



ENTERPRISE  
GROUP



KEYSHOT

## Lélegzetelállító renderelt képek és animációk percek alatt

A KeyShot egy teljes egészében CPU alapú renderelő és animáció készítő rendszer, melyet designerek, mérnökök és számítógépes grafikával foglalkozó szakemberek használnak világszerte valóság-hű képek és animációk készítésére 3D-s modelljeikből.



## Gyors és egyszerű használat

Ahelyett, hogy különböző paramétereket állítgatnánk, majd várnánk az eredményekre, a KeyShot lehetővé teszi, hogy az eredményeket azonnal, a módosítások végrehajtásának pillanatában láthassuk. A KeyShotban minden valós időben történik, az egyedi renderelő technológiának köszönhetően az anyag, a megvilágítás és a kamera beállítások módosítása azonnal látható, az eredmények megtekintéséhez nem kell végrehajtani a renderelést, ami hosszú percekig is eltarthatna.

A KeyShot a számítógép processzorának teljes számítási teljesítményét kihasználva készíti el a renderelt képeket a 3D-s adatokból. Minél több processzorunk van, a KeyShot annál gyorsabban dolgozik. Az sem számít, hogy PC-n vagy Mac-en dolgozik, nincs szüksége speciális grafikus kártyára vagy dedikált driverekre.

A KeyShot használatához nincs szükség különleges tudásra, a szoftver 6 fő gombbal irányítható – ahelyett, hogy több száz paramétert, opciót, csúszkát kellene állítgatnunk, mint a hagyományos renderelő szoftverekben. Bárki használhatja: ipari formatervezők, gépészmérnökök, marketing szakemberek, fotósok, stb. – az egyetlen határ a kreativitásunk. Egyszerűen beimportáljuk a 3D-s adatainkat a KeyShotba, a kiválasztott anyagokat ráhúzzuk az egyes modellekre, beállítjuk a megvilágítást és a kamerát. Az egész folyamat néhány perc alatt végrehajtható.



## Integráció

A KeyShot szorosan együttműködik a 3D-s adatainkkal. A 3D-s geometriák beimportálásakor a KeyShot megtartja a teljes modell struktúráját, beleértve az alkatrész és szerelés neveket. Ha a 3D-s CAD rendszerben módosításokat hajtunk végre a modellünkön, és visszaolvasztatjuk azt a KeyShotba, akkor nem kell még egyszer hozzárendelnünk az anyagokat vagy a megvilágításainkat. A KeyShot a legtöbb 3D-s szoftverből – így a Solid Edge-ből is – egy bővítésménnyen keresztül közvetlenül is elérhető.

Mivel a KeyShot CPU alapú, a beimportált adatok a RAM-ban kerülnek eltárolásra, nem a videokártyában. Ez lehetővé teszi az extrém nagy adatok kezelését is. Az optimalizált működésnek köszönhetően akár egy laptopon is dolgozhatunk több tízmillió poligont tartalmazó modellekkel.

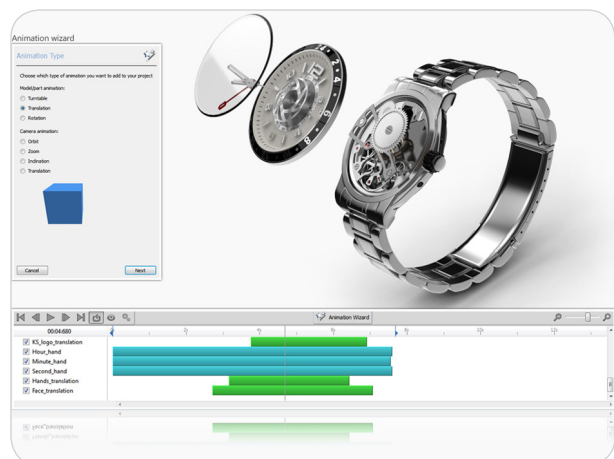
## Közvetlen importálás

A renderelő szoftverek közül a KeyShot támogatja a legtöbb 3D-s fájlformátumot. Több mint 20 fájltypus és verzió olvasható be a KeyShotba. A legismertebb 3D-s CAD szoftverekből közvetlen importálásra van lehetőség; valamint .obj formátum exportálása is megoldható a KeyShot Pro-val.



## Animáció

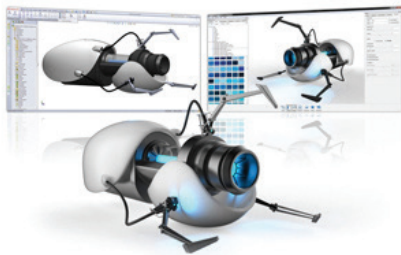
A KeyShot forradalmian új animációs rendszere nem kulcskockákkal dolgozik, hanem egyéni transzformációkat (mozgatásokat, forgatásokat, stb.) hajthatunk végre egyetlen gombnyomással, valamint az anyagok és megvilágítások frissítésére is lehetőség van az animáció lejátszása alatt.



