее рассмотрим способы экспорта из других форматов:

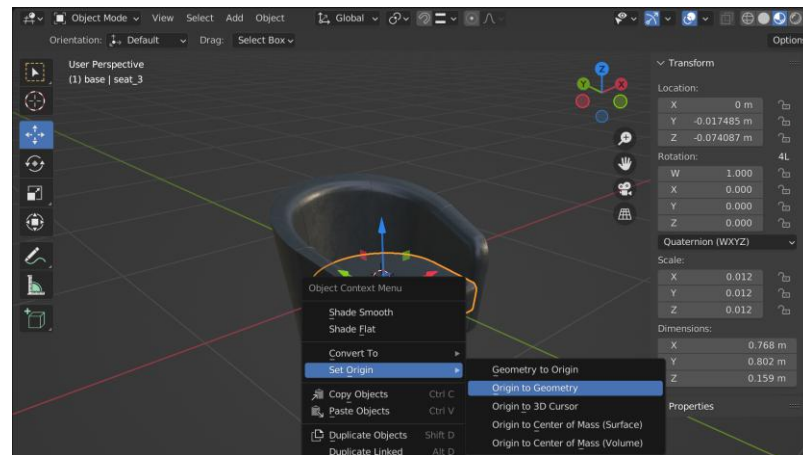
- 3D Max: смотрите [видео-урок](#)
- Revit: смотрите [видео-урок](#)
- Sketchup: смотрите [видео-урок](#)



Базовые настройки модели

Для удобства использования модели в нашем сервисе рекомендуем произвести следующие несложные действия:

- Убрать всевозможные узлы, оставив только меши
- 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*, а для автоматического исправления есть настройка внутри редактирования проекта внутри сервиса (*Параметры сцены => Стартовый вид => Исправить центры частей модели*), которая может некорректно отработать для сложно структурированных моделей)
- Привести модель к реальным размерам в метрах и сбросить у всех мешей повороты и масштаб (в Blender выделяем меши, Ctrl-A и выбираем Rotation и Scale).
- Поместить модель по центру всех трех координат



Смотрите [видео-урок](#) по данным настройкам.

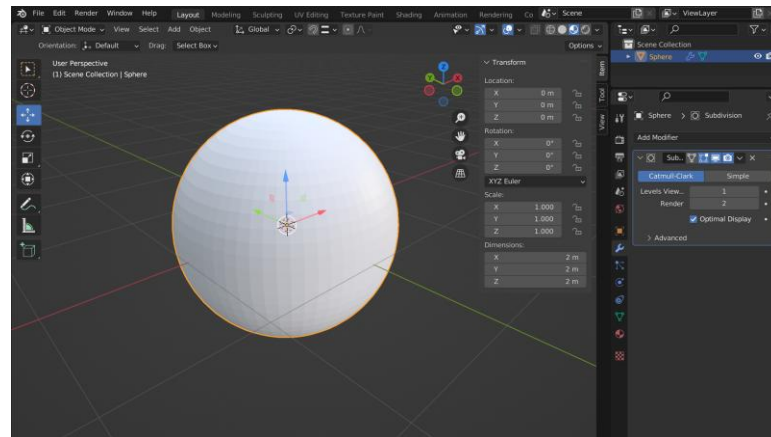
Центрирование модели

- 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*.

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

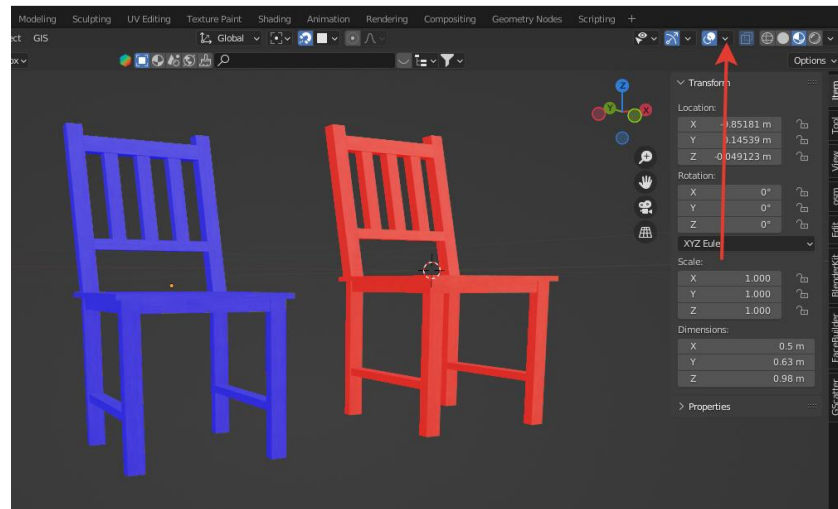
При работе с моделью проверяйте состояние нормалей:

- 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**



Особенности работы с материалами

Формат GLB требователен к материалам, поэтому к нему нужна особая подготовка. Важно ознакомиться с [допустимыми свойствами материала для формата GLB](#).

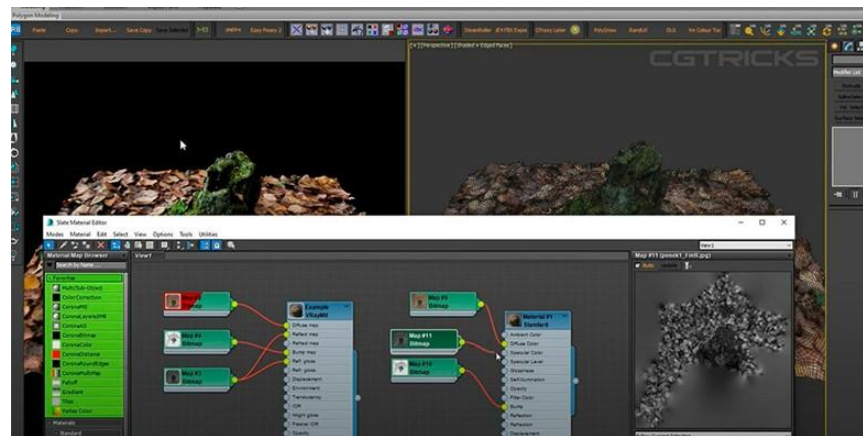
Части модели (далее меши), которые пользователи могут перекрашивать (менять цвет, текстуру), должны иметь **только один материал**.

Рекомендуем работать с материалами в **Blender**, но нужно помнить, что в Shader Editor можно использовать только **Image Texture**, **Normal Map** и другие карты.

Если вы работаете в 3D max и используете **V-RAY** или **CORONA** материалы, то для экспорта в формат GLB необходимо сначала экспортировать модель в FBX, а затем импортировать в Blender и экспортировать в GLB.

В случае использования CORONA дополнительно потребуется в Blender переподключить текстуры согласно их именам.

Подробнее об экспорте из 3D max в GLB [смотрите здесь](#).

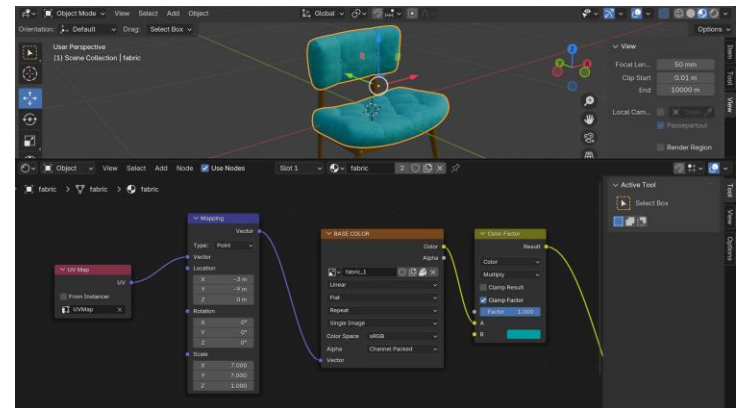
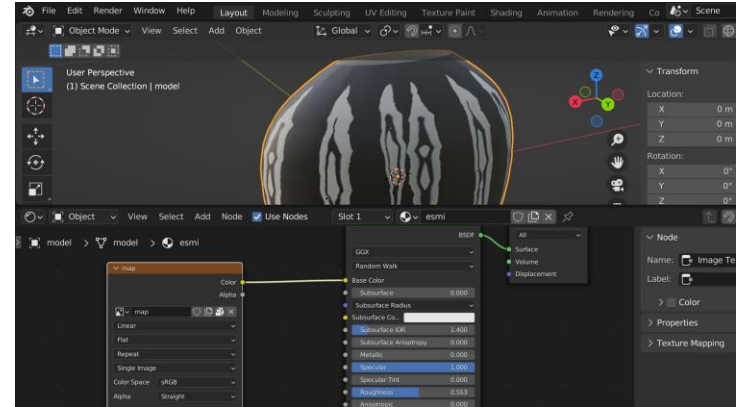


Как нанести текстуру

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

- Выделяем модель
- В нижней части выбираем **Shader Editor** и переносим туда нужную текстуру
- Соединяем текстуру с моделью через **Color** к **Base Color**
- Если текстура легла не ровно, то переходим к панели **UV Editing**. В правом окне переходим в режим **Edit Mode** и выделяем модель. В левом окне появляется модель в развернутом виде. Выравниваем текстуру.
- Если для масштабирования текстуры используется блок **Mapping** и мы хотим, чтобы пользователь мог заменять данную текстуру на другую, то необходимо удалить данный блок и использовать только описанный выше метод.

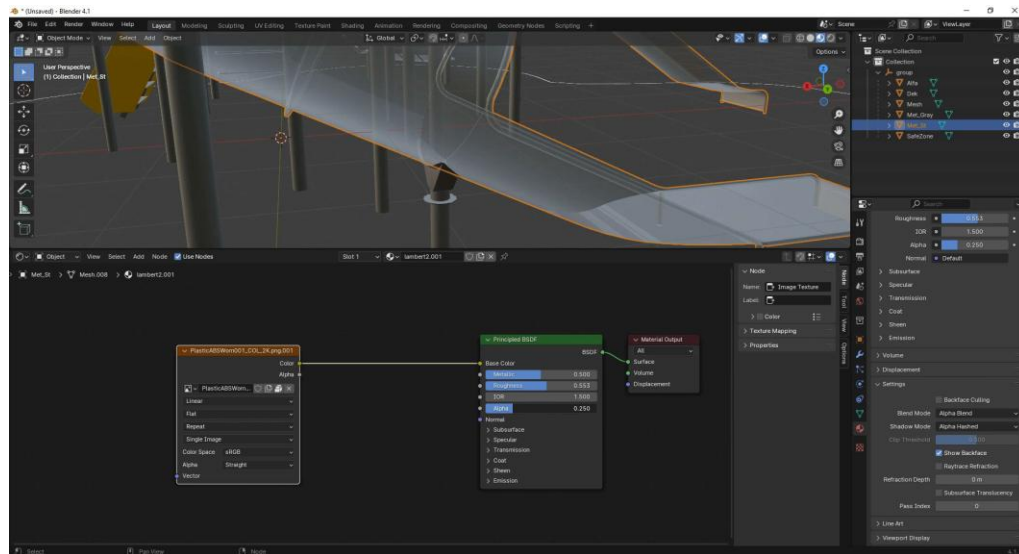
[Смотрите наш видео-урок](#)



