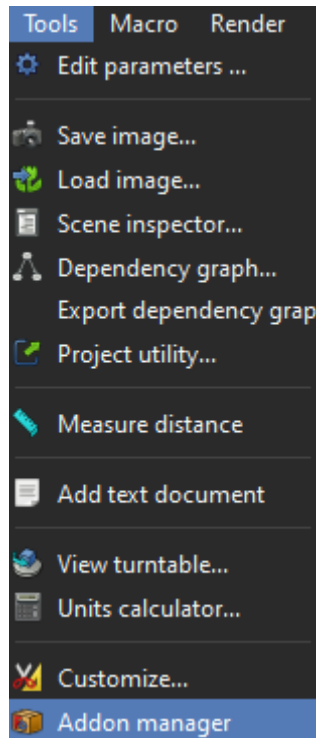


Инструкция по рендерингу моделей в FreeCAD

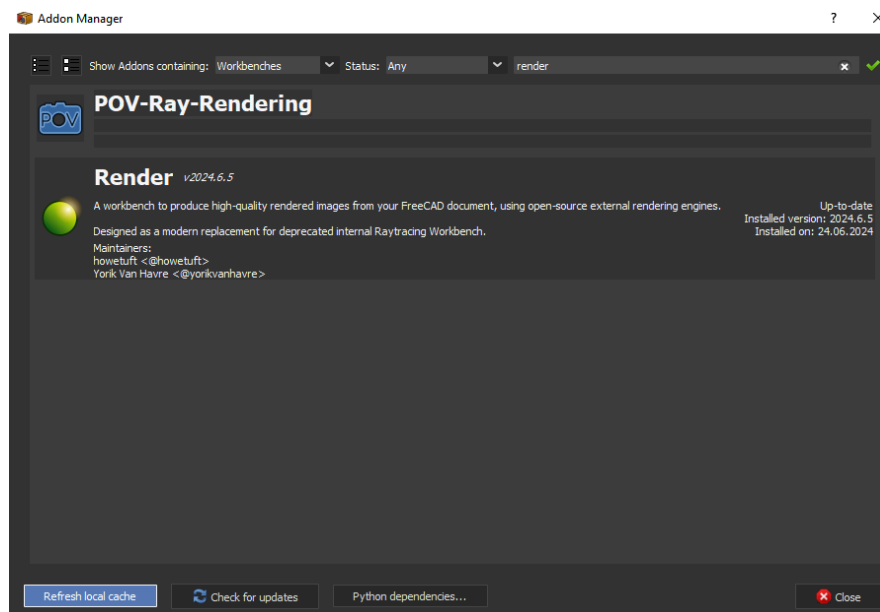
Актуальная версия FreeCAD 0.21.2

Для рендеринга используем библиотеку **Render**

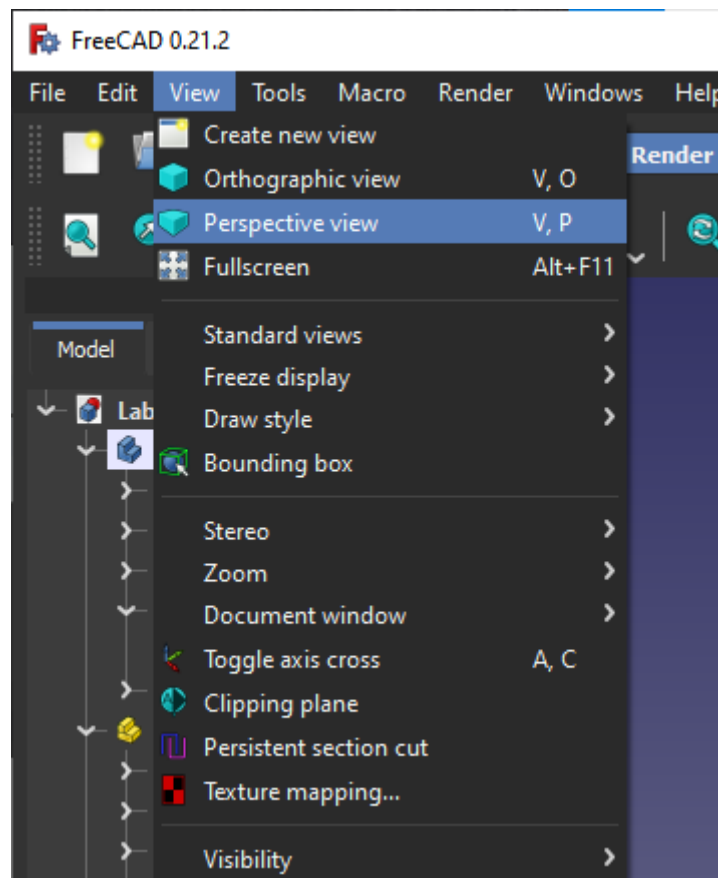
Заходим в **Tools->Addon manager**



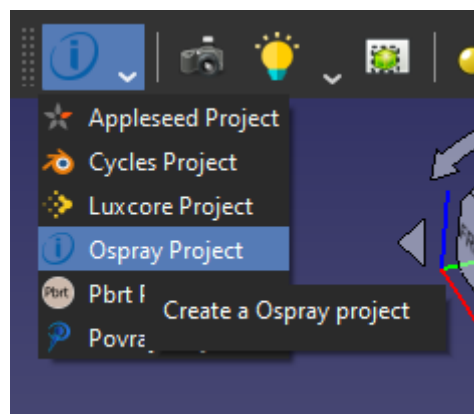
Находим и устанавливаем **Render**



Перед началом работы устанавливаем **Perspective View**, чтобы понимать, как будет выглядеть рендер.



