



Artykuł promocyjny



Jeszcze bliżej rzeczywistości PS-Render

PS-Render to jeden z dodatkowych modułów programu **PowerSHAPE** oferowanego przez firmę Delcam. **PS-Render** udostępnia proste środowisko do tworzenia fotorealistycznych obrazów modeli. **PS-Render** jest w pełni zintegrowany z **PowerSHAPE** i **PowerSHAPE-e**, co pozwala renderować w sposób szybki i łatwy nawet bardzo skomplikowane modele. **PS-Render** to m.in.: bogata biblioteka materiałów, zaawansowane studia oświetlenia oraz wygodne nawijanie etykiet.

Obszerna biblioteka materiałów zawiera kilkaset gotowych tekstur, np. szkła, kamieni, metali, tworzyw sztucznych itp. Wygląd każdego z materiałów możemy edytować samodzielnie, według własnych potrzeb, zmieniając ich kolor, przezroczystość, teksturę czy zdolność do odbijania światła. Materiały możemy przypisywać całym obiektom lub tylko ich poszczególnym powierzchniom.



Rys. 1. Butelka wraz z wkładkami formy poddana realistycznemu renderingowi

W studiu oświetlenia mamy zbiór wcześniej już zdefiniowanych sposobów oświetlenia, których wybór przyspieszy proces tworzenia sceny do renderowania modelu. W przypadku gdy mamy do czynienia z bardziej skomplikowanymi scenami, możemy użyć aż do dziesięciu niezależnych źródeł światła. Sposoby oświetlenia możemy modyfikować i tworzyć własne, posługując się w tym celu narzędziami do zmiany koloru światła, poziomu ostrości, a nawet możliwości rzucania cienia. W nowej wersji **PS-Render** pojawił się nowy sposób oświetlenia, imitujący naturalne padanie światła dziennego. Po wybraniu polecenia renderowania model będzie cieniowany w odpowiednio wybranej scenerii. Przy skomplikowanych modelach proces ten może trwać nawet kilka minut, dlatego też istnieje możliwość wykonywania go w tle. W tym samym czasie możemy już konstruować kolejny model.

Nawijanie etykiet daje możliwość pokrywania modeli teksturami 2D, uzyskanymi w dowolny sposób. Etykiety możemy zaprojektować w dowolnym programie graficznym, skanować już istniejące, czy nawet wykorzystywać obrazy wykonane aparatem cyfrowym. Na modelach możemy również nawijać tekstury 3D, uzyskane np. za

pomocą programu **ArtCAM**, a nawet symbole (czyli dowolne obiekty utworzone w **PowerSHAPE**). Nawinięte obiekty możemy potem również odwijać. Jest to przydatne przy tworzeniu kilku wersji tego samego produktu. Mając odwiniętą etykietę, wstawiamy w to miejsce nową i ponownie ją nawijamy. Nie musimy już wtedy dokonywać żadnych dodatkowych ustawień; program zapamiętał je w operacji odwijania. Etykiety możemy rozciągać, obracać, zmieniać aspekt oraz sposób ich nawijania i rzutowania.



Rys. 2. Rendering przy użyciu naturalnego oświetlenia (Sky)

Wszystkie te operacje są bardzo proste w stosowaniu. Dzięki nim w **PS-Render**, jeszcze w fazie projektowania, możemy zobaczyć jak będzie wyglądał nasz produkt w przyszłości. Teraz dostępne jest również narzędzie do jeszcze bardziej realnego przedstawienia wyrobu – pokazanie jego animacji. Wystarczy wybrać sposób ruchu zaprojektowanego przedmiotu, wybrać jakość filmu i sposób jego kompresji. Wybieramy katalog, w którym ma być zapisany film i pozostaje nam tylko czekać, bo **PS-Render** wykona całą pracę bez naszej pomocy. **PS-Render** pozwala zaoszczędzić koszty przeznaczone na reklamę, przewidzieć wygląd elementu jeszcze przed jego wykonaniem oraz wypromować go. A najważniejsze, że możemy to zrobić o wiele wcześniej niż tradycyjnymi metodami.

Zbigniew Stański

Dystrybucja i serwis techniczny:

TORUS Spółka z o.o.
ul. Rydygiera 12 01-793 Warszawa

tel./fax 022 832 47 09, www.toruscadcam.com.pl
e-mail: torus@toruscadcam.com.pl