Делаем материал прозрачным

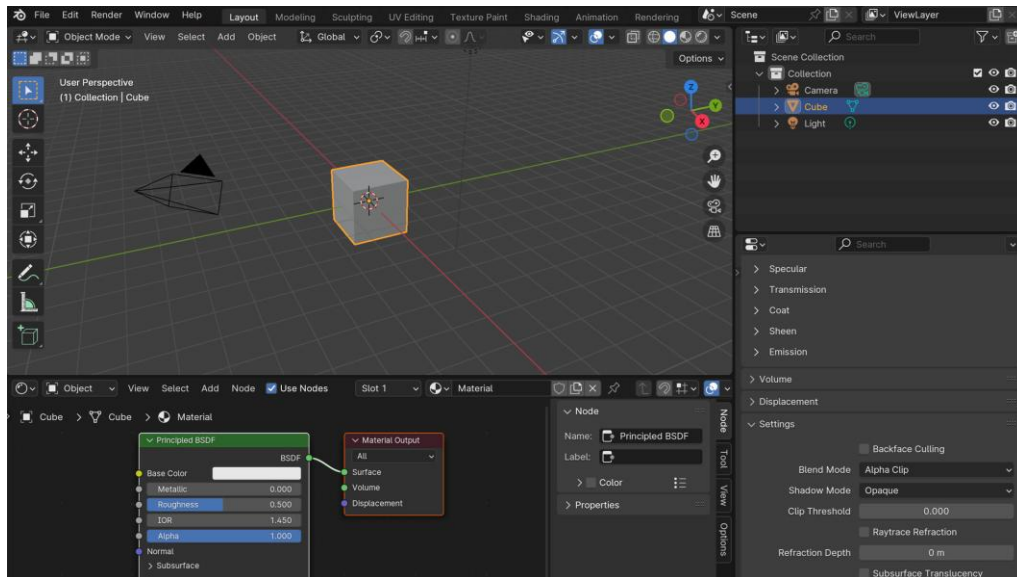
- Выделяем нужный материал.
- Переходим справа в *Material Properties* => *Settings*, в разделе *Blend Mode* выбираем *Alpha Blend*, а в разделе *Shadow Mode* – *Alpha Hashed*.
- Направляемся в *Shader Editor* и выставляем в *Alpha* соответствующее значение (чем ниже, тем прозрачнее будет объект).

Подробнее в нашем [видео-уроке](#).



Создание материала стекла

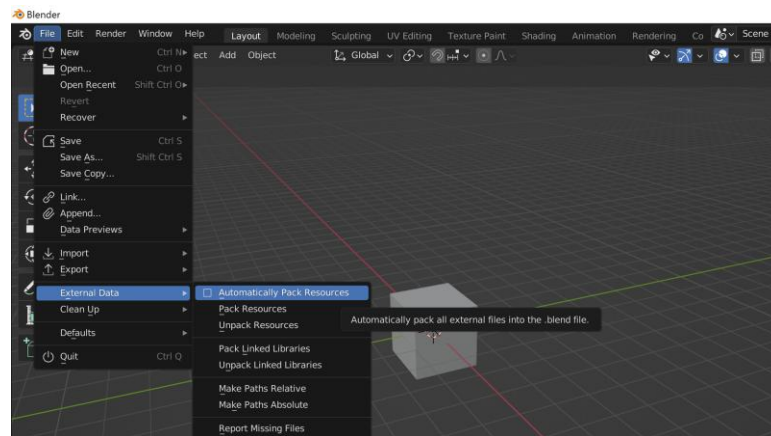
- Выделяем меш. Переходим в **Shader Editor**.
Создаем новый материал по кнопке **New**.
- Выставляем **Transmission** в 1.0,
а **Roughness** в 0.0.
- Переходим справа в **Material Properties** =>
Settings и в разделе **Blend Mode** выбираем
Alpha Clip.
- Возвращаемся в **Shader Editor** и выставляем
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](#)).

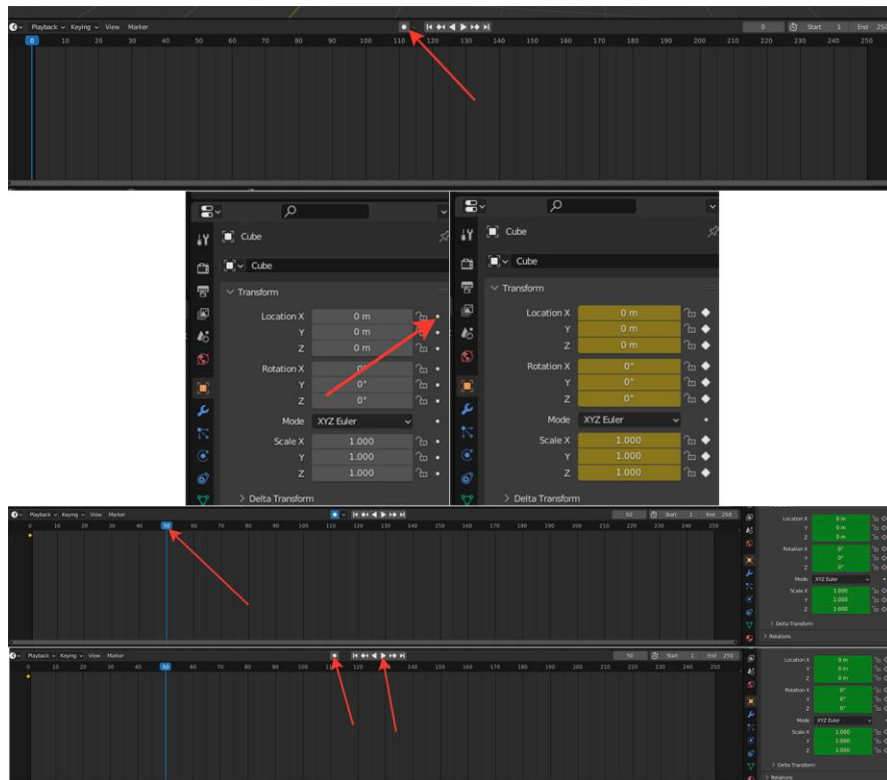


Создание анимации

- 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 наши видеоуроки:

- [Основы анимации](#)
- [Продвинутая анимация](#)



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%)
- Если есть меши с одинаковой геометрией, то применяйте связанное дублирование (Alt-D)

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

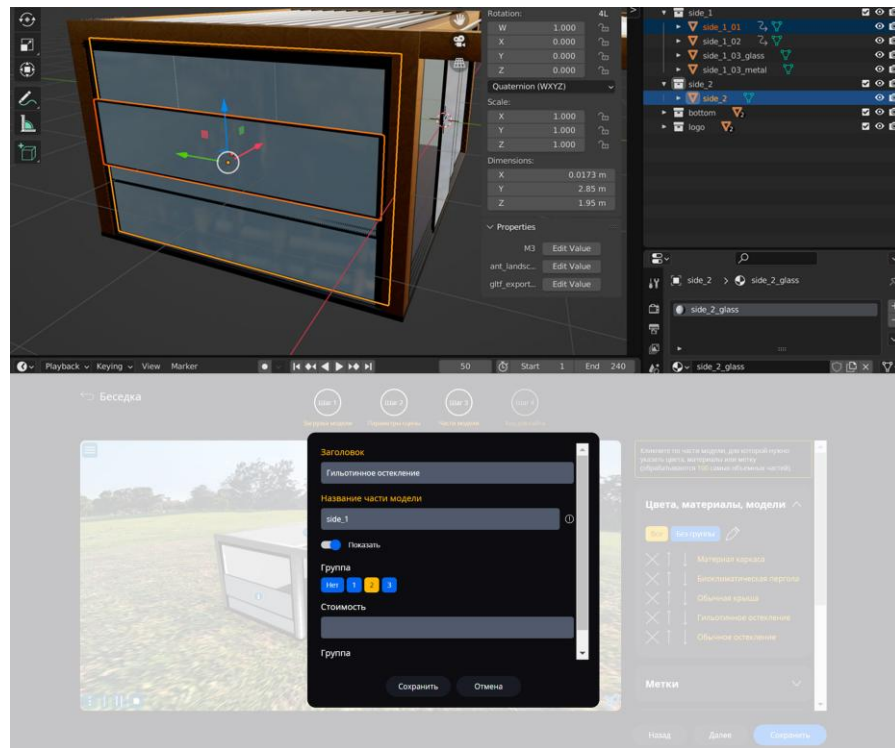
Для тех частей модели, где предполагается смена текстур, накладывать **внутри модели текстуры низкого качества**, чтобы было наглядно формировать uv-развертку, а вес модели при этом значительно не увеличивался, т.к. при загрузке модели в сервис данные текстуры будут заменены на загруженные в личном кабинете 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.

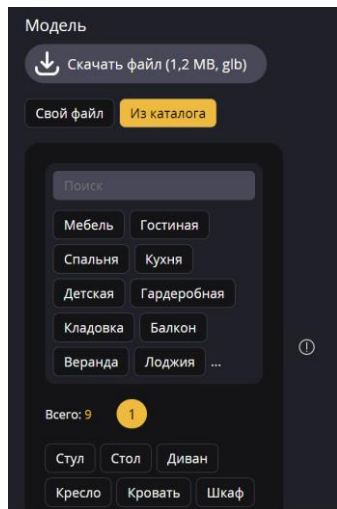
Для применения переключателя к нескольким мешам одновременно удобно включать в имена таких мешей одинаковые части имен. Эту общую часть можно указать в свойствах переключателя.



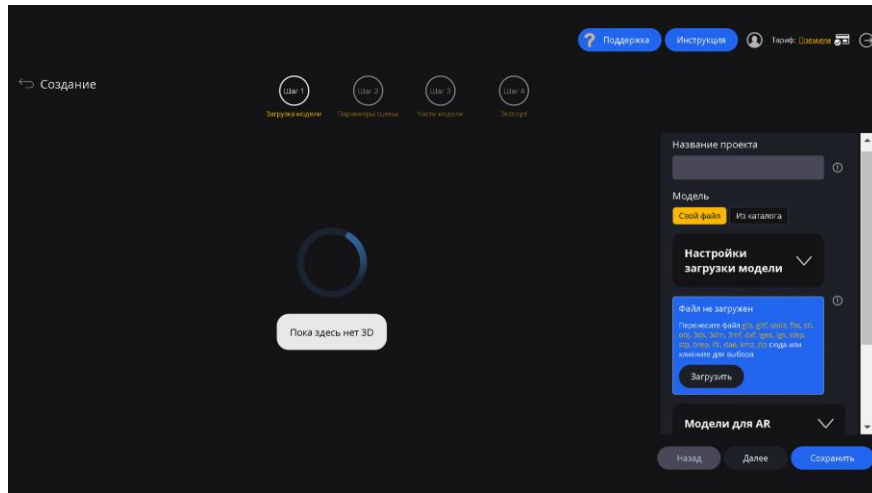
Загрузка 3D-модели в сервис и
настройка просмотра

Загрузка 3D-модели в 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).

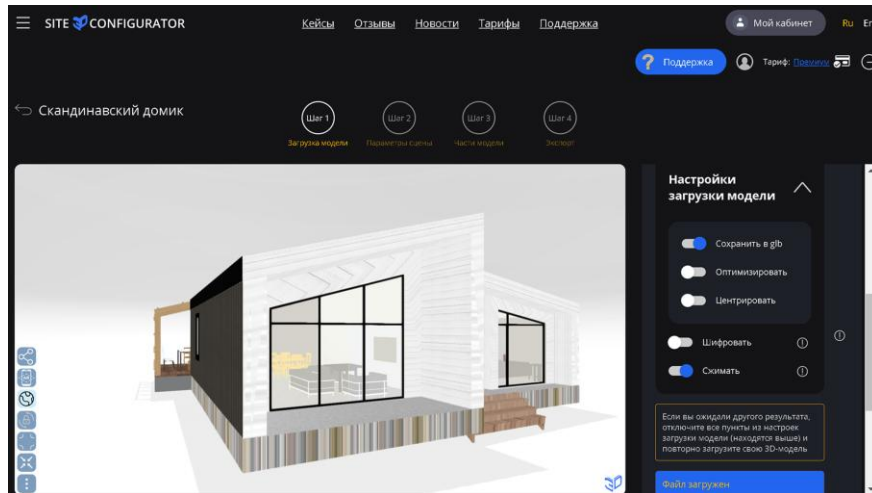


Также можно воспользоваться каталогом готовых моделей, а если не найдется нужного варианта, то мы можем бесплатно добавить его по запросу [в поддержку](#).



