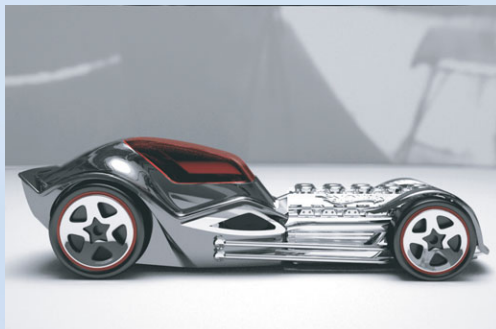
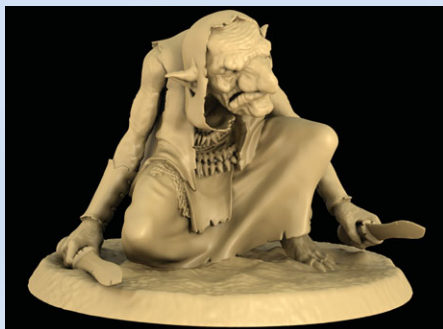


## Rewolucyjne narzędzie do modelowania organicznego

System ClayTools stanowi niezwykle szybkie i elastyczne narzędzie do projektowania szczegółowych modeli o naturalnych kształtach na potrzeby tworzenia danych cyfrowych oraz produkcji artystycznej, takiej jak rzeźba czy projektowanie biżuterii. Oprogramowanie ClayTools w połączeniu z urządzeniem PHANTOM Omni pozwala na wirtualne modelowanie w glinie za pomocą funkcji takich jak rzeźbienie, wygładzanie, rozmywanie, czy wyciąganie, które umożliwiają dodawanie szczegółów, przejść i tekstur trudnych do uzyskania w tradycyjny sposób. Ta naturalna i bezpośrednia metoda pracy czyni system ClayTools niezwykle przystępnym w nauce - zazwyczaj użytkownicy zaczynają posługiwać się nim dość sprawnie po już kilku dniach.



Modele: Minotaura wymodelował Mike DeFeo, Blue Sky Studios. Pierścionek z diamentami autorstwa Kenta Westa, przedstawiony za zgodą Gemvision Corporation, wymodelowany za pomocą Matrix oraz ClayTools. Postaci łucznika i trolla wymodelował Alex Hedstrom. Samochód wymodelował Kyle Houchens, [www.theoutsides.biz](http://www.theoutsides.biz). Jaskiniowca wymodelował Mike Brown, High Moon Studios.



Oprócz oprogramowania ClayTools w skład systemu wchodzi urządzenie PHANTOM Omni wyposażone w funkcję borce feedback, umożliwiające rzeczywiste wyczuwanie kształtu modeli komputerowych.

### System ClayTools umożliwia:

- Modelowanie w szybszy, nieskrępowany i bardziej elastyczny sposób
- Tworzenie bardzo szczegółowych modeli postaci gier, rekwizytów oraz scenarii
- Dodawanie organicznych detali i tekstur do wzorów jubilerskich
- Współpracę z programami 3ds Max,® Maca,® Ruino,™ oraz innymi aplikacjami projektowymi obsługującymi formaty .sal, .Ob oraz krzywe .lg
- Dodawanie rzeźbionych szczegółów, modyfikacji ręcznych oraz tekstur nakładanych w 3D na modele
- Tworzenie map tekstur ze szczegółowych modeli wysokiej rozdzielczości do nałożenia na zoptymalizowane modele wielokątowe do gier i filmów
- Korzystanie z możliwości modelowania cyfrowego – tworzenia wielu wersji projektu, powielanie ręcznych modyfikacji i tworzenie biblioteki części
- Wysyłanie projektu do wykonania maszyną Rapid Prototyping
- Rozszerzanie możliwości korzystania z różnych cykli projektowania i modelowania

### JUŻ DOSTĘPNY!

System ClayTools w wersji edukacyjnej z urządzeniem dotykowym PHANTOM Omni Basic.

