

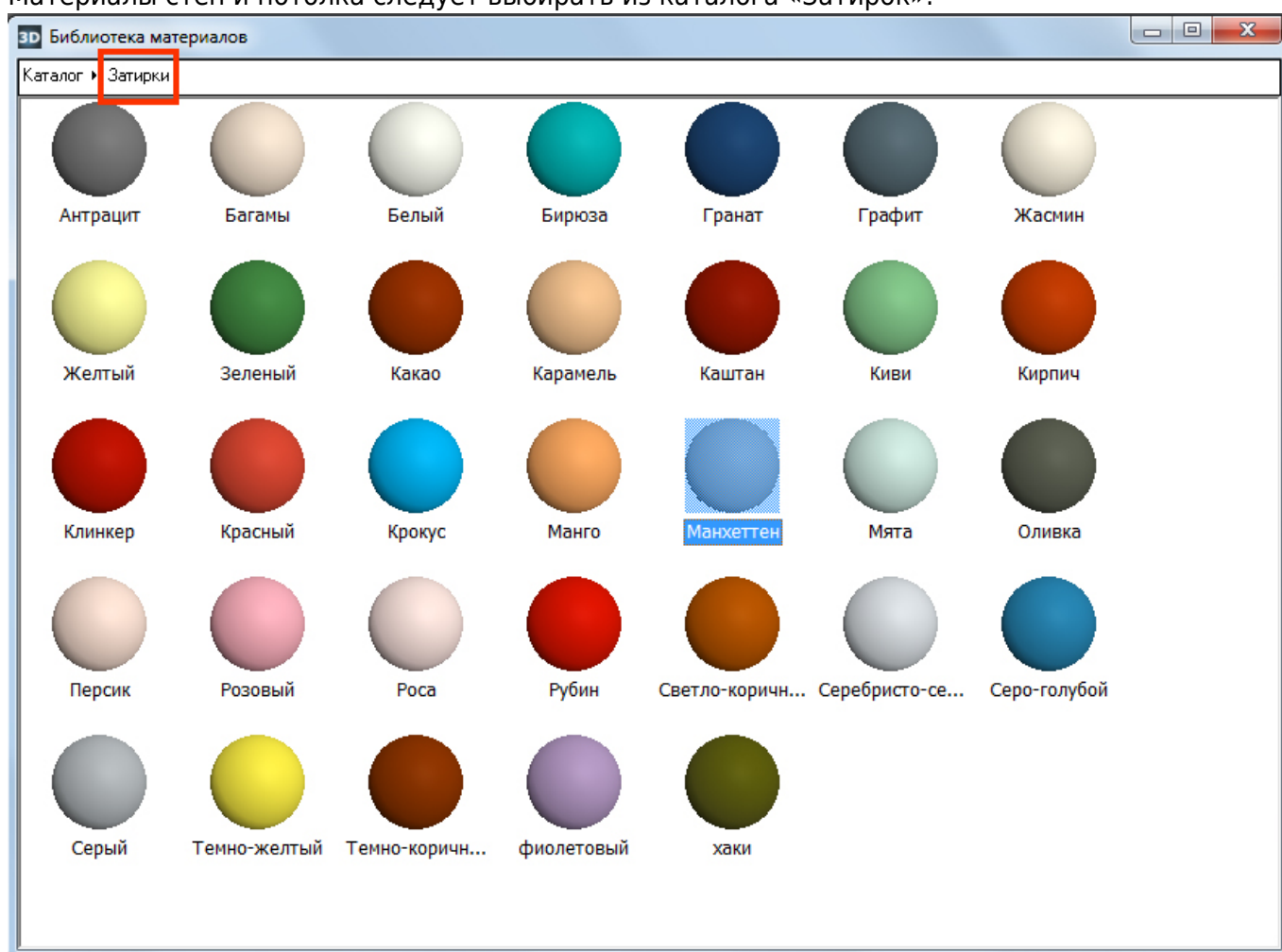
Модуль визуализации (рендер)

Модуль визуализации, встроенный в режиме 3D позволяет создавать фотореалистичные изображения.