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.

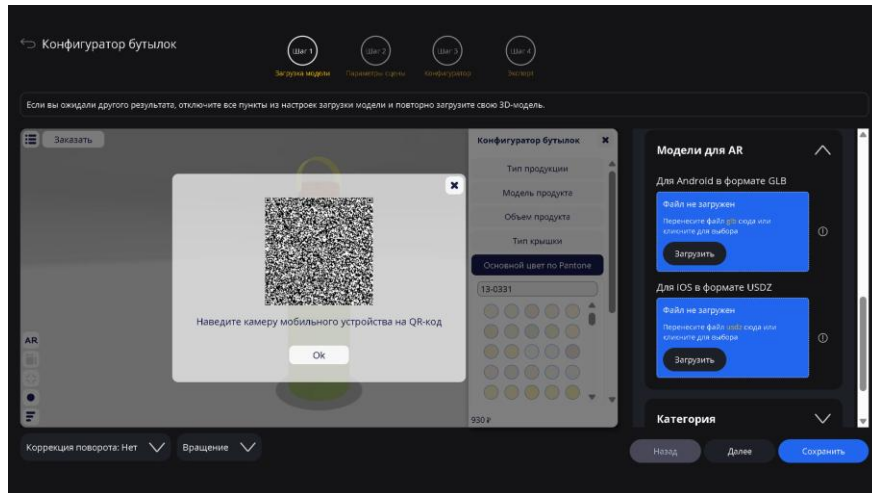


Загрузка версий 3D-модели для AR

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

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.



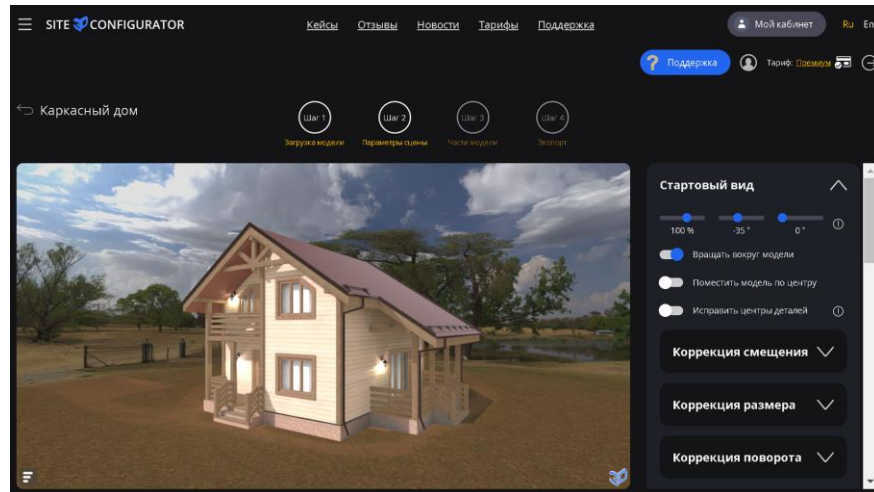
Стартовый вид

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

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

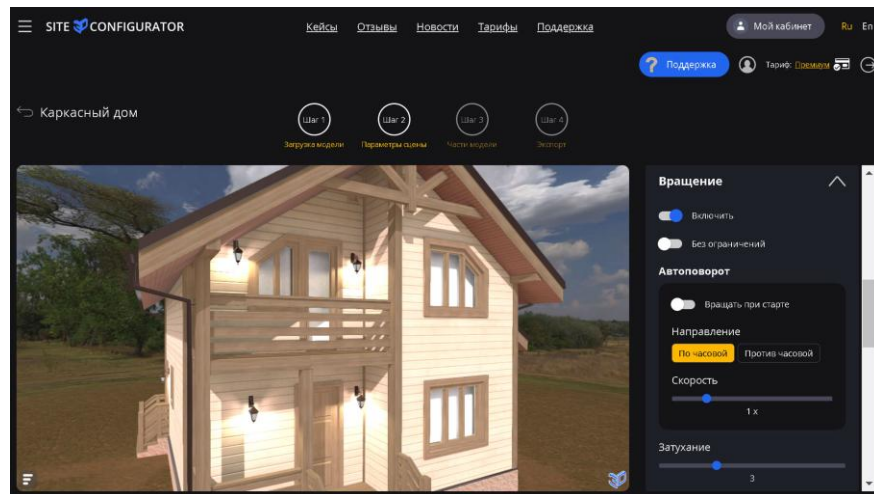
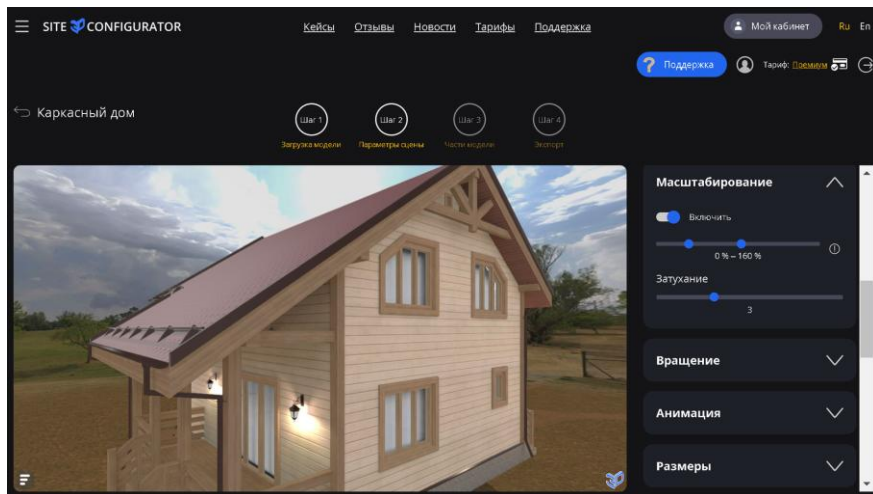
Если требуется, можно также настроить:

- 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.



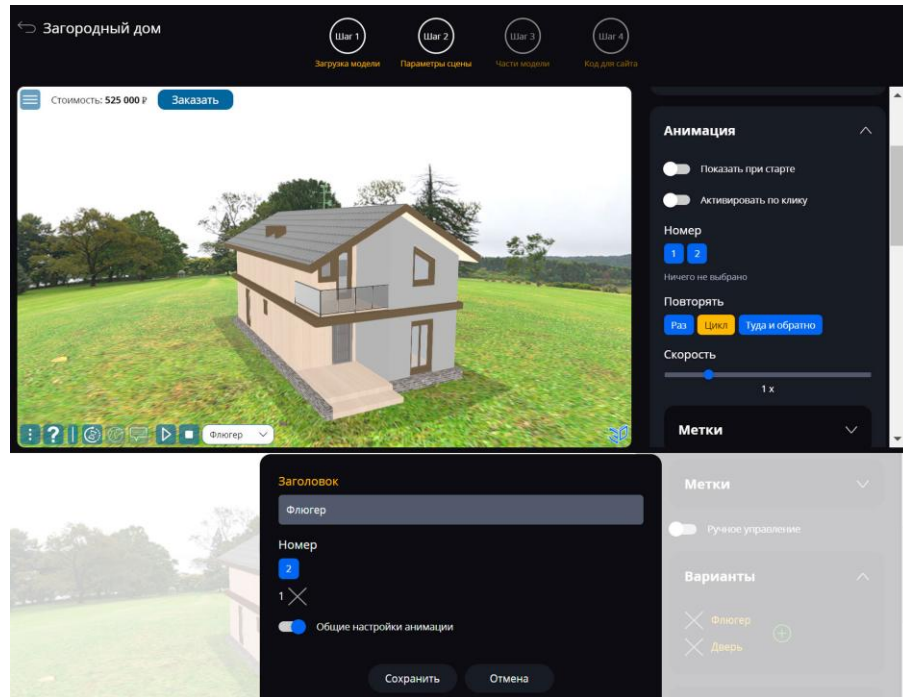
Анимация

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

Доступны следующие возможности:

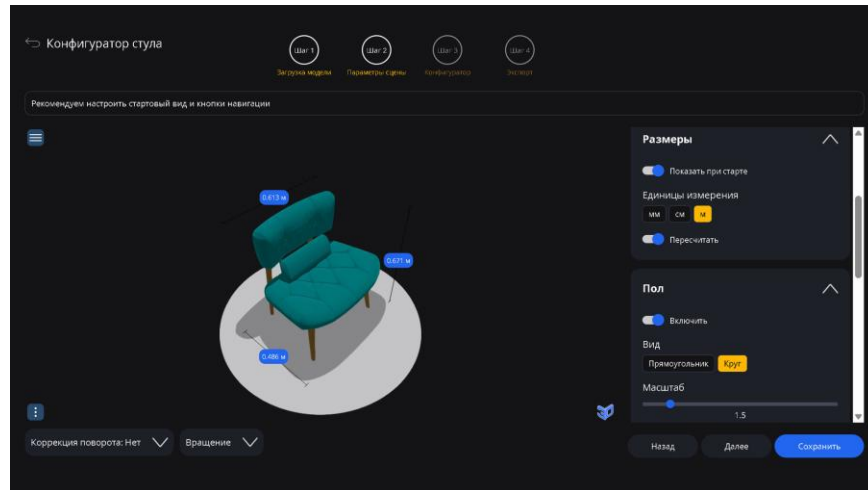
- Добавление меток - текстовых пояснений, появляющихся во время воспроизведения анимации
- Добавление списка вариантов анимаций
- Ручное управление с помощью прокрутки колесиком мыши или жестом на сенсорном экране

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



Размеры и пол

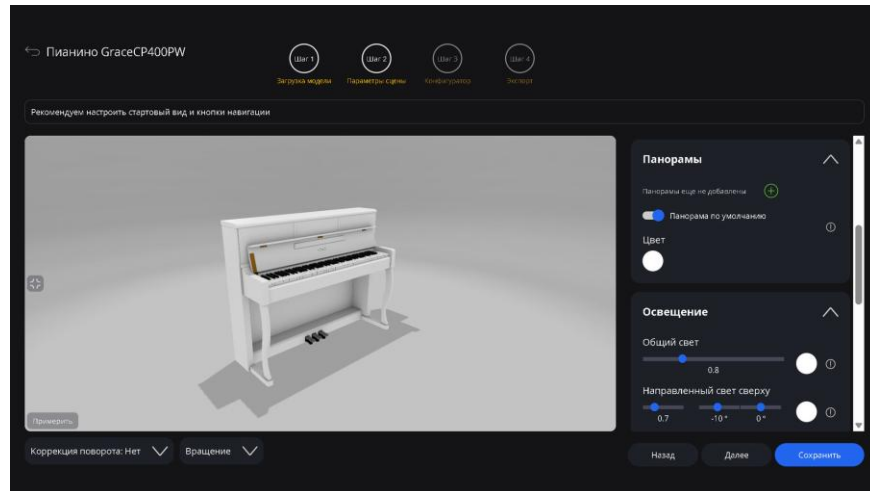
Вы можете включить показ общих размеров модели, а также отображение пола нужной формы, размера, формы и цвета.



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.