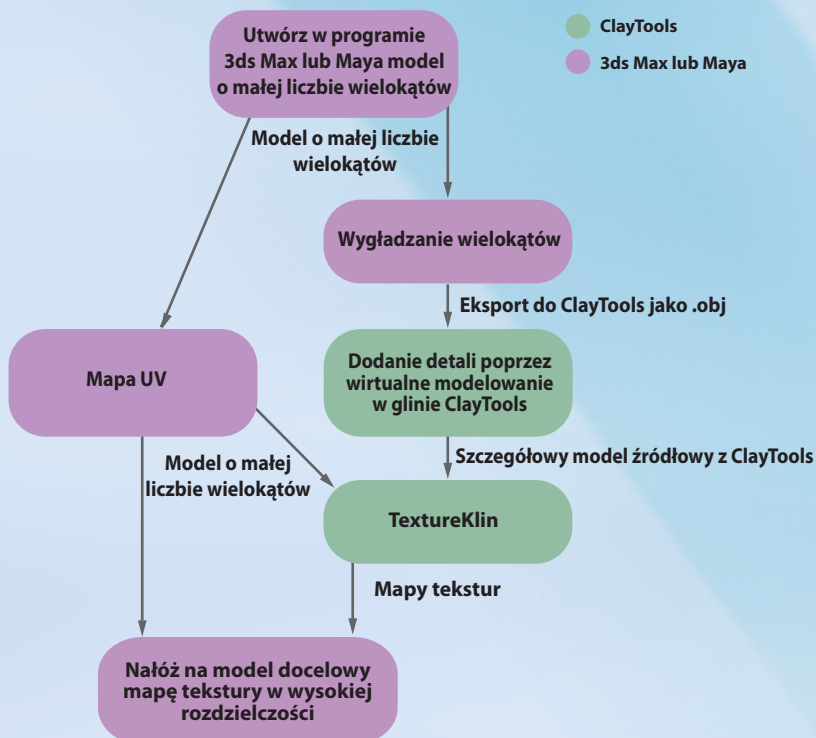
Szczegóły na stronach [www.quedex.com!](http://www.quedex.com!)

Stosuj system ClayTools z programami 3ds Max,® Maya® oraz innymi aplikacjami projektowymi obsługującymi formaty STL, OBJ oraz krzywe IGES

Za pomocą systemu ClayTools można szybko tworzyć trójwymiarowe modele koncepcyjne oraz modele szczegółowe w wysokiej rozdzielczości. Ponadto umożliwia on importowanie modeli 3ds Max lub Maya o niskiej rozdzielczości, a następnie utworzenie na jego podstawie szczegółowego modelu o wysokiej rozdzielczości. Funkcja TextureKiln™ pozwala szybko przekształcać detale modeli ClayTools w zestaw wartości oświetlenia map normalnych, „ambient occlusion” oraz w wartości wysokości map typu „displacement” lub „bump”.

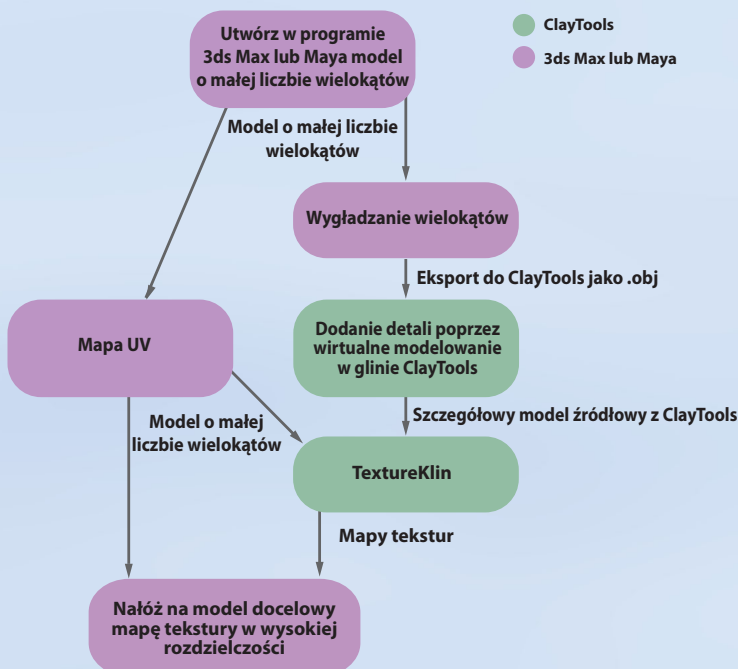
### Początek pracy z systemem ClayTools

Wypróbuj kilka koncepcji szybkiego tworzenia szczegółowych modeli za pomocą aplikacji ClayTools. Następnie wybierz spośród przedstawionych cykli pracy tworzenia modelu produkcyjnego o małej liczbie wielokątów.