Подготовка к рендеру

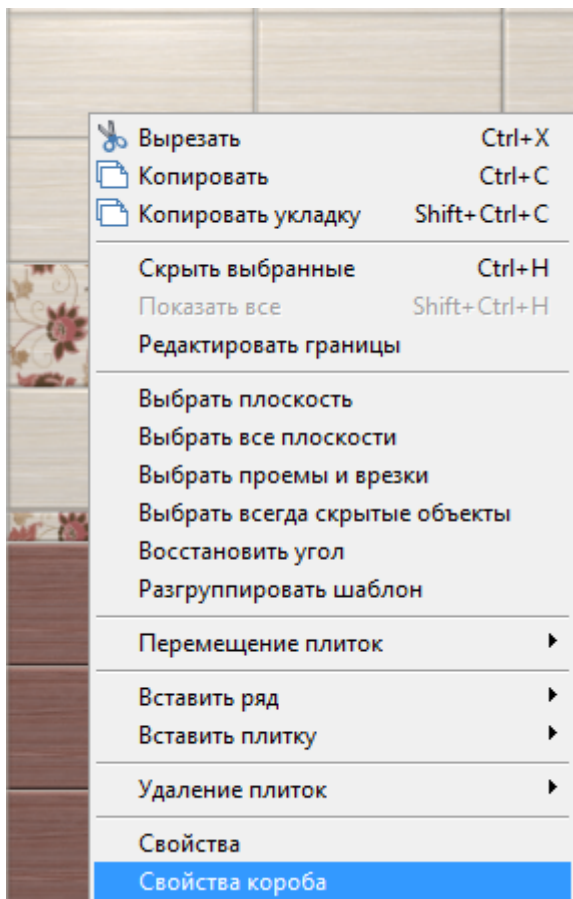
Материал поверхностей

Проверьте материалы стен и потолка, они не должны быть зеркальными или стеклянными. Материалы стен и потолка следует выбирать из каталога «Затирки»:

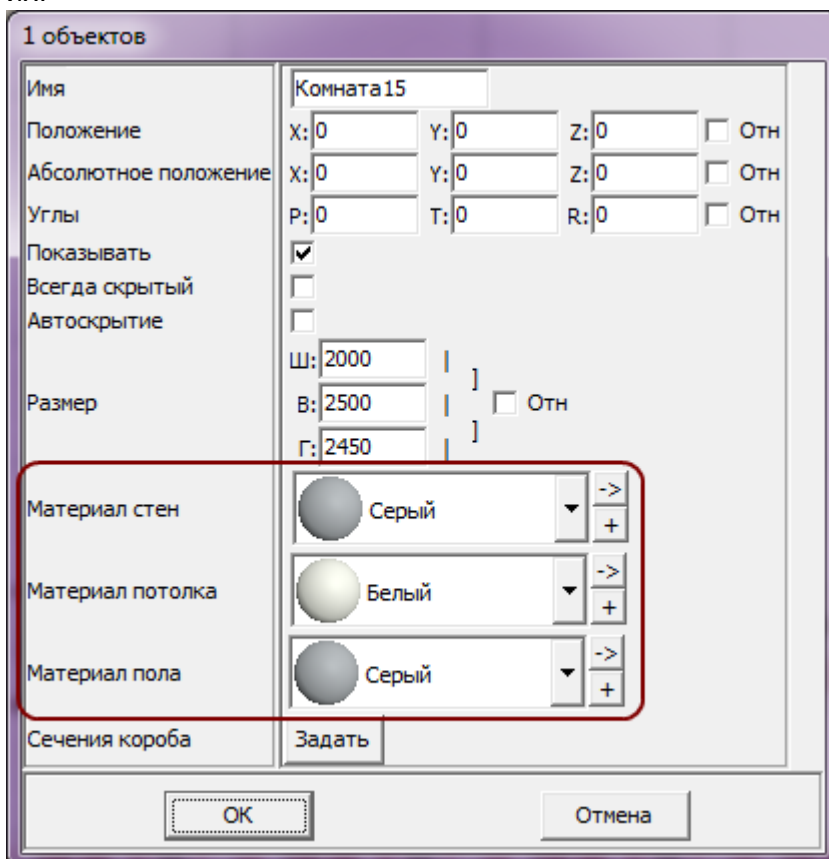


Узнать, какой материал назначен для поверхности, можно следующим образом:

1. кликните правой клавишей мыши по любой из поверхностей помещения (кроме короба или ниши), выберите в контекстном меню «**Свойства короба**»;



2. в блоке материалов проверьте, какие материалы назначены, при необходимости измените их.