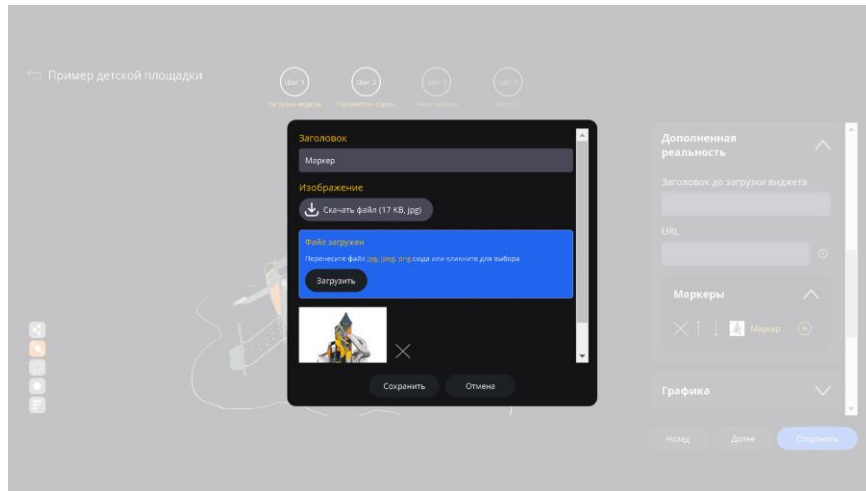
Также для визуального отображения модели большое значение имеет освещение. Вы можете настраивать цвет и мощность общего освещения, а также цвет, мощность и направление для направленного света, исходящего сверху и снизу.



Дополненная реальность

Здесь можно:

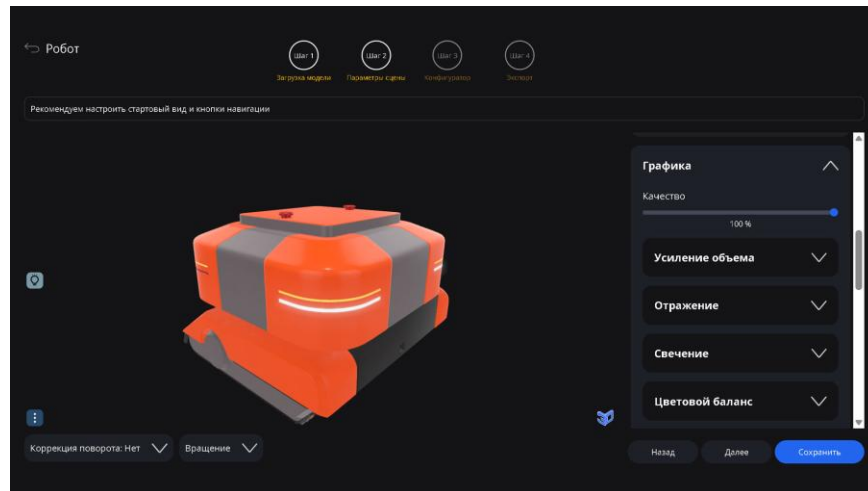
- Поменять заголовок кнопки запуска AR перед загрузкой виджета (кнопка появляется, если отключена автоматическая загрузка виджета и загружены модели для AR)
- Указать ссылку на внешний сервис запуска дополненной реальности
- Загрузить маркеры для запуска AR при наведении камеры смартфона на схожее изображение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



Настройки графики и оптимизации

Вы можете настроить:

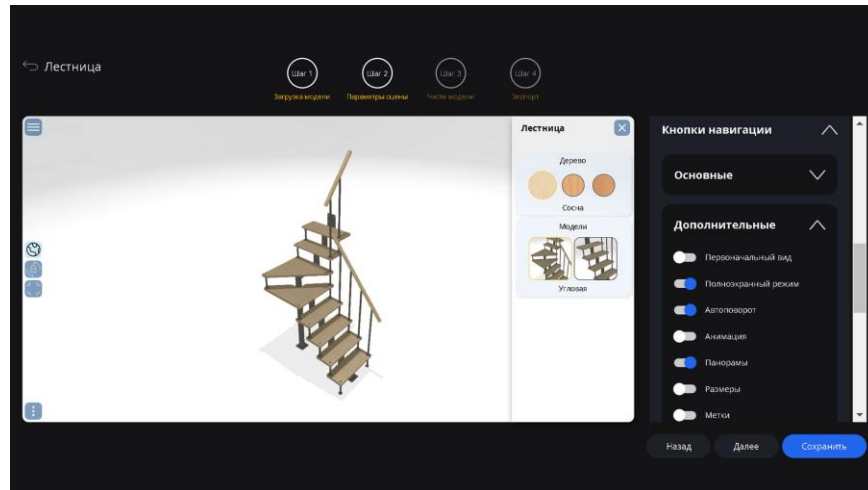
- Качество графики
- Эффекты улучшения объема, отражения, свечения
- Цветовой баланс
- Параметры яркости и контраста
- Наличие теней
- Общий материал
- Грани
- Оптимизацию производительности
- Скрытие мелких деталей
- Режим автокоррекции



Навигация и окно помощи

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

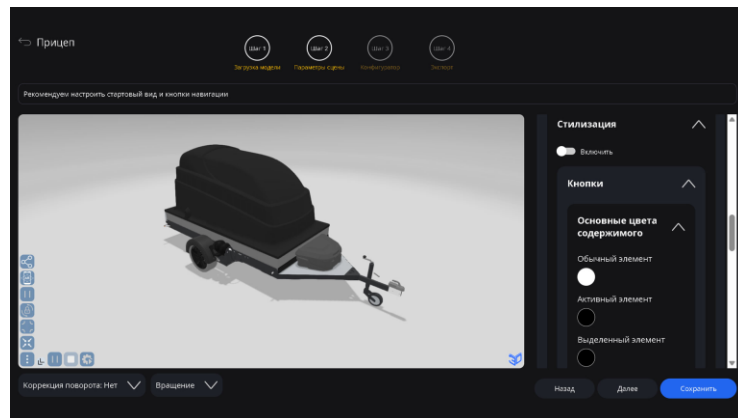
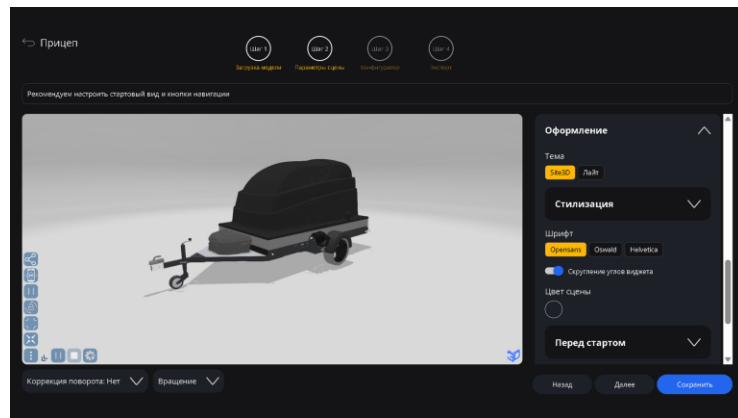
Кнопки навигации делятся на основные, появляющиеся в основном меню, и дополнительные. Вторая группа кнопок всегда на виду, пока не открыто основное меню.



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



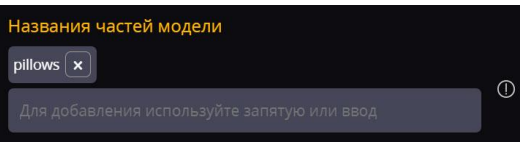
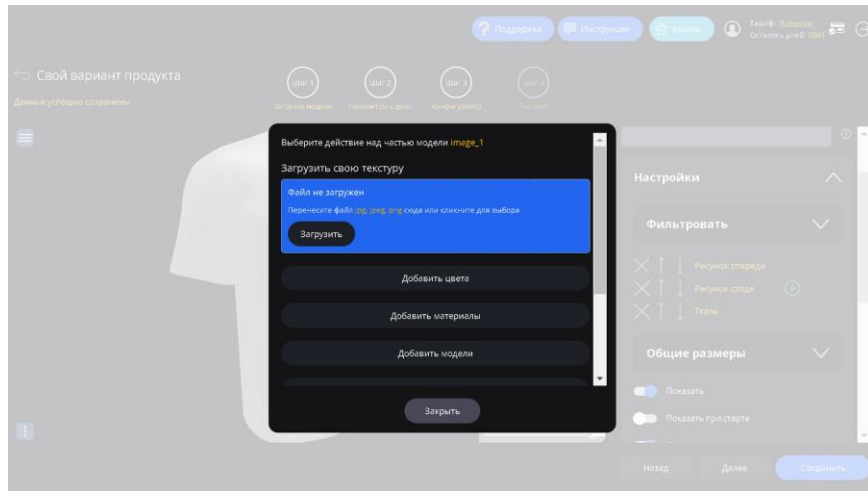
Создание 3D-конфигуратора

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).

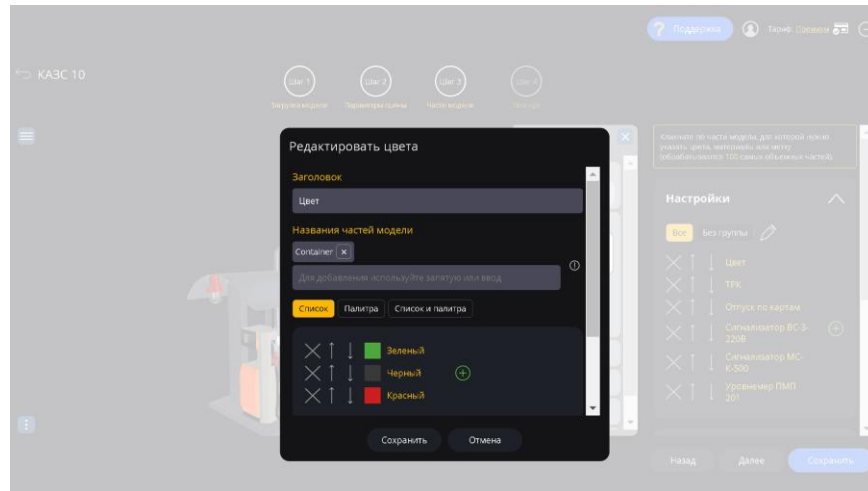
Чтобы быстро наложить свое изображение на нужной части модели достаточно выбрать изображение на своем устройстве в появившемся диалоговом окне.

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.