## Bővítmények és LiveLinking

A 3D-s modellező szoftverek alá beépülő bővítmények kiterjesztik a KeyShot funkcionalitását. Az alkalmazástól függően ez a magas szintű együttműködés lehetővé teszi, hogy a teljes geometria a struktúrával együtt, a szín hozzárendelésekkel és kamera beállításokkal beimportálására kerüljön a KeyShotba.

A bővítmény révén a LiveLinking technológia elérhetővé válik a 3D-s modellezőrendszerünk és a KeyShot között. Így a két szoftvert külön használhatjuk, lehetővé téve, hogy a 3D-s modellünkön tovább dolgozhassunk, majd az összes módosítást elküldjük a KeyShotba egyetlen gombnyomással – anélkül, hogy elveszítenénk bármely már definiált anyag, textúra, nézet vagy animációs beállítást.



## Ennyire egyszerűen használható a KeyShot

A KeyShot a leggyorsabban és legkönnyebben használható 3D-s renderelő szoftverek egyike. Mindössze néhány lépés szükséges ahhoz, hogy 3D-s modelljeiből olyan valóság-hű képeket alkosson, melyeket felhasználhat a termékfejlesztési folyamatban tervezési döntések meghozatalában vagy az egyes gyártási vagy marketing koncepciókhoz különböző változatok készítésében.

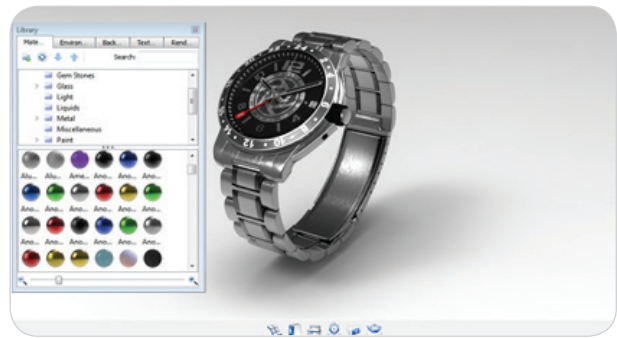
### 1. lépés: A 3D-s modell beimportálása

A KeyShotba a következő szoftverekből importálhatunk be fájlokat: Solid Edge, SolidWorks, Pro/ENGINEER, PTC Creo, Rhinoceros, SketchUp, Alias WIRE, valamint IGES, STEP, OBJ, 3ds, Collada és FBX adatokat is közvetlenül be tudunk olvasni. A KeyShot támogatja a legnépszerűbb formátumokat, és néhányhoz beépülő bővítmény is elérhető.



### 2. lépés: A modell kiszínezése

Használjuk az anyagkönyvtárban elérhető több mint 700 rendelkezésre álló anyagot. Egyszerűen húzzuk rá a kiválasztott anyagot a megfelelő modellre, és azonnal látni is fogjuk a színt, a felületkezelést és az aktuális megvilágítási feltételeket.



### 3. lépés: A világítás beállítása

Egyszerűen válasszunk ki egy környezetet (HDRI). Amint megváltoztatjuk a megvilágítási környezetünket, egyből láthatjuk annak hatását az egyes anyagokra, színekre és felületi kialakításokra.



### 4. lépés: A kamera beállítása

A KeyShot kameráját ugyanúgy használhatjuk, akárcsak egy igazi kamerát, beállíthatjuk a perspektíva szögét, a fókusz távolságot, illetve egyedi nézőpontot adhatunk meg.



### 5. lépés: A háttér beállítása

Gyorsan és interaktív módon választhatunk különböző színek, fotók vagy akár saját képek közül, amit modellünk háttéréként szeretnénk használni.

### 6. lépés: A kép elkészítése

Az elejétől a végéig a renderelési folyamat mindössze 6 egyszerű lépésből áll, ahhoz, hogy egy gyönyörű valóság-hű képet hozzassunk létre – és mindezt valós időben, a szemünk előtt követhetjük végig.

## KAPCSOLAT

---

ENTERPRISE COMMUNICATIONS MAGYARORSZÁG KFT. – PLM ÜZLETÁG

H-1138 BUDAPEST, VÁCI ÚT 117-119.

T: +36 1 471 2424

F: +36 1 471 2402

[WWW.ENTERPRISEGROUP.HU/PLM](http://WWW.ENTERPRISEGROUP.HU/PLM)

E-MAIL: [PLM@ENTERPRISEGROUP.HU](mailto:PLM@ENTERPRISEGROUP.HU)

[BLOG.EPLM.HU](http://BLOG.EPLM.HU)

[SUPPORT.EPLM.HU](http://SUPPORT.EPLM.HU)