Для нашего примера создадим **Ospray project**. Детали установки **Ospray** и других движков можно изучить по [ссылке](#).



Выбираем шаблон. От шаблона зависит цвет фона, яркость света и расположение источника света.

Имя	Дата изменения	Тип	Размер
ospray_flat.sg	24.06.2024 18:15	Файл "SG"	1 КБ
ospray_standard.sg	24.06.2024 18:15	Файл "SG"	2 КБ
ospray_studio_dark.sg	24.06.2024 18:15	Файл "SG"	5 КБ
ospray_studio_light.sg	24.06.2024 18:15	Файл "SG"	5 КБ
ospray_sunlight.sg	24.06.2024 18:15	Файл "SG"	3 КБ

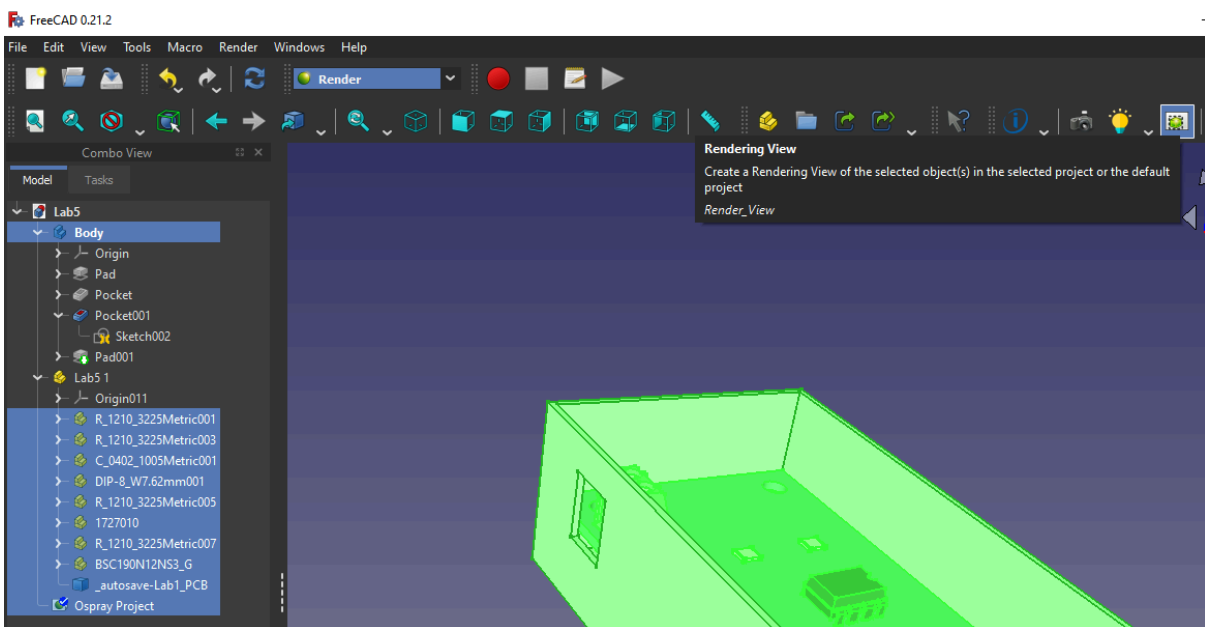
Файла:

Ospray templates (ospray_*.sg)

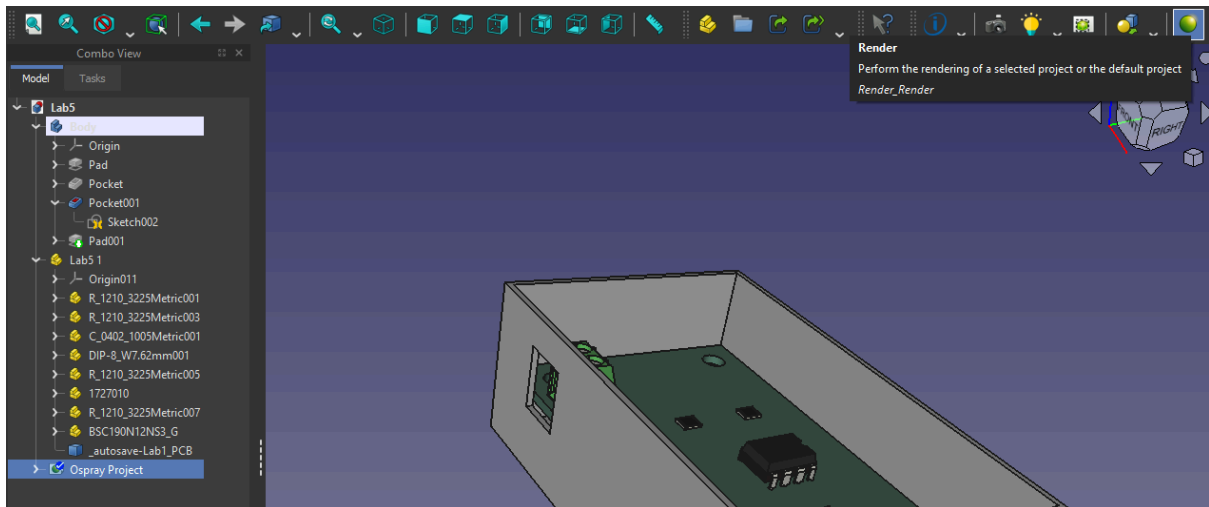
Открыть

Отмена

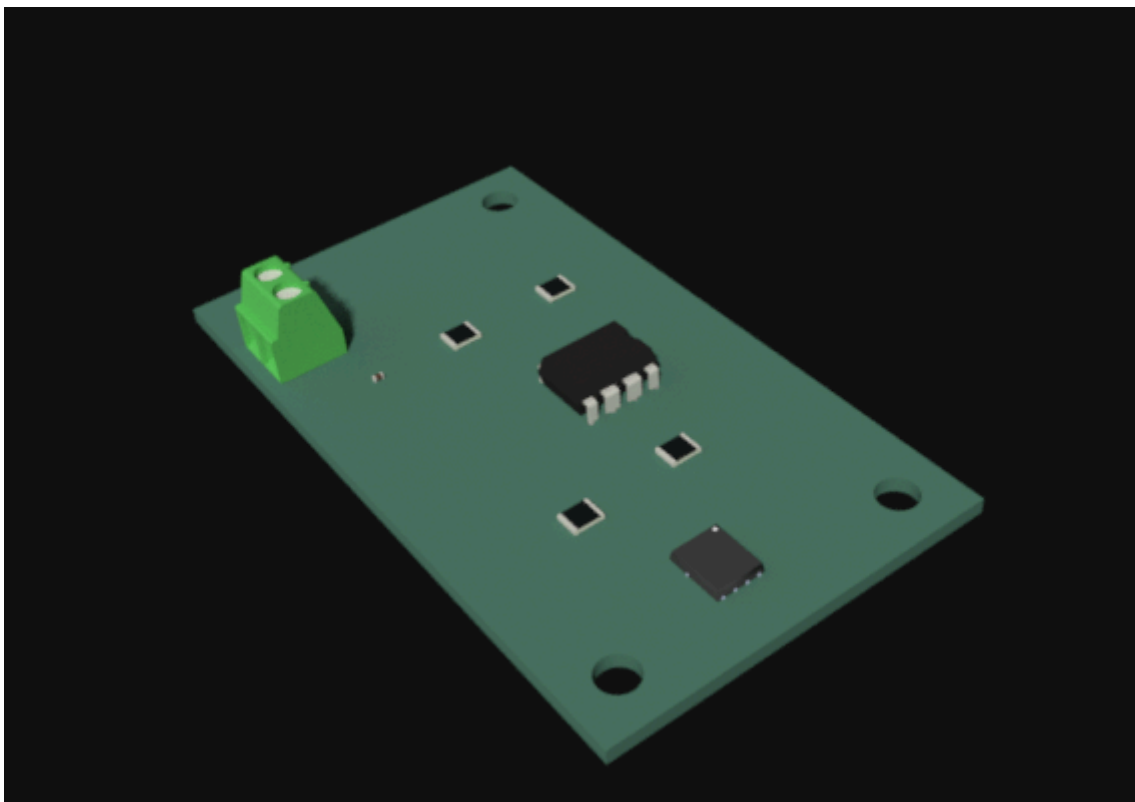
Выделяем все нужные нам элементы модели, **Ospray project** и нажимаем **Rendering View**