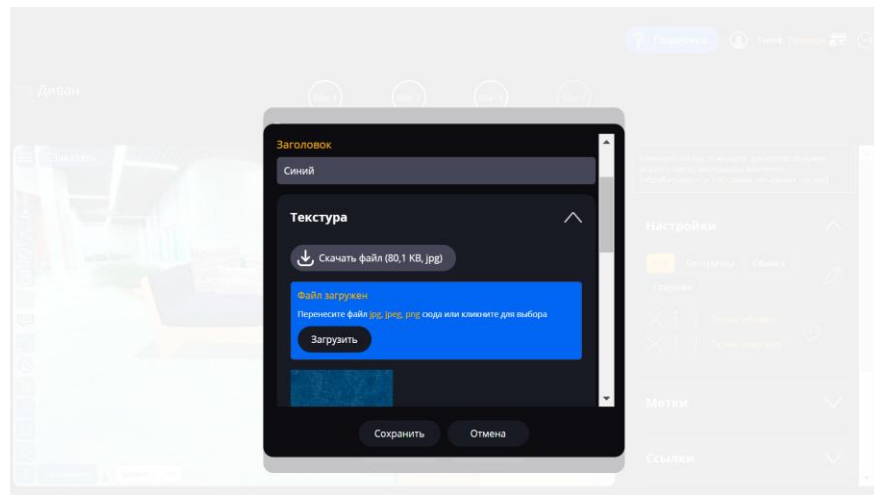
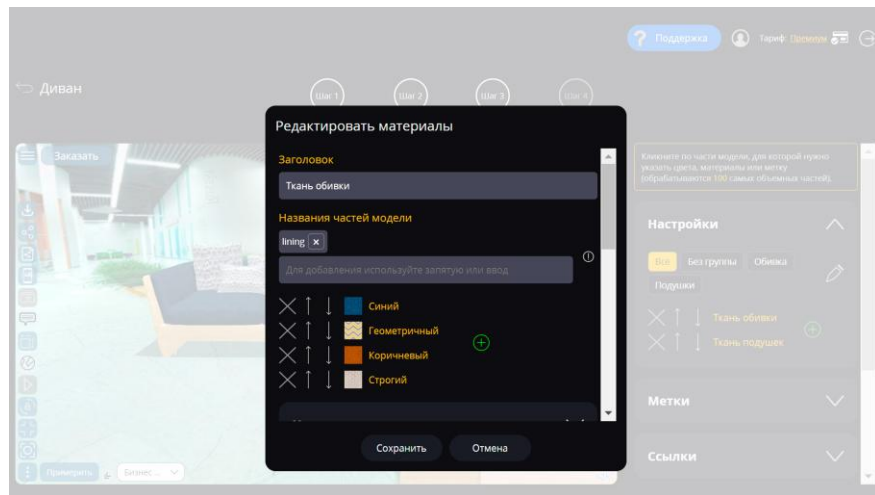
Настройка цветов

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



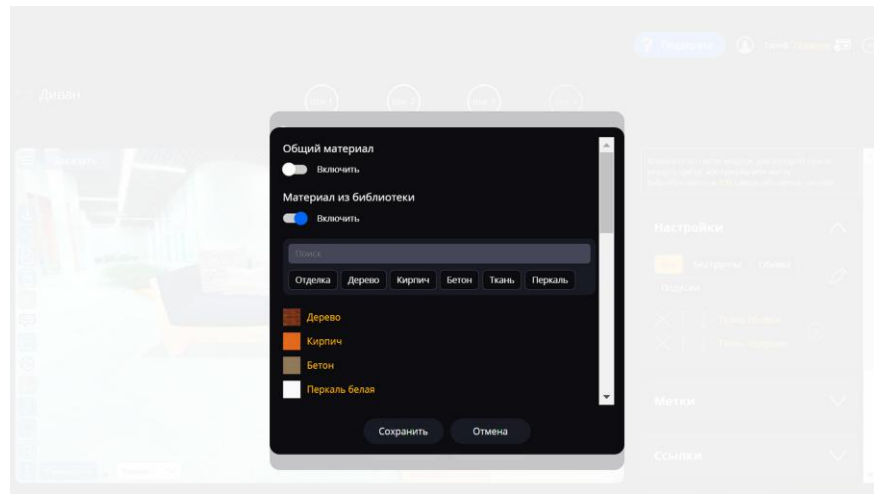
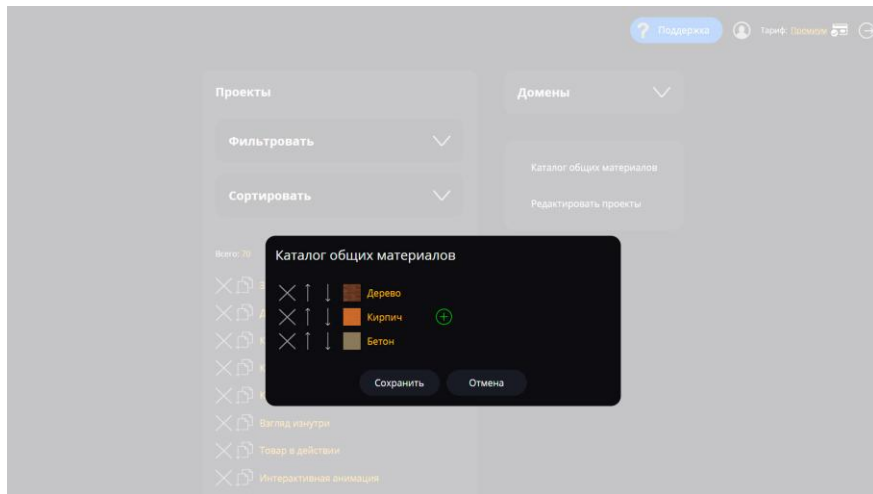
Настройка своих материалов

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

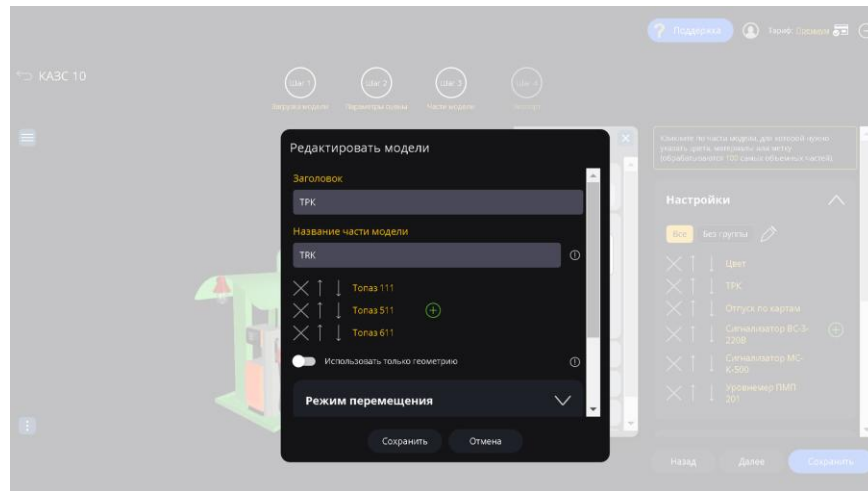
Для каждой настройки материала есть возможность добавлять как собственные материалы, так и выбирать подходящий материал из общего каталога, который редактируется на главной странице личного кабинета. Также можно выбрать материал из библиотеки сервиса.



Настройка моделей

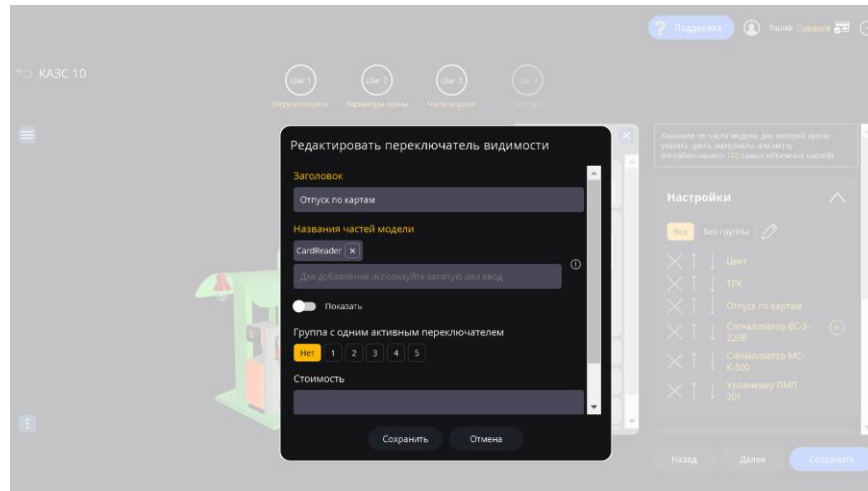
Для товара можно настроить смену комплектующих. Для этого у любой из его частей можно указать список моделей, которые будут заменять данную часть продукта.

Также можно расставлять модели из списка на поверхность определенной части основной 3D-модели (смотрите [пример](#)).



Настройка переключателей видимости

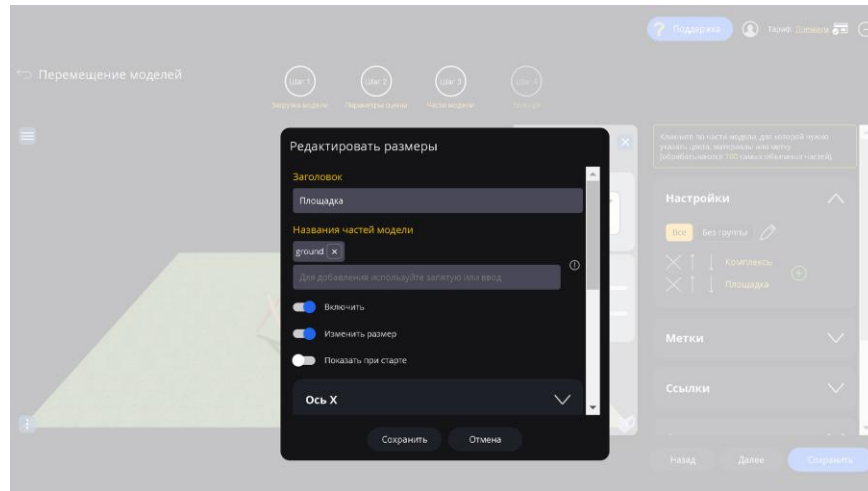
Можно скрывать и показывать части модели как отдельными переключателями, так и объединяя их в группы. Во втором случае переключение видимости одной части модели будет влиять на видимость других.



Настройка размеров

У отдельных частей модели можно менять размеры по трем осям координат со следующими возможностями:

- Управление размером только по нужным осям
- Задание начального, минимального и максимального значений, а также шага изменения
- Сохранение пропорций
- Повторение рисунка текстур в зависимости от размеров части модели
- Указание единицы измерения

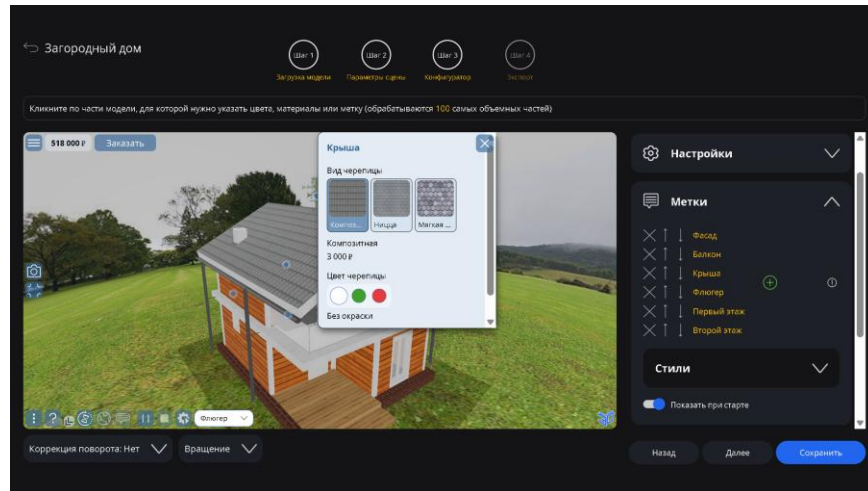


Метки и ссылки

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).

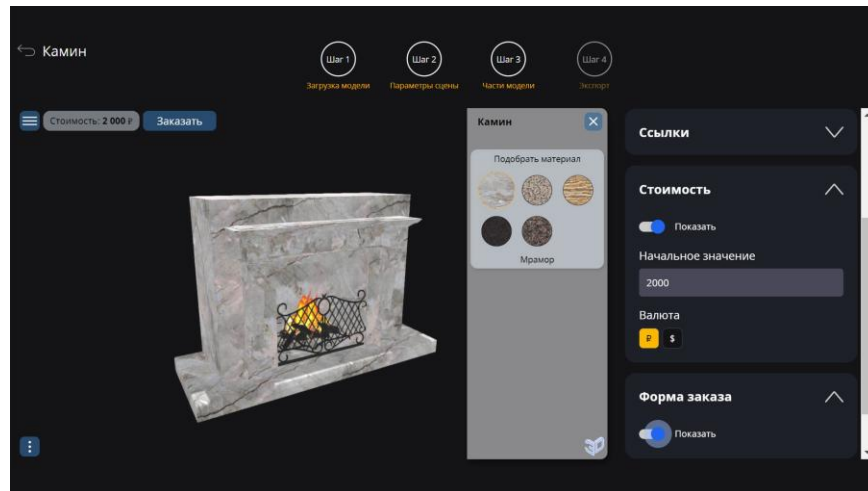
Каждый элемент модели может служить ссылкой на внутренние разделы сайта или внешние ресурсы.



