

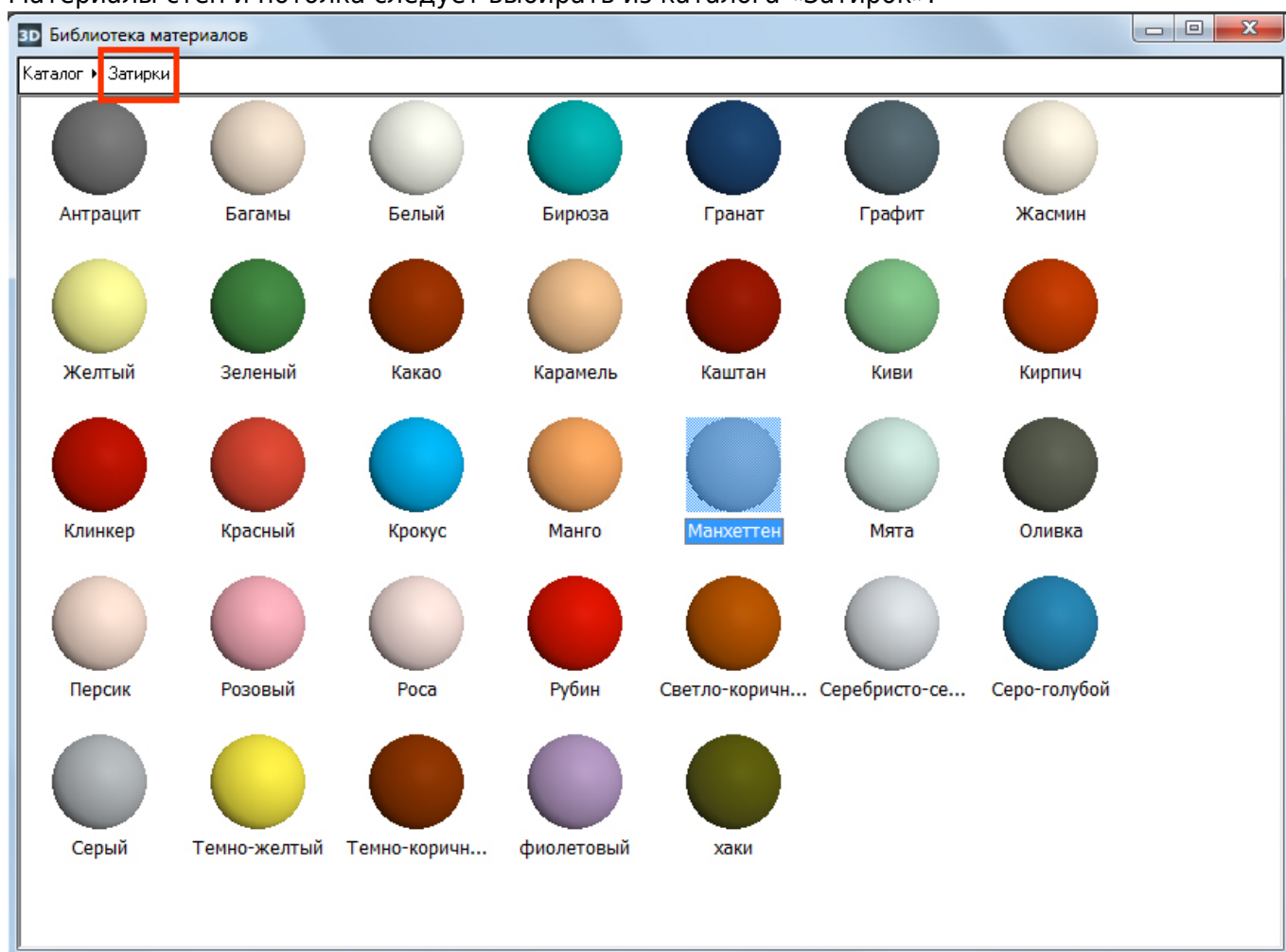
# Модуль визуализации (рендер)