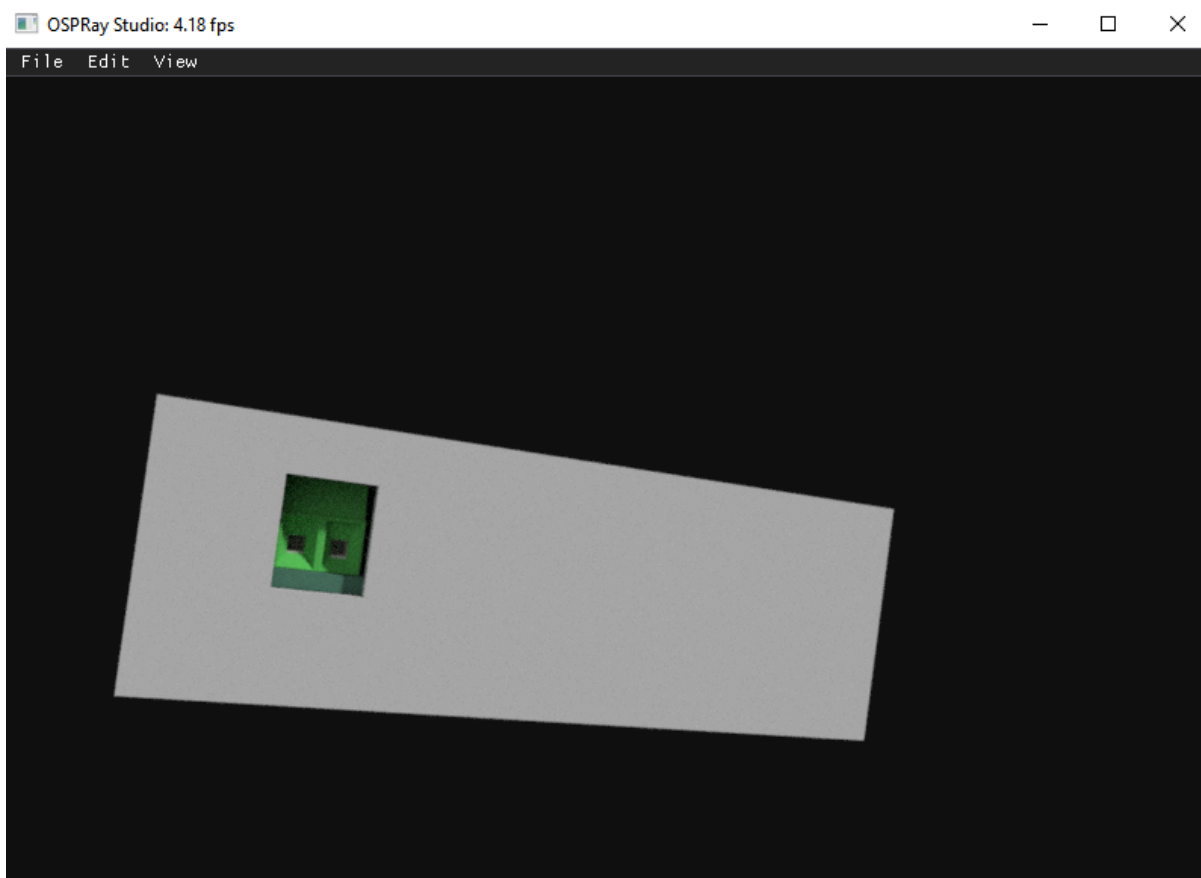