### Początek pracy z programem 3ds Max lub Maya

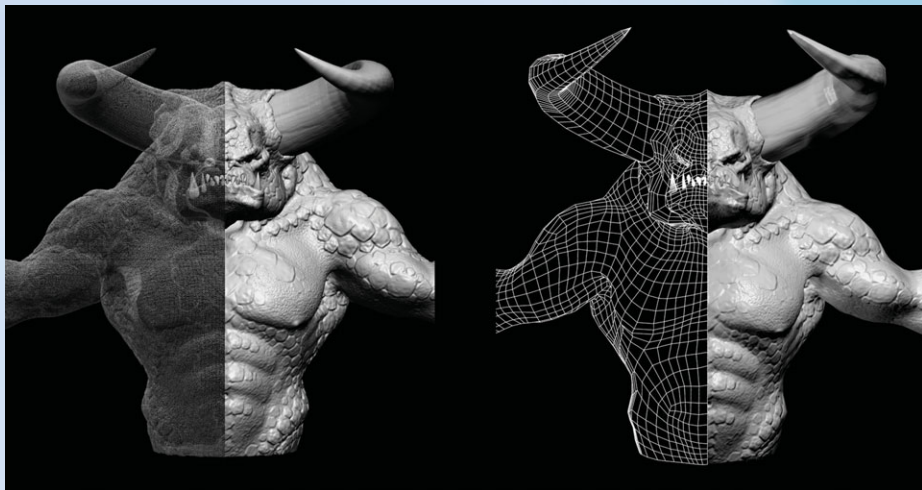
Użyj programu 3ds Max lub Maya, aby dodać szczegóły do nowych i już istniejących modeli. Następnie za pomocą funkcji baking TextureKiln przygotuj mapy teksturowe do dalszego użytku.





## Projektowanie szczegółowych modeli

Twórz szczegółowe mapy tekstur ClayTools, które są idealne dla modeli o małej liczbie wielokątów utworzonych w popularnych aplikacjach do modelowania i animacji, takich jak 3ds Max i Maya. Dane utworzone w programie ClayTools mogą być importowane do programów 3ds Max oraz Maya i wykorzystywane do tworzenia animacji.



Generowanie normalnej mapy 2048 x 2048 z modelu składającego się z 8,5 miliona trójkątów w czasie poniżej minuty.

## Modelowanie systemem ClayTools – Wybrane cechy

### Tworzenie kształtów

- Nadmuchiwanie, obracanie
- Kształty bazowe
- Dodawanie gliny

### Modyfikowanie kształtów

- Rzeźbienie kulką, rylcem wzdłużnym i poprzecznym
- Rozmywanie, wyciąganie, tworzenie szpiców
- Wygładzanie swobodne i wygładzanie zaznaczonego obszaru
- Wyciąganie i wyciąganie w zaznaczonym obszarze
- Przycinanie obiektu krzywą: operacje boolowskie
- Tworzenie rowków
- Tłoczenie według krzywej
- Tłoczenie na podstawie obrazu (planarne, cylindryczne lub wewnątrz krzywej)
- Tłoczenie obszaru
- Odbicie lustrzane - interaktywne i grupowe

### Krzywe

- Rysowanie/edycja krzywych
- Dopasowywanie do gliny, przebudowywanie, wygładzanie, dodawanie i usuwanie punktów
- Rzut krzywych 3D lub 2D na glinę
- Łączenie, dzielenie krzywych (automatyczne lub ręczne)
- Lustrzane odbicie
- Tworzenie obrysów przekrojów
- Wycinanie/kopiowanie/wklejanie

### Pozycja i wybieranie gliny

- Wybór koloru, obiektu oraz profilu
- Oddzielanie krzywymi
- Wycinanie/kopiowanie/wklejanie
- Maski
- Stemple 3D ze wzorów na podstawie bitmap
- Regulacja odśrodkowego spadku intensywności oraz stopnia mętności

## ClayTools TextureKiln™

Niewiarygodnie szybki baking tekstur

- Zapewnia wysoką jakość renderingu w czasie rzeczywistym oraz szybki rendering off-line z zachowaniem dużej ilości szczegółów
- Obsługuje wiele rodzajów map (normalne, wysokości, koloru oraz okluzji) do tworzenia gier, filmów i projektowania
- Duże modele – obsługuje elementy składające się z ponad 20 milionów trójkątów każdy
- Usprawnione działanie – nie ma potrzeby wykonywania decymacji, ani eksportowania gęstych modeli do programów 3ds Max, Maya lub innych pakietów animacyjnych
- Szybka iteracja – wysoka kreatywność i możliwość oczyszczania finalnego modelu z teksturą bez konieczności wykonywania czynności wstępnych

### Import/Eksport

- Redukcja do eksportu
- Ustawienia wg. preferencji użytkownika
- Uznaje obszary masek
- Import krzywych 3D IGES
- Eksport krzywych, płaszczyzn, zapisanych widoków
- IGES (.igs, .iges)
- Formaty wielokątowe – .stl, .obj, .ply, .zcp (Z Corp)
- Użycie jako referencja
- Konwersja do gliny
- Formaty natywne
- .clic oraz .clic
- TextureKiln – zapis szczegółów gliny w mapie normalnej, wysokości, koloru i okluzji
- Konfigurowalna przestrzeń współrzędnych mapy normalnej
- Obsługa wielu elementów

### Import 2D

- Krzywe: Illustrator® (.ai), IGES (.igs, .iges)
- Obrazy: bitmapy (.bmp), Adobe® Photoshop® (.psd), JPEG (.jpg)