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.



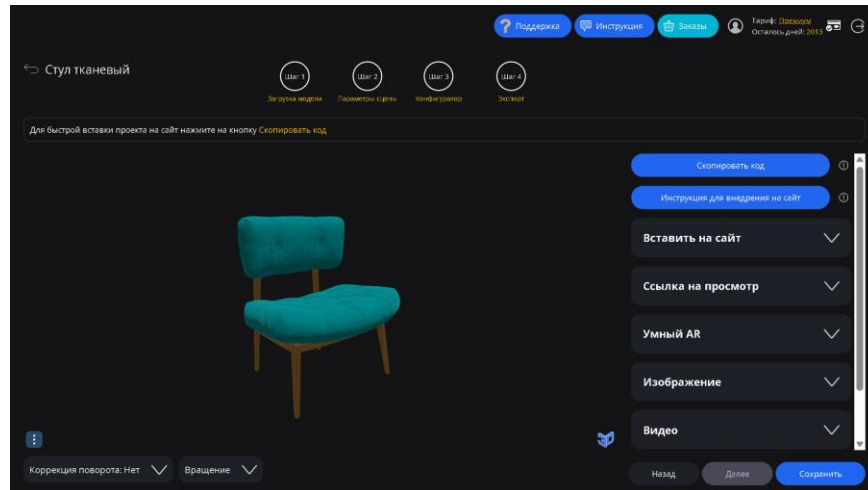
Внедрение 3D-модели на сайт

Внедрение 3D-модели в любой сайт

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
- Экспорт в виде 2D-изображения
- Создание видео-обзора

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



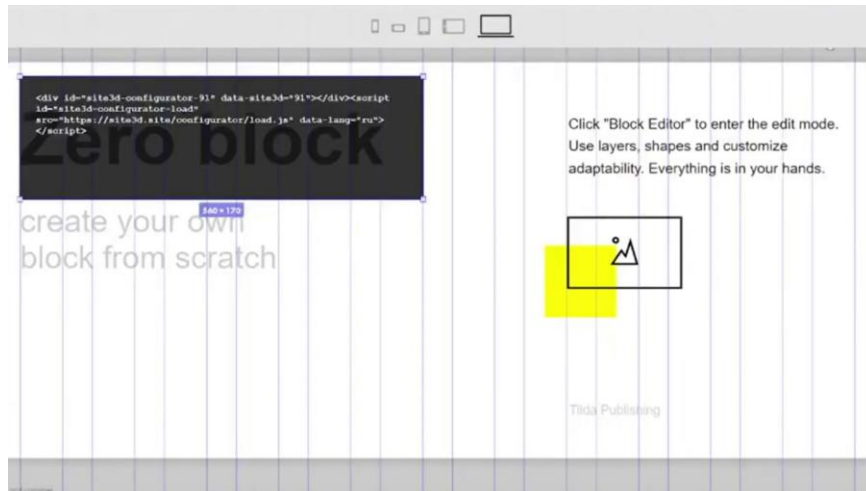
Для быстрой вставки одного проекта на сайт есть две яркие кнопки: одна копирует код, а другая формирует файл с более подробной инструкцией по внедрению вашей модели.

Внедрение 3D-модели в Тильде

Для вставки 3D-виджета в конструктор сайтов Тильда:

- Скопируйте на 4-м шаге код в блоке «Код для любого сайта»
- Добавьте в Тильде Zero-block и вставьте туда скопированный код

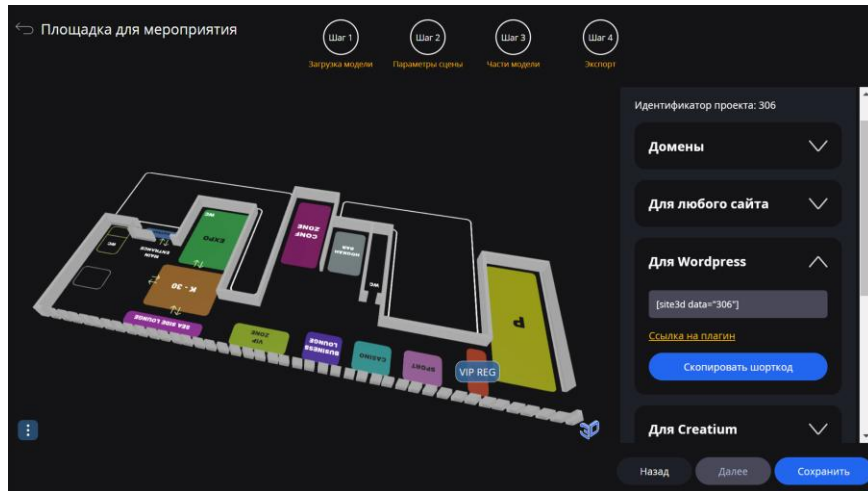
Подробнее смотрите в [видео-уроке](#)



Внедрение 3D-модели в Wordpress

Чтобы легко добавить ваш проект на сайт, созданный на платформе Wordpress, необходимо:

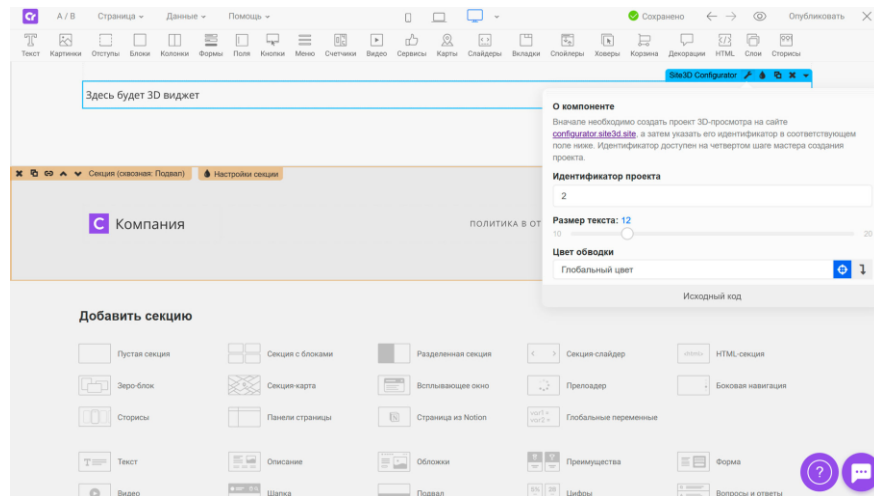
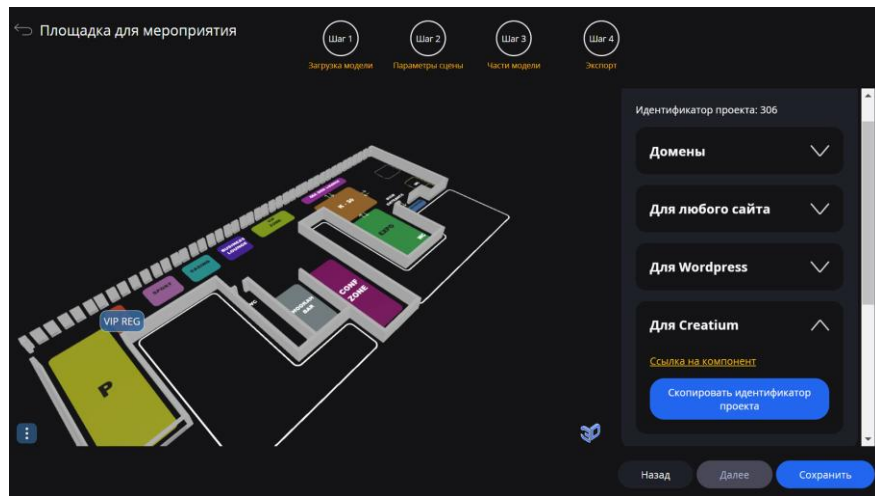
- Установить [наш плагин](#)
- Скопировать на 4 шаге мастера создания проекта шорткод и вставить его в нужное место вашего сайта



Внедрение 3D-модели в Creatium

Для экспорта проекта в конструктор сайтов Creatium нужно:

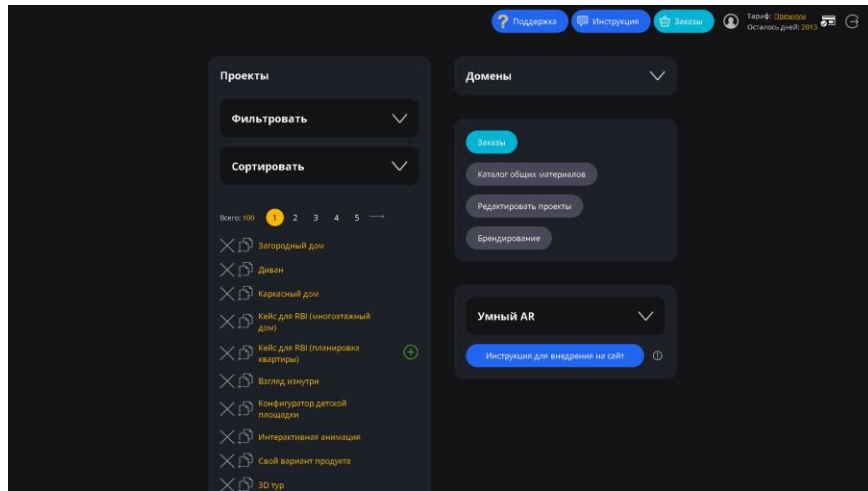
- Скачать номер плагина [на странице](#)
- Импортировать плагин по номеру в пустой блок вашего сайта на Creatium
- Скопировать идентификатор проекта на 4 шаге редактирования 3D-виджета в нашем сервисе и вставить его в соответствующее поле компонента в Creatium



Создание инструкции внедрения 3D-моделей для своих сотрудников и дилеров

На главной странице личного кабинета доступны:

- Кнопка формирования письма дилеру для того, чтобы рассказать о возможности использования 3D-моделей производителя.
- Кнопка формирования инструкции для внедрения созданных проектов в свои Интернет-ресурсы.

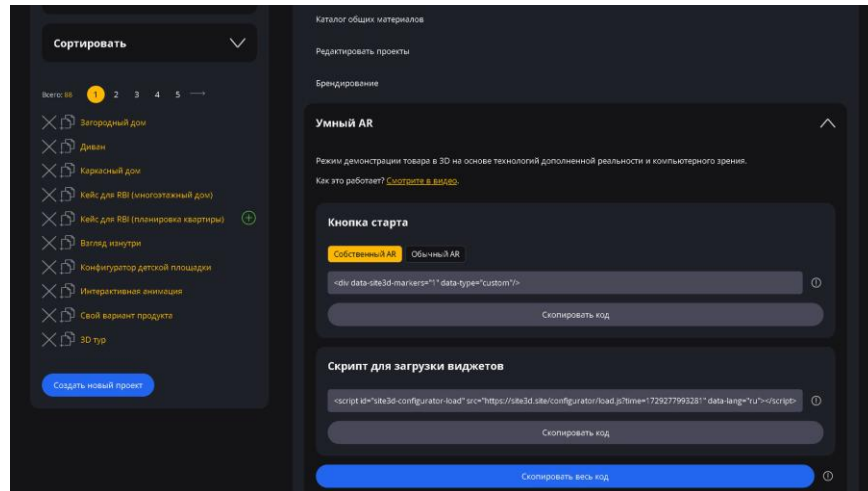


Дополнительные инструменты

Умный AR

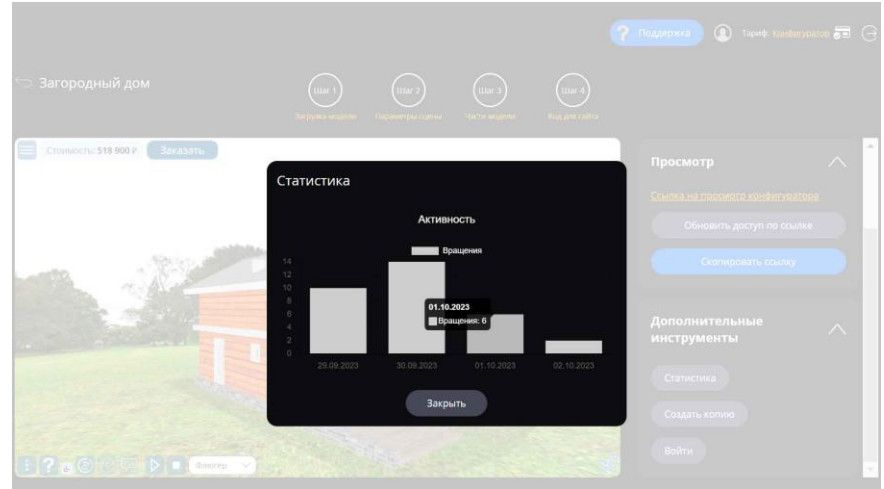
На главной странице личного кабинета или на четвертом шаге любого из проектов можно получить код для вставки на сайт кнопки включения режима умного AR.