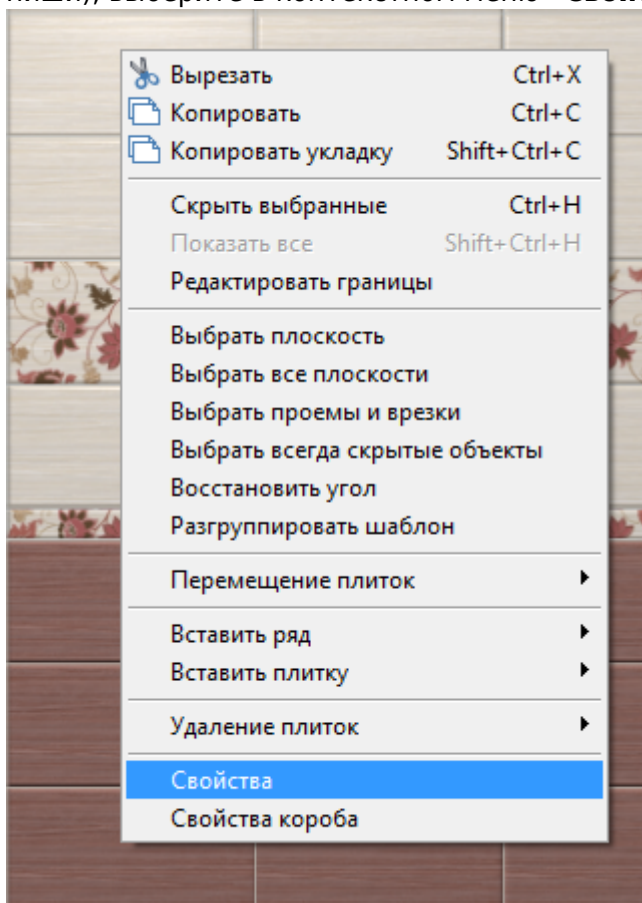
Материал плитки

Назначьте материалы для плитки.

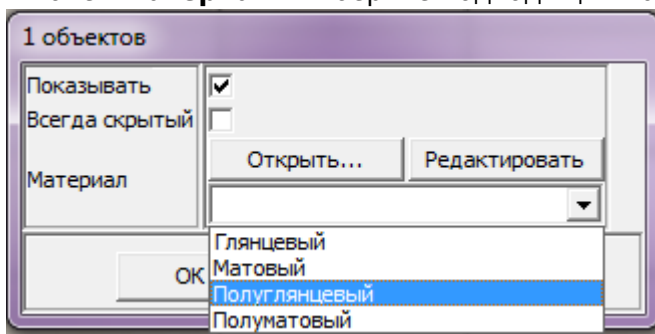
Это можно сделать двумя способами – через свойства плитки на поверхности короба или в буфере укладки (каталоге).

На поверхности:

1. кликните правой клавишей мыши по любой из поверхностей помещения (кроме короба или ниши), выберите в контекстном меню **«Свойства»**;

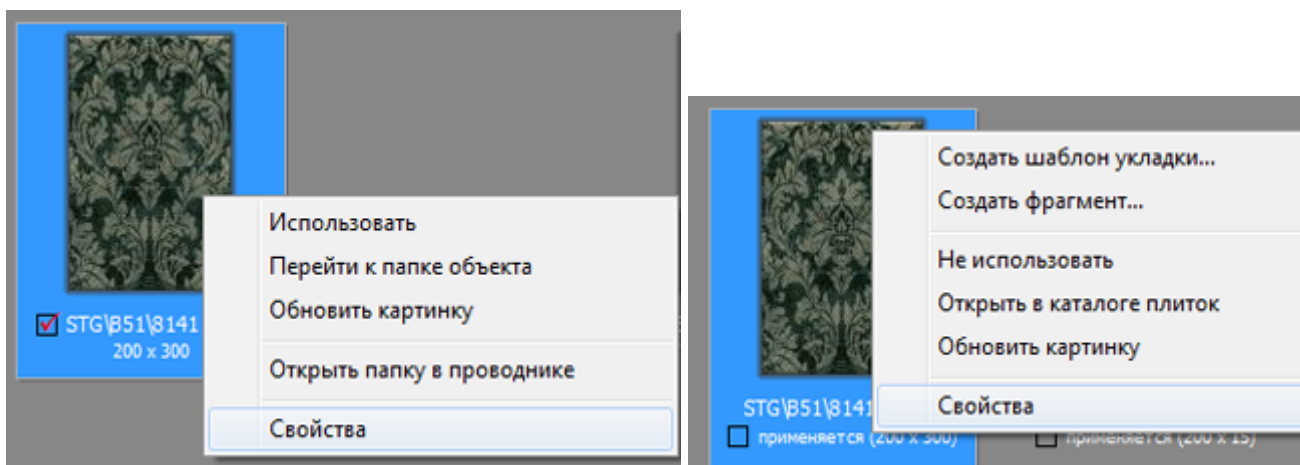


2. в поле **«Материал»** выберите подходящий вариант.

