

KeyShot je samostatná aplikace pro 3D renderování a animace, která je orientovaná výlučně na výkon procesoru PC. Byla vyvinuta pro snadnou tvorbu realistických obrázků a používána konstruktéry, návrháři a grafiky pro rychlou a snadnou tvorbu požadovaných grafických výstupů a videosekvencí využívajících 3D modelů vzniklých v CAD systémech.

Rychle

Raději než zkoušet nastavování různých parametrů běžného software k dosažení požadovaného vzhledu a pak čekat na výsledek, můžete použít KeyShot a vidět výsledek ihned po provedení změn. Využijte se k tomu veškerý výkon procesoru vašeho počítače, čím více procesorů má, tím rychleji pracuje. Nezáleží, zda pracujete na PC nebo Mac, nebudete potřebovat žádnou speciální grafickou kartu nebo jiné akcelerátory.

Snadno

KeyShot nevyžaduje žádné speciální znalosti. KeyShot má pouze 6 hlavních ovládacích tlačítek namísto stovek parametrů, funkcí, ovladačů a tlačítek v tradičním software pro renderování. Je to skvělý nástroj pro každého, kdo je nebo kdo by chtěl být zapojen do práce s 3D daty: průmysloví designéři, konstruktéři, marketingoví pracovníci, fotografové, počítačová grafici. Budete limitováni pouze vaší kreativitou.

Efektivně

KeyShot obsahuje materiály a osvětlení, které lze srovnávat s realitou. Při použití realistických a přesně definovaných materiálů a realistického osvětlení dodává KeyShot uživateli přesné výstupy čase řádově ve vteřinách. Pomocí KeyShot podrobných vlastností a rozšířeného fotografického náhledu můžete vytvářet úžasné výstupy, jaké jste ani dříve neočekávali.



Vlastnosti:

Výkonná architektura

KeyShot nevyžaduje žádný speciální hardware a grafickou kartu. KeyShot plně využívá všechna jádra a vlákna CPU počítače. Čím výkonnější bude počítač, tím bude KeyShot rychlejší. Výkon se lineárně zvyšuje se zvýšením výkonu PC, pokud zdvojnásobíte počet jader, zdvojnásobí se výkon a čas rendrování se sníží na polovinu.

Úzká integrace

KeyShot je úzce integrován s vašimi 3D daty. Když importujete vaši 3D geometrii, KeyShot spravuje celou strukturu modelu včetně pojmenování dílů. Změny provedené na modelu lze importovat zpět do KeyShot bez potřeby znovu mapovat materiály nebo světla. A navíc, KeyShot může být pomocí pluginů přístupný z mnoha běžně používaných CAD systémů.

Objemná data

Tím, že KeyShot je založen na výkonu CPU, jsou veškerá importovaná data uložena v paměti RAM. To umožňuje, aby KeyShot pracoval s extrémně velkými objemy dat. Neexistuje omezení velikosti zpracovávaných dat, pokud je k dispozici dostatek paměti RAM. KeyShot je optimalizován, což mu umožňuje pracovat s modely, které mají desítky miliónů polygonů, na běžném notebooku.

Efektní animace

Nový animační systém, který je v KeyShot dostupný, přináší novou úroveň vytváření animací rychleji a snadněji pro splnění termínů spojených s vývojem a prodejem výrobků. KeyShot nespolehá na vkládání a správu snímků. Místo toho lze použít jednotlivé transformace (střídání, překlady, atd.), nastavit nové animace klepnutím na tlačítko a aktualizovat materiály a osvětlení při přehrávání animace.