Подробнее о том, как он работает [смотрите в видео](#).



Статистика

Для аналитики на четвертом шаге в блоке дополнительных инструментов доступно число вращений 3D-модели, благодаря чему можно оценить уровень вовлеченности посетителя сайта в ваш продукт.



Работа с большим числом 3D-моделей

Массовая загрузка моделей

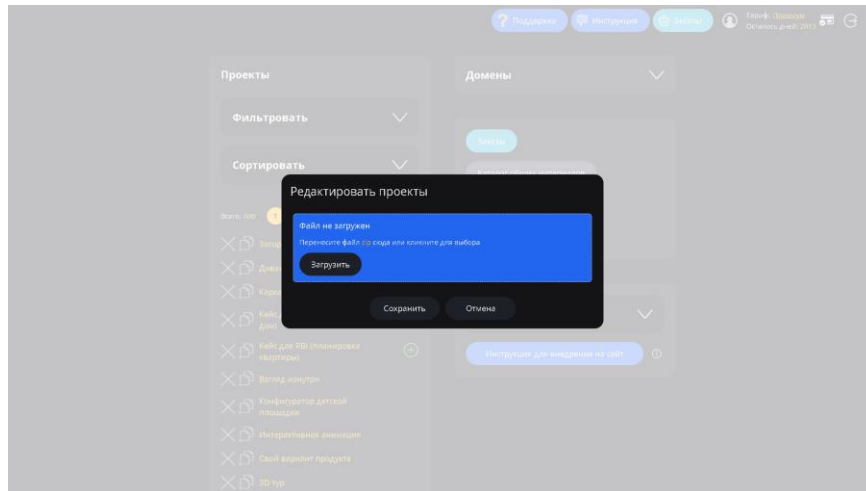
Для одновременной загрузки множества моделей (создания большого числа проектов) есть кнопка «Редактирование проектов» на главной странице личного кабинета.

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.

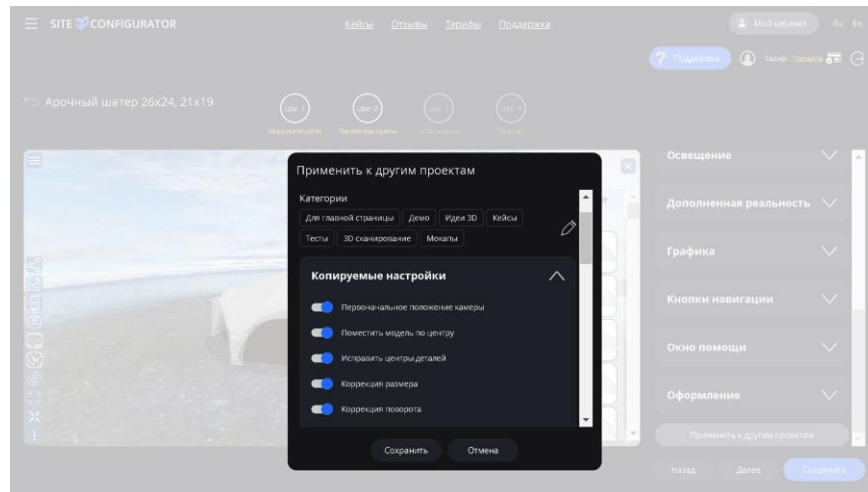
Подробнее [в нашем видео](#).



Применение параметров сцены к другим проектам

На втором шаге создания 3D-виджета есть кнопка для того, чтобы можно было применить параметры сцены к другим проектам.

Вы можете выбрать категории проектов, к которым необходимо применить параметры сцены текущего проекта, а также, какие именно параметры будут применены.

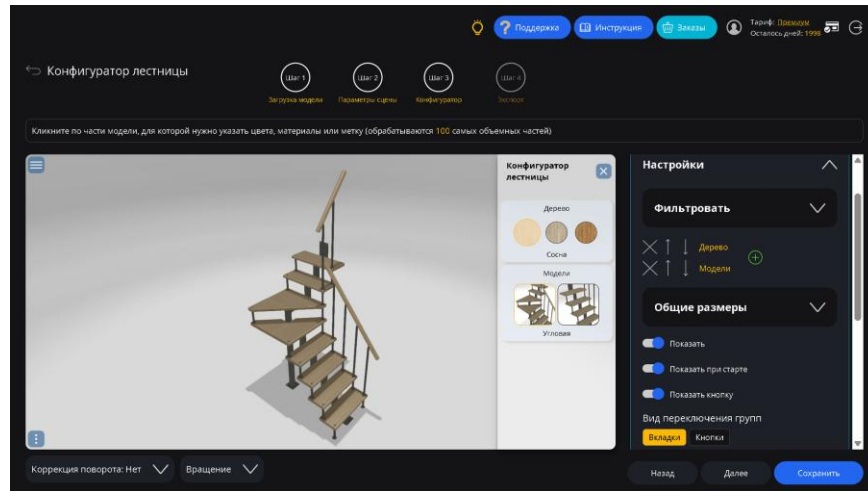


Примеры использования сервиса

3D-конфигуратор со сменой главной модели

- На первом шаге загружаете модель примитивной геометрии (например, куб) с теми же размерами, что и реальный продукт.
- Кликаете на модель, выбираете «Добавить модели» и загружаете в списке вариантов необходимые файлы моделей в формате GLB.
- При желании добавляете и другие настройки, например, смену материала. В этом случае у моделей разных вариантов продукта должны быть элементы модели с одинаковым названием (или с общей частью названия). У всех этих общих частей и будет меняться материал.

Подробнее [в нашем видео](#).



Конфигурирование модульных товаров

(подготовка 3D-модели)

Рассмотрим 3D-конфигуратор модульного дивана.

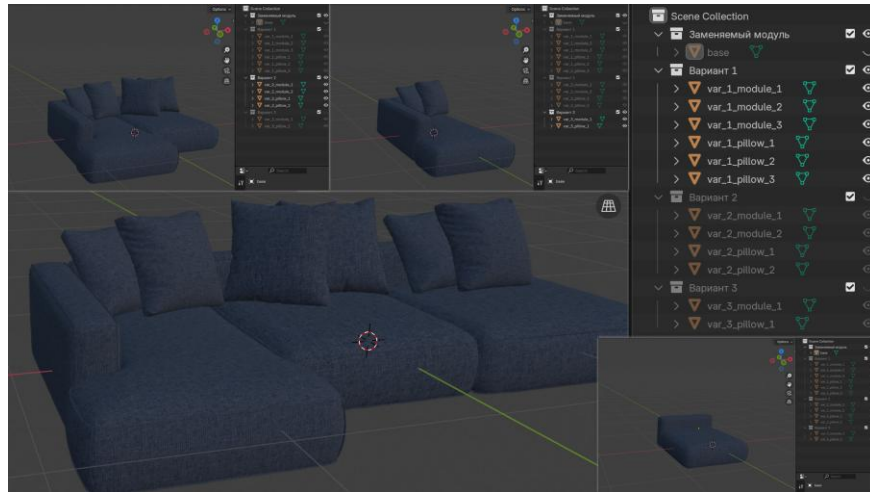
В начале подготовим 3D-модель в Blender. Для этого создадим заменяемый модуль, который будем превращаться в нужные варианты.

Далее добавим нужные комбинации модулей. При этом одинаковые элементы выгодно клонировать по ссылке (Alt + D) для более быстрой загрузки модели.

Все комбинации выставляем по центру координат и именуем их составные элементы с общей частью. В нашем примере это «var_1», «var_2» и «var_3».

У обивки и подушек назначаем свой материал. Подушкам назначаем общую часть имени «pillow».

Экспортируем готовую модель в GLB.



Подробнее [в нашем видео](#)

Конфигурирование модульных товаров

(создание проекта в сервисе)

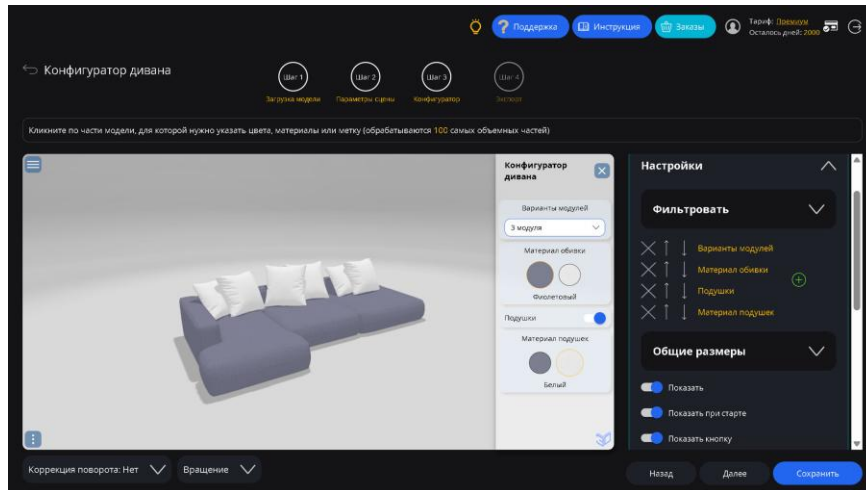
Создаем новый проект в нашем сервисе. Загружаем подготовленную 3D-модель.

В блоке «Настройки» на 3 шаге кликаем на иконку с плюсом и выбираем «Добавить модели». В названии части модели выбираем «base». Далее формируем список вариантов модулей и в качестве названия части модели вписываем «var_1», «var_2» и «var_3».

Добавляем смену материалов у обивки и подушек.

Добавляем переключатель видимости у подушек. В блоке «Связанные настройки» указываем настройку материала подушек. При скрытии подушек эта настройка будет не активной.

Конфигуратор модульного дивана готов. На 4 шаге можно получить код для его вставки на сайт.