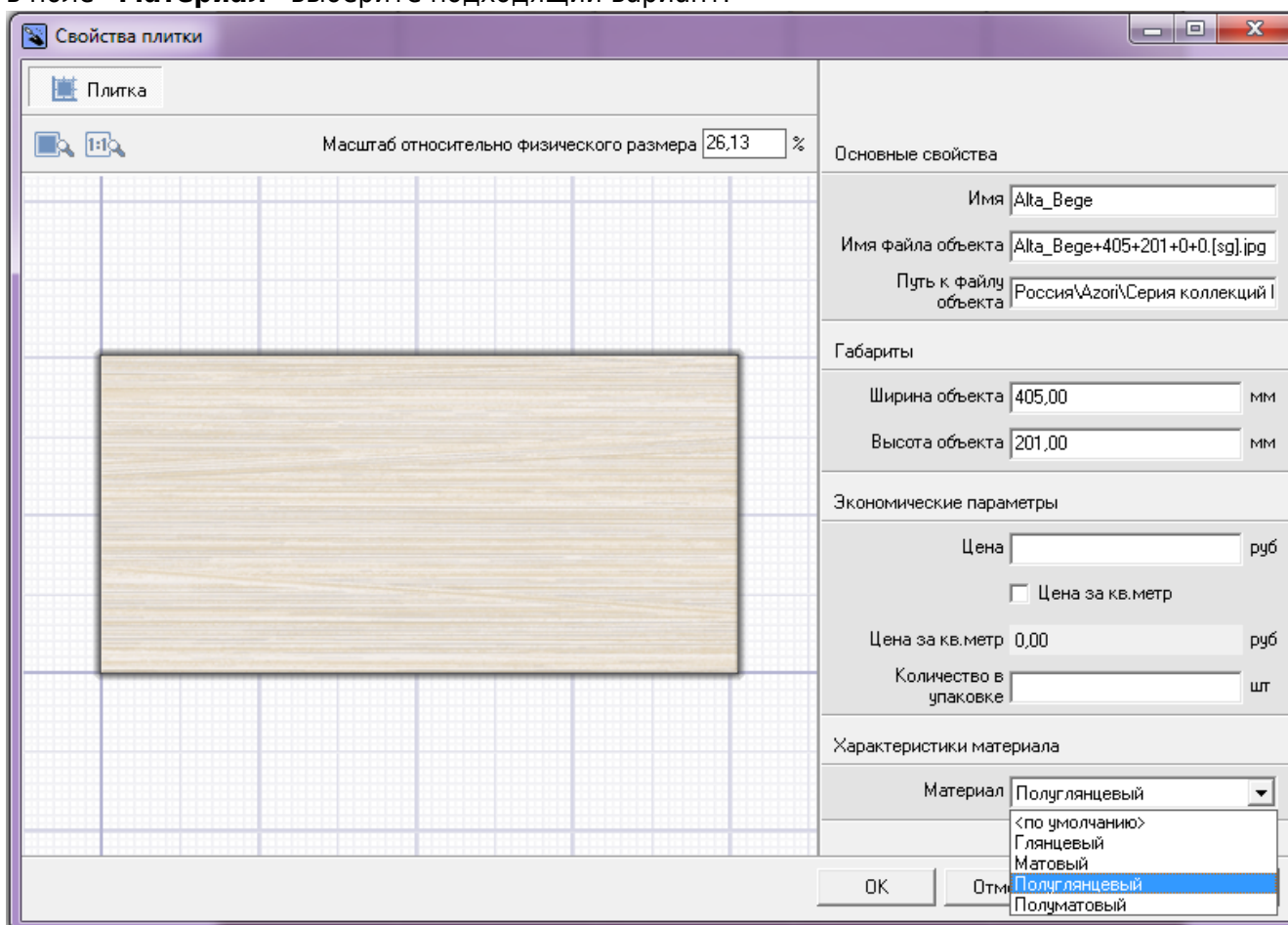


Через буфер укладки или каталог:

1. найдите плитку в каталоге или буфере укладки, кликните по ней правой клавишей мыши и в контекстном меню выберите **«Свойства»**:



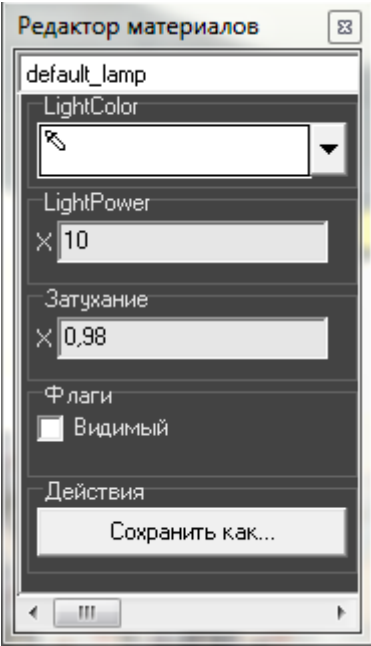
2. в поле «Материал» выберите подходящий вариант.



Настройка освещения

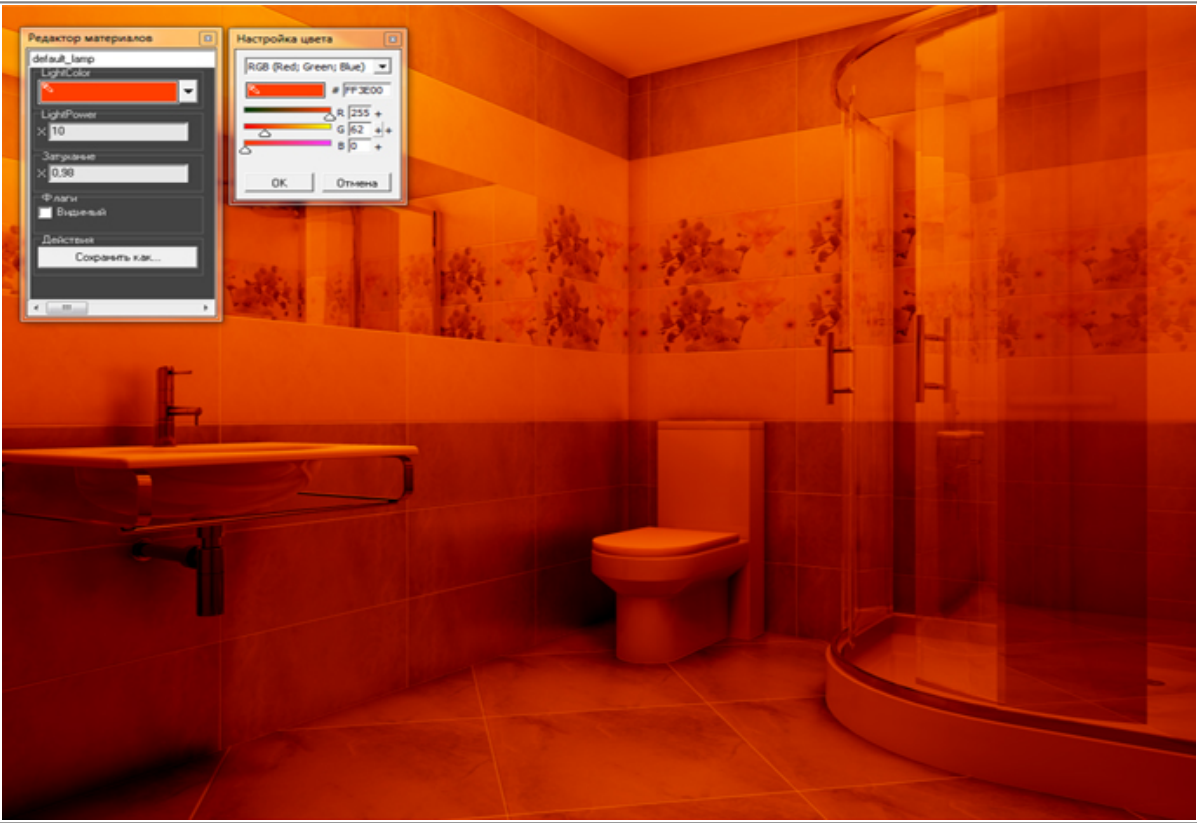
Чтобы зайти в меню настроек источника света:

1. зайдите в режим 3D - **3D**;
2. правой клавишей мыши нажмите на пиктограмму , чтобы отобразился источник света;
3. кликните по источнику света **колесиком мыши**¹⁾, откроется окно «Редактор материалов»:



- **Light Color** – шкала цветов RGB, выраженная через X, Y, Z. При изменении параметров друг относительно друга, свечение приобретает тот или иной оттенок. По умолчанию все значения равны 10.