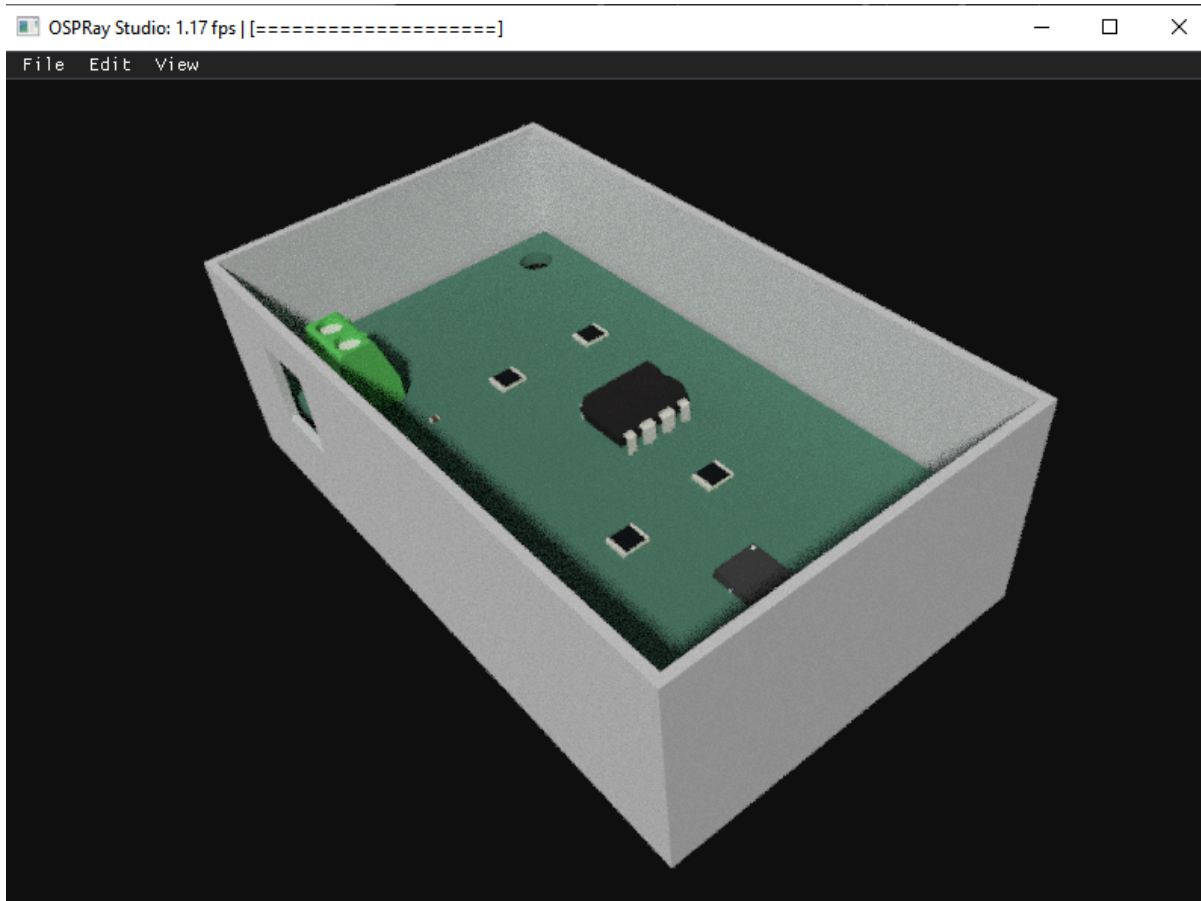


Этого достаточно для создания простейшего рендера. Выбираем **Ospray project** и нажимаем Render



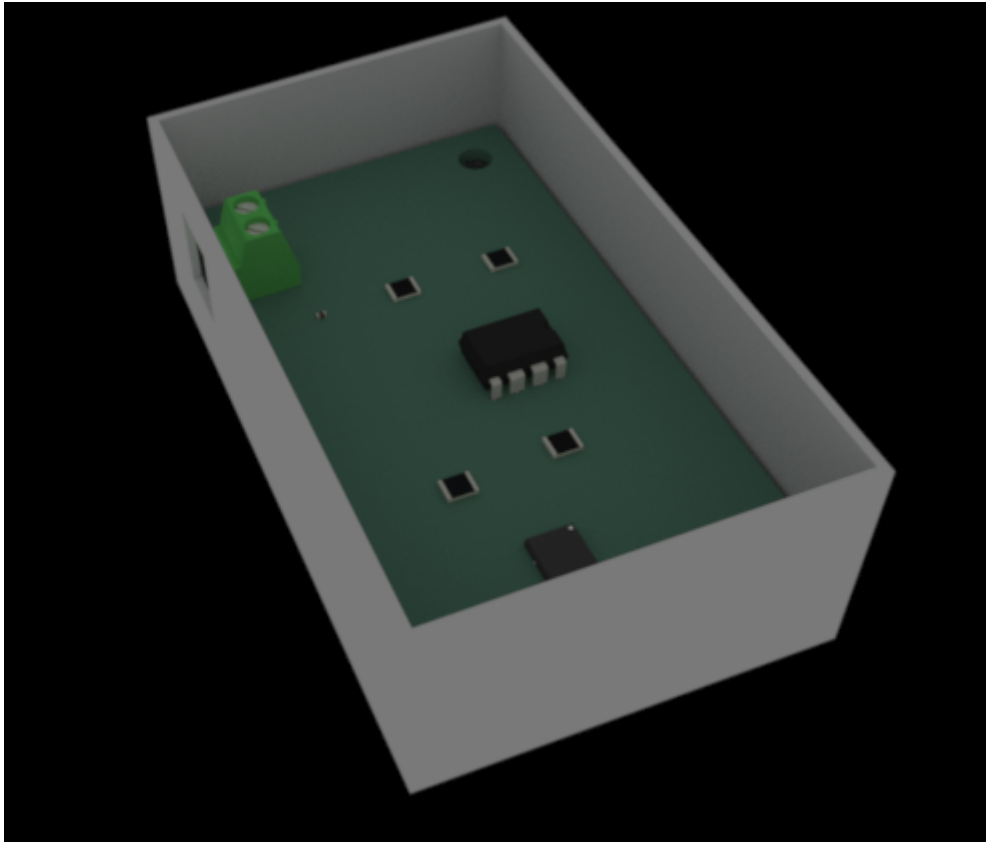
Результаты:



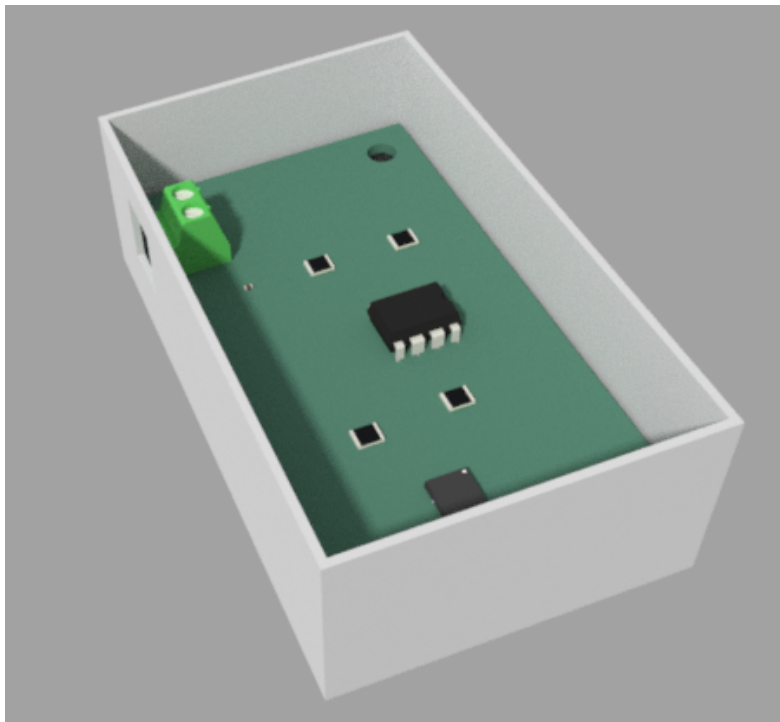


Так же посмотрим, как выглядят рендеры с другими шаблонами:

Sunlight:

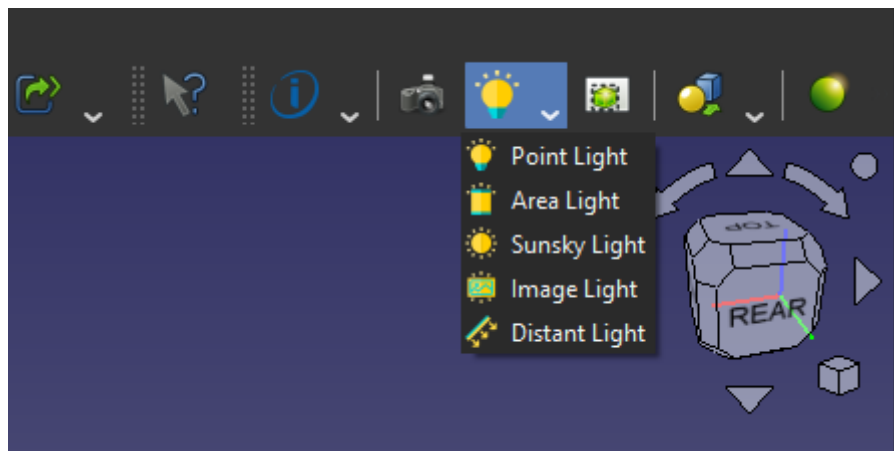


Studio_light:

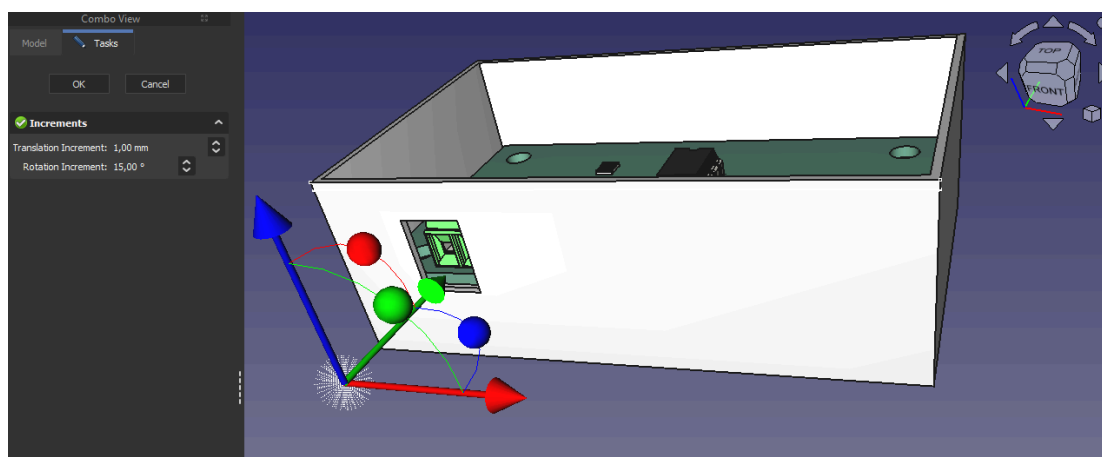


Дальнейшие настройки.

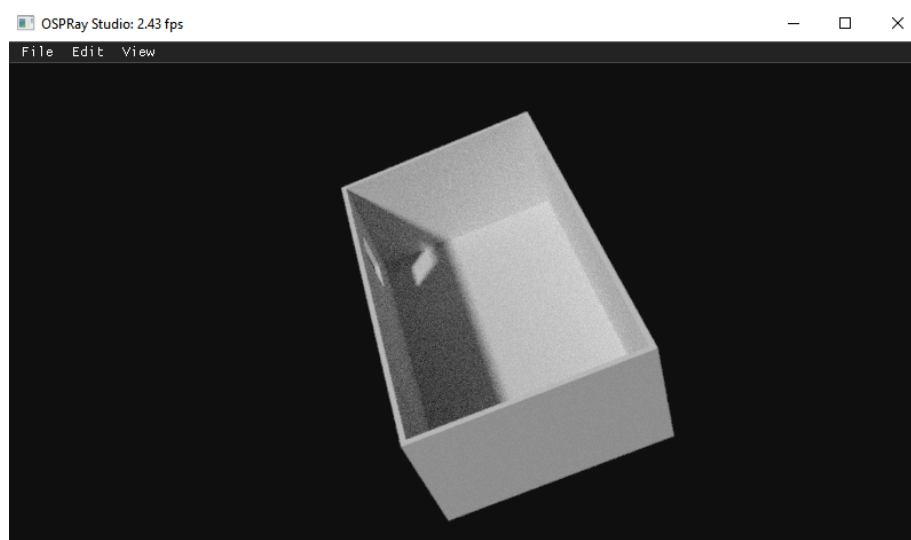
Мы можем размещать различные источники света