Подробнее [в нашем видео](#)

Конструктор с текстурами пользователей

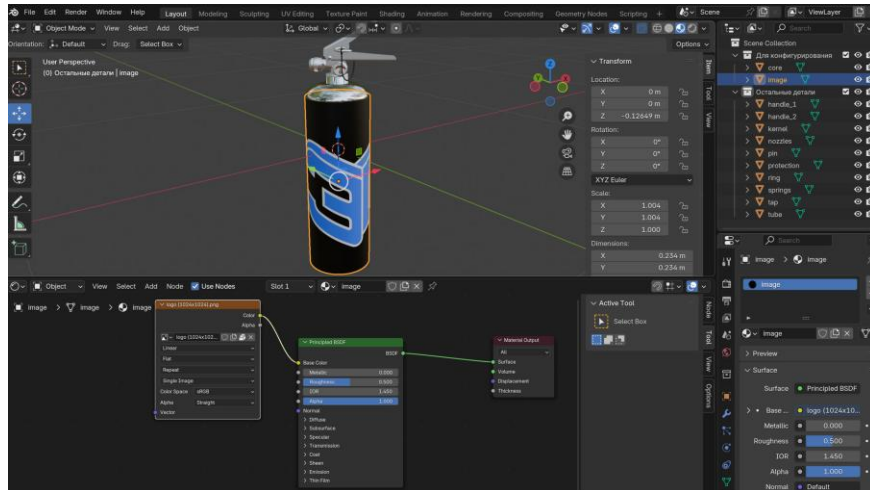
(подготовка 3D-модели)

Рассмотрим 3D-конфигуратор огнетушителя с нанесением на него пользовательского изображения (принта).

В начале подготовим 3D-модель в Blender. Для этого создадим отдельную прозрачную поверхность «image», которая будет повторять контуры основной части огнетушителя, где у будет размещаться картинка пользователя.

Далее наносим первоначальное изображение и настраиваем нужным образом UV-развертку, чтобы текстура ровно легла на нашу поверхность.

Экспортируем готовую модель в GLB.



Конструктор с текстурами пользователей

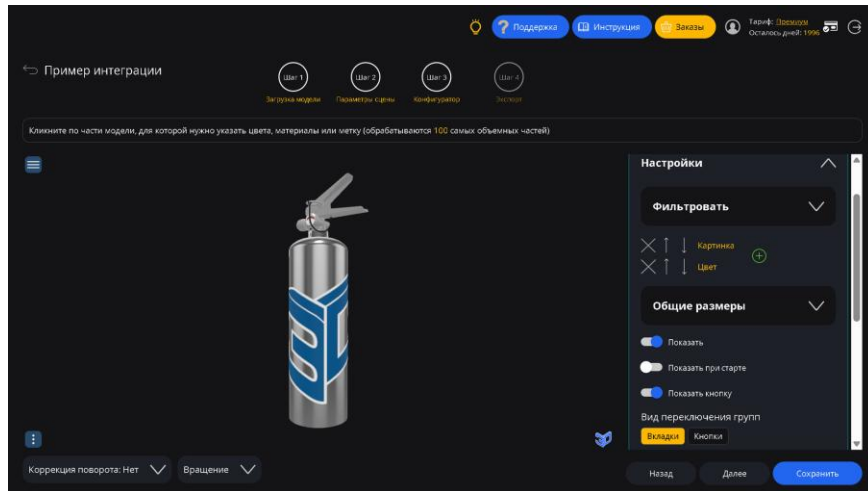
(создание проекта в сервисе)

Создаем новый проект в нашем сервисе. Загружаем подготовленную 3D-модель.

Добавляем материал с включенным режимом «Загрузка своей текстуры» у той части модели, где должно появиться пользовательское изображение. В нашем случае это поверхность «image».

Добавляем пустой вариант материала. Также можем добавить и другие заготовленные варианты изображений на огнетушителе.

Еще можем добавить настройку цвета у той же части модели, т.к. пользователь может загружать картинки на прозрачном фоне.

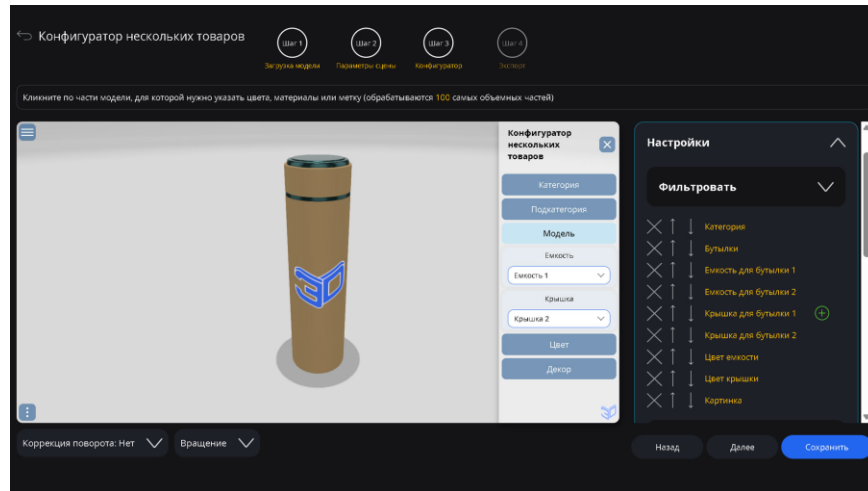


3D-конфигуратор с вложенными категориями

Для каждой категории и подкатегории (настройка моделей), которая должна лишь показать следующий выбор пользователю, а не производить замену одной части модели на другую загружаете модель примитивной геометрии (например, куб), желательно с теми же размерами, что и самый объемный вариант продукта.

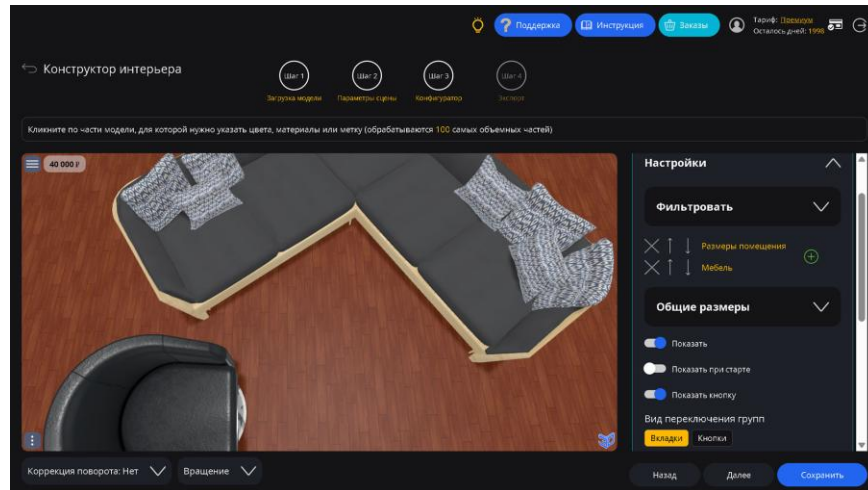
Далее назначаете вариантам данных настроек в блоке «Связанные настройки» те настройки, которые должны активироваться при выборе этих вариантов пользователем.

Напишите нам [в поддержку](#) и мы пришлем вам пример данного проекта, чтобы вы смогли действовать по аналогии для создания своего 3D-конфигуратора.



Конфигуратор с перемещением моделей

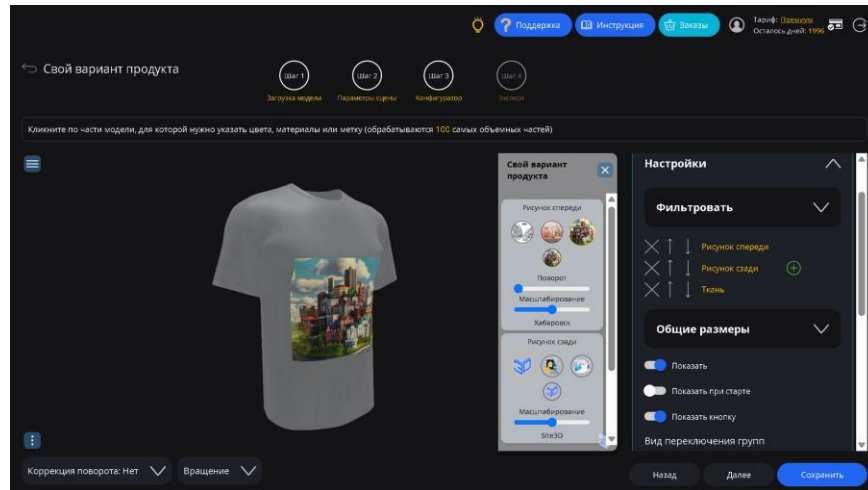
- Загружаете свою 3D-модель пола помещения или земли уличного пространства или выбираете подходящий вариант из нашего каталога (рекомендуем модели с площадью 1 кв. м). Например, по тегу «Ландшафт».
- Добавляете при необходимости настройки задания размеров и смены материалов для загруженной модели.
-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



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.

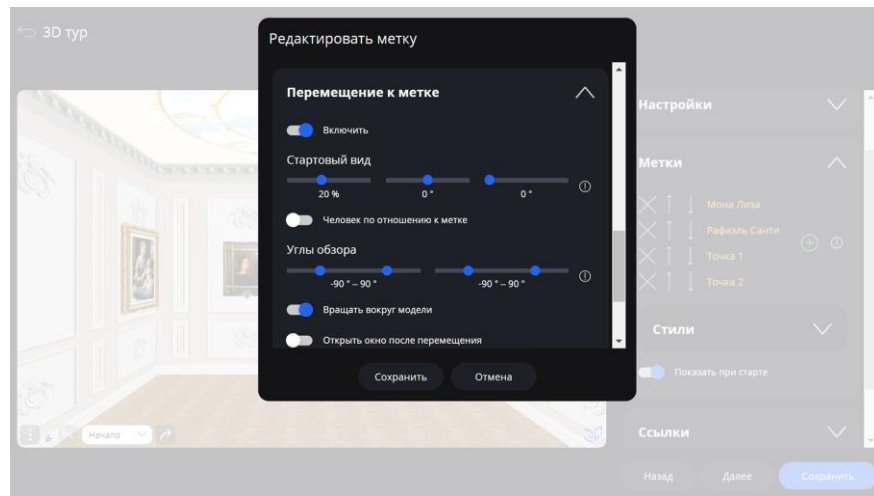
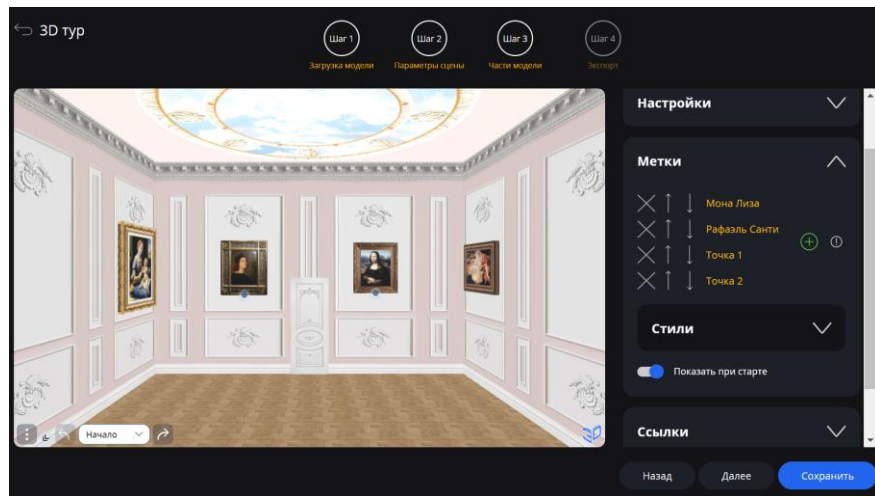
Подробнее [в нашем видео](#).



3D-тур на основе 3D-моделей

С помощью нашего сервиса можно создавать 3D-туры по любым пространствам. Для этого нужно загрузить модель данной территории и расставить метки, между которыми можно будет перемещаться.

Метки должны быть привязаны к отдельным частям нашей модели, а также иметь включенный режим перемещения, где можно настраивать обзор, открытие окна с описанием и другие полезные функции.



Встройте 3D-модели на сайт и повысьте продажи

Подробнее на сайте
configurator.site3d.site



✉ info@site3d.site

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