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

## Подготовка к рендеру

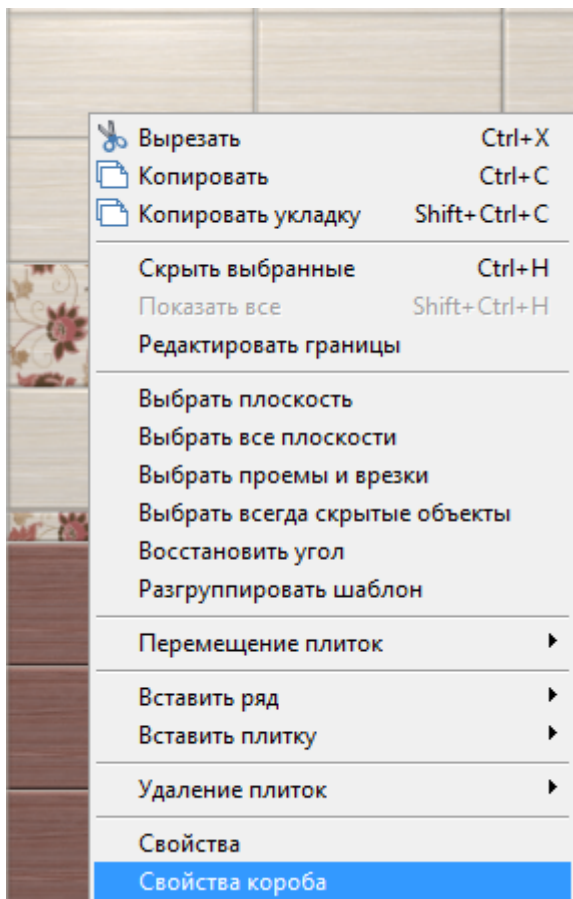
### Материал поверхностей

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

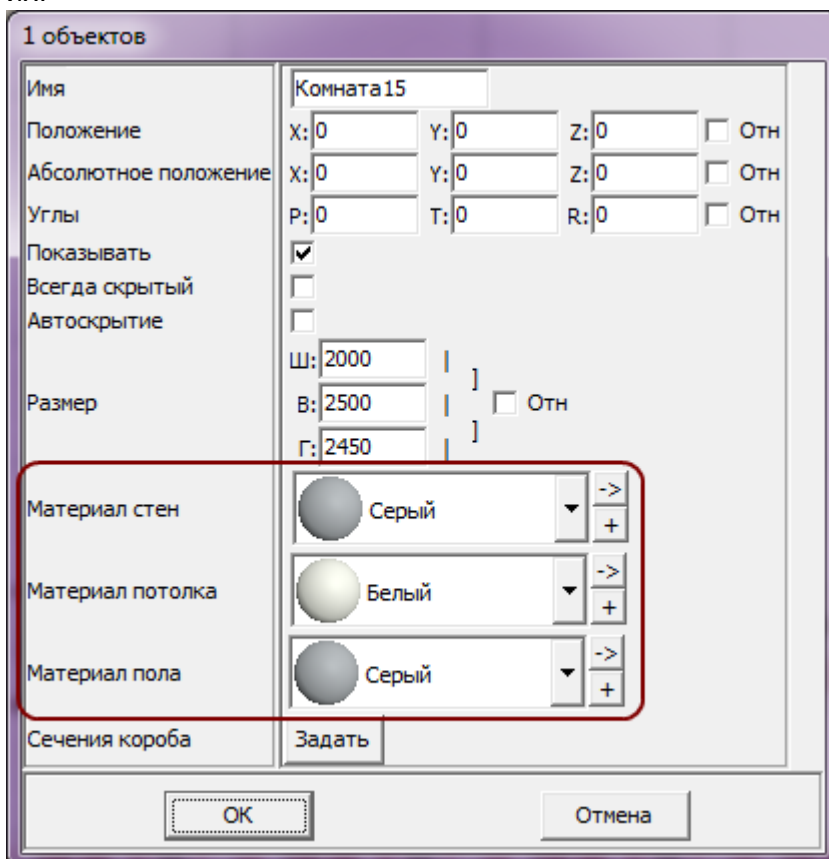


Узнать, какой материал назначен для поверхности, можно следующим образом:

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.



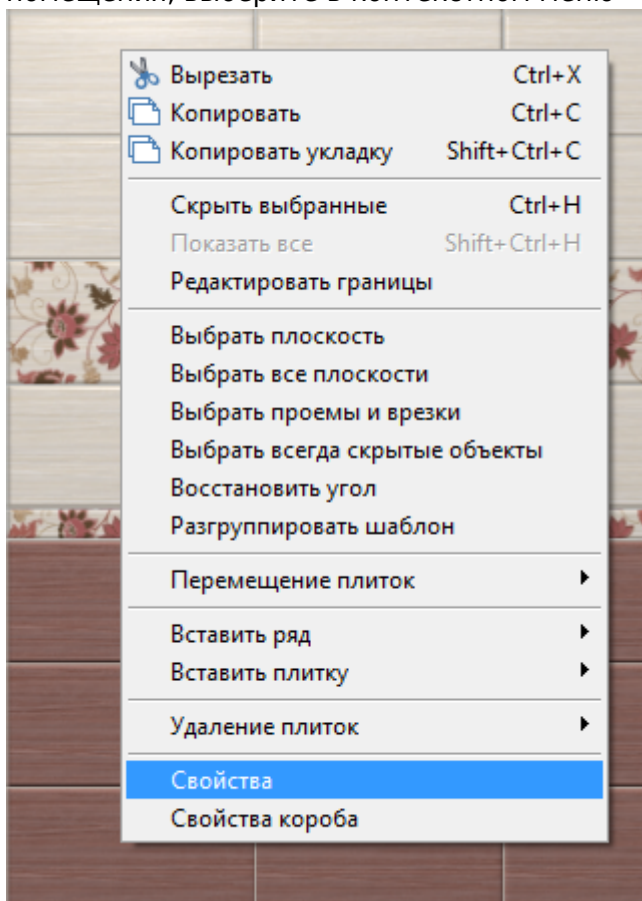
## Материал плитки

Назначьте материалы для плитки.

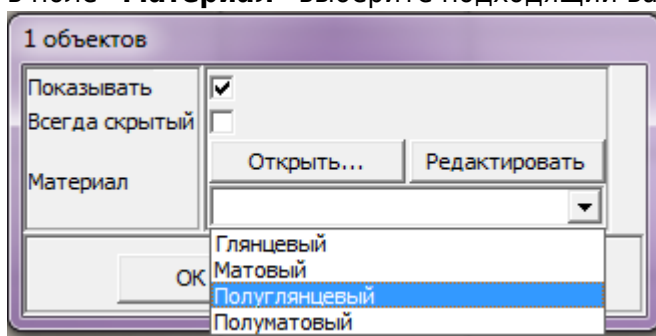
Это можно сделать двумя способами – через свойства плитки на поверхности короба или в буфере укладки (каталоге).

### На поверхности:

1. кликните правой клавишей мыши по плитке, выложенной на любой из поверхностей помещения, выберите в контекстном меню **«Свойства»**;

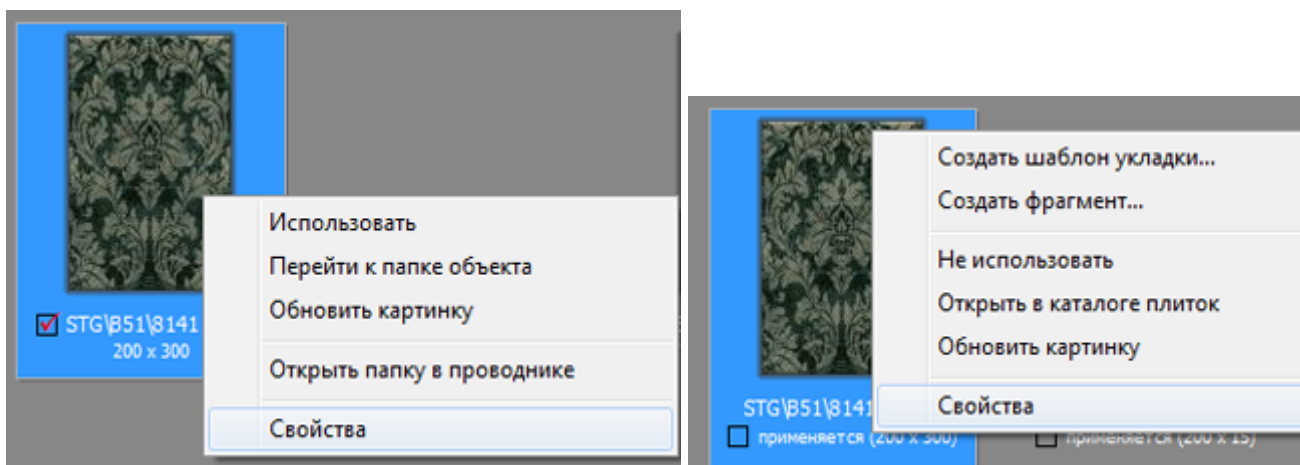


2. в поле **«Материал»** выберите подходящий вариант.