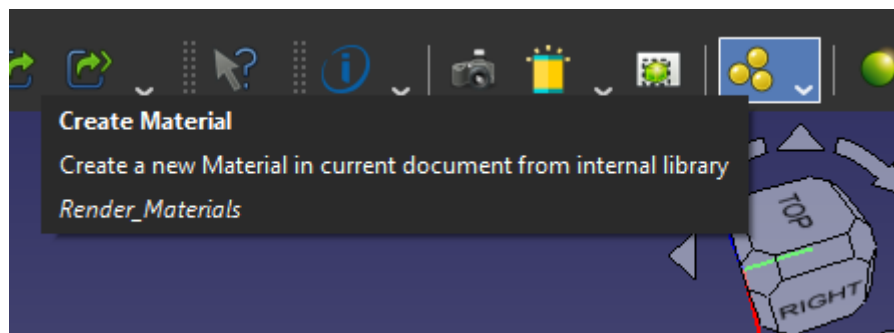
Поместим источник в сторону



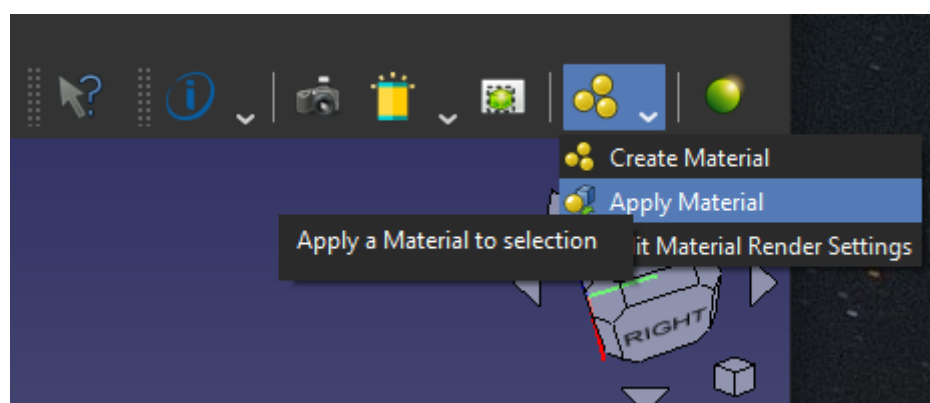
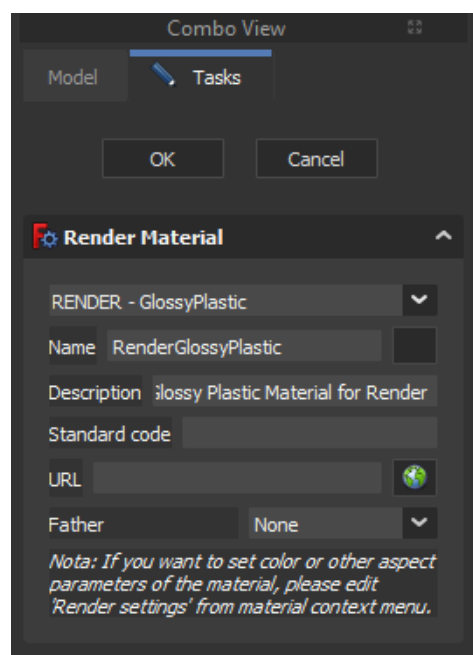
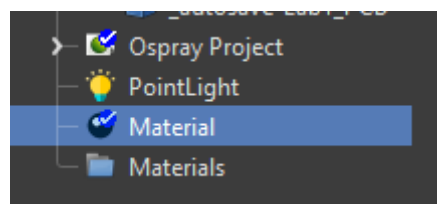
Создаваемая тень



Также можно менять материалы поверхностей



Добавим материал Глянцевый пластик и применим его к нескольким поверхностям инструментов **Apply Material**



Результат:

