

## INFORMACJE O KLIENCIE

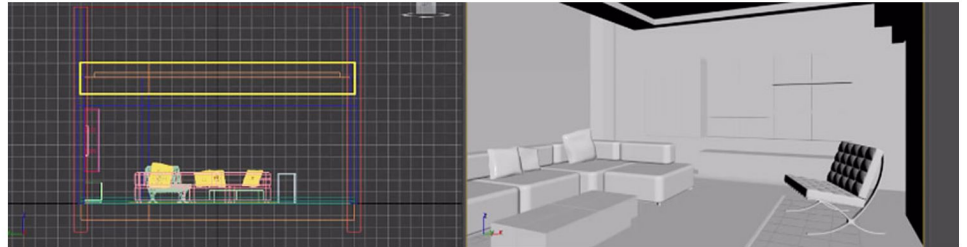
**BRANŻA:** meble,  
wizualizacje, reklama

**GŁÓWNE OBSZARY  
DZIAŁALNOŚCI:** zdjęcia oraz  
wizualizacje 3D przeznaczone  
do celów reklamowych

## PROJEKT

Klient działa w branży wizualizacji mebli dla międzynarodowych producentów mebli i wyposażenia wnętrz. Aby tworzyć projekty mebli do wizualizacji korzysta między innymi z programów do **fotogrametrii**, **3D Coat** i programów do modelowania **3ds Max** oraz **Mudbox**.

Nasz kolejny klient, który skorzystał z płatnych konsultacji z ekspertami, zaczynał jako mała agencja reklamowa. Obsługiwał klientów w branży meblowej (krótkie spoty reklamowe, wizualizacje itd). Obecnie działalność naszego klienta skupia się także na tworzeniu wizualizacji mebli, obróbce zdjęć, projektowaniu materiałów reklamowych (folderów, gazetek, kart katalogowych) i ich druku. Współpracuje z wieloma, uznanymi na rynku, producentami mebli.



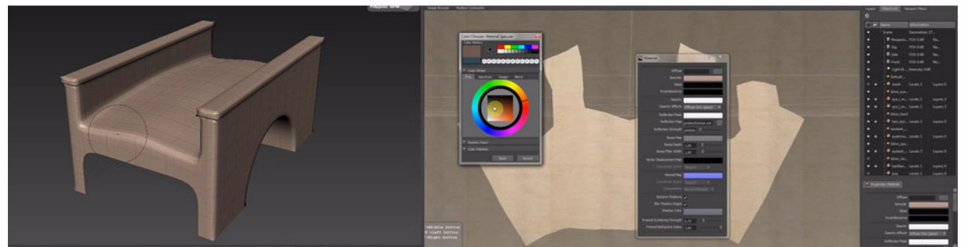
## WYZWANIA

**Klient próbował wielu rozwiązań, aby przyspieszyć i usprawnić pracę. Realizacja zleceń wizualizacji i projektów mebli na światowym poziomie to proces dość czasochłonny. Chciałby to zmienić i usprawnić procesy które wykonuje w czasie pracy.**

**Wyzwanie #1:** klient chciałby zmienić swój sposób pracy i tworzyć projekty mebli w sposób parametryczny. Chce aby zmiany wprowadzane przez klienta przy wstępnych ocenach projektu były łatwe do wprowadzenia. Dotychczas klient używał do modelowania programu **3ds max**.

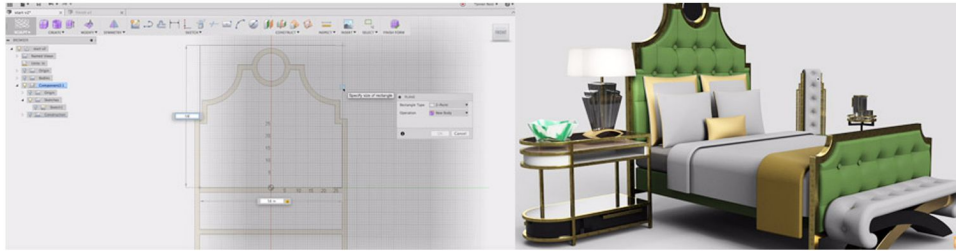
Klient rozważał zakup typowego parametrycznego programu CAD 3D jak np.: **Autodesk Inventor**. Po testach okazało się, że do modelowania mebli do wizualizacji programy CAD 3D są zbyt zaawansowane. Wymagają wiedzy inżynierskiej, a jego zespół stanowili graficy 2D i 3D. Klient oczekiwał rozwiązania bardziej intuicyjnego, mniej zaawansowanego i o mniejszym koszcie.

**Wyzwanie #2:** Okazało się, że największy problem klienta jest modelowanie tkanin obiciowych, np.: materiał na obicia poduszek, obicie mebli,



Nie jest on dobrym rozwiązaniem do jego celów, ponieważ nie można w łatwy sposób zmieniać i kontrolować wymiarów. Często drobne zmiany wprowadzane przez klientów wymagały wielu poprawek, a nawet tworzenia modelu od nowa.

modelowanie fałd na obiciach, modelowanie naturalnego ułożenia tkaniny. Do tej pory korzystał z oprogramowania Mudbox w celu tworzenia szczegółów w produktach typu poduszki, szwy, różne wzorki itd.



## ROZWIĄZANIE

**Rozwiązanie #1:** Po rozmowach z klientem zaproponowaliśmy przetestowanie programu **Fusion 360**. To proste, ale wszechstronne narzędzie do modelowania parametrycznego, modelowania swobodnego, tworzenia skomplikowanych wyrobów 3D. Można w nim tworzyć dokumentację 2D, animacje i wizualizacje. Klient pobrał 30 dniową bezpłatną wersję próbną. Przedstawiliśmy mu także przykłady projektów wykonanych w Fusion 360 oraz informacje wprowadzające dla użytkownika. **Po kilku dniach klient potwierdził, że Fusion 360 jest programem, którego szukał.**

Prostota, wybór materiałów, zachowanie tkaniny i jej ułożenie na obiekcie (dobrze odwzorowane właściwości fizyczne), a także podejście do projektowania jak na prawdziwej desce kreślarskiej jest bardzo często doceniana. Program Marvelous Designer oprócz świata mody znalazł zastosowanie w branży filmowej (tworzenie efektów specjalnych), branży gier, a także architektonicznej (w tym meblowej!).

## REZULTATY

**Klient otrzymał narzędzie Fusion 360 – prosty do nauki, tani, wygodny w korzystaniu, elastyczny**

**W chwili obecnej klient korzysta z niżej wymienionych programów:**

- **Fusion 360** – do parametrycznego modelowania mebli twardych i miękkich.
- **3ds Max** – do retopologii obiektów z Fusion i rozłożenia UV.
- **Marvelous Designer** – do tworzenia tkanin na importowanych z 3ds Max obiektach, projektu narzut, pościeli, zasłon, obić z profesjonalnym szwem.
- **3ds Max z V-Ray** – tworzenie i edycja kompletnej sceny i renderowanie przy pomocy V-Ray'a.



**Rozwiązanie #2:** Aby sprawdzić jak można poprawić efektywność pracy zaproponowaliśmy konsultacje z pracy w programie Mudbox. Poprowadził je nasz ekspert techniczny od grafiki 3D. W trakcie konsultacji klient zgodnie z nami uznał, że program Mudbox nie jest wystarczający do jego potrzeb. Klient wymagał sprawnego tworzenia elementów typowych dla tkanin jak szwy, zagniecenia, wypukłości, itp.

Zaproponowaliśmy, aby zastąpić Mudbox narzędziem **Marvelous Designer**. To program stworzony typowo dla projektantów ubrań, który w bardzo dobry sposób oddaje naturalne zachowanie tkanin.

**w modelowaniu, parametryczny program. Jest z niego zadowolony, ma dokładnie to czego potrzebował w swojej pracy.**

Odwzorowanie tkanin jest wykonywane w programem specjalistycznym Marvelous Designer do tworzenia detali z tkanin, w którym dużo szybciej się pracuje i lepiej spełnia on oczekiwania naszego klienta. Dodatkowo został poprawiony cały przepływ pracy, wymiana plików i danych przy tworzeniu modeli i wizualizacji produktów, co realnie skraca czas pracy i umożliwia tworzenie bardziej realistycznych wizualizacji i reklam.

Masz podobne problemy? Chcesz lepiej tworzyć projekty i wizualizacje wyposażenia wnętrz? Marzysz o tym żeby przyspieszyć swój workflow? Skonsultuj się z naszymi specjalistami!

Więcej na: [szkolenia.pccpolska.pl/konsultacje](https://szkolenia.pccpolska.pl/konsultacje)