Значение	Изображение
нормальные значения	

Значение	Изображение
x = 3	 The image shows a 3D rendering of a bathroom interior. The walls and floor are covered in light green square tiles. A white pedestal sink is on the left, a white toilet is in the center, and a curved glass shower enclosure is on the right. The walls feature a decorative floral tile pattern. Two software windows are overlaid on the top left: 'Редактор материалов' (Material Editor) and 'Настройка цвета' (Color Settings). The 'Color Settings' window shows the RGB values for the selected material: R: 255, G: 255, B: 161, which corresponds to a bright yellow color.
y = 3	 This image shows the same 3D rendering of the bathroom, but with a different color scheme. The tiles, sink, toilet, and shower enclosure are all rendered in a monochromatic orange color. The floral tile pattern on the walls is also orange. The same two software windows are overlaid on the top left. The 'Color Settings' window now shows the RGB values: R: 255, G: 62, B: 0, which corresponds to a bright red color.

Значение	Изображение
z = 3	

• **Light Power** – это сила свечения. Чем больше значение, тем ярче свет.

Значение	Изображение
0.5	

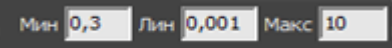
Значение	Изображение
1.5	
2.5	

- **Затухание** – интенсивность освещения в зависимости от расстояния от источника. Чем больше это значение, тем сильнее затухание. При значении «0» изображение полностью засвечивается. «Затухание» – это квадратичное значение.

Значение	Изображение
0.5	
2	

Настройка яркости и контраста

Настройка контрастности, яркости и гаммы расположена в режиме 3D на Панели инструментов:



Значения по умолчанию:

- **Мин** - 0,1;
- **Лин** - 0,001;
- **Макс** - 10.

Значения «мин»/«лин»/«макс» - это динамический диапазон настройки яркости и контрастности изображения, где «Мин» - минимальная граница диапазона и «Макс» - максимальная.

«Мин» и «Макс» работают как яркость/контрастность.
При изменении значения «Мин» от меньшего к большему (например, вместо значения 0,1 -

0,5), итоговое изображение становится более ярким, контрастным. То же самое будет с изображением, если изменить значение «Макс» от большего к меньшему (например, вместо 10 – 7).

«Лин» - «линейность». Работает как экспозиция, гамма. Т.е. при изменении значения от меньшего к большему (например, вместо значения 0,001 – 0,01), изображение становится более темным, ненасыщенным.

Пример изображения с настройками по умолчанию:



Мин
= 1



Лин
= 0,1



Макс
= 7



Макс
= 12



Создание изображения

Чтобы создать фотореалистичное изображение:

1. зайдите в режим 3D – ;
2. выберите нужный вам ракурс для рендера, при необходимости скройте те объекты, которые могут заслонять изображение;
3. нажмите на пиктограмму , начнётся процесс обработки.

Чтобы создать фотореалистичную картинку по размеру экрана:

1. зайдите в режим 3D;
2. выберите нужный вам ракурс для рендера, при необходимости скройте те объекты, которые могут заслонять изображение;
3. **зажмите пробел на клавиатуре и мышью выделите** ту часть изображения, которая должна быть обработана, начнётся процесс обработки изображения (это может быть почти вся площадь монитора, изображение будет именно такого формата).

Статьи в Руководстве пользователя:

- [Настройка контраста и яркости для модуля визуализации](#)
- [Модуль визуализации](#)
- [Основной источник света](#)
- [Установка источника света](#)

¹⁾ на колесо мыши можно нажимать

From:
<https://3d.kerama-marazzi.com/> - KERAMA MARAZZI 3D

Permanent link:
<https://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=student:%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B5%D1%80&rev=1404443805>

Last update: 2020/09/28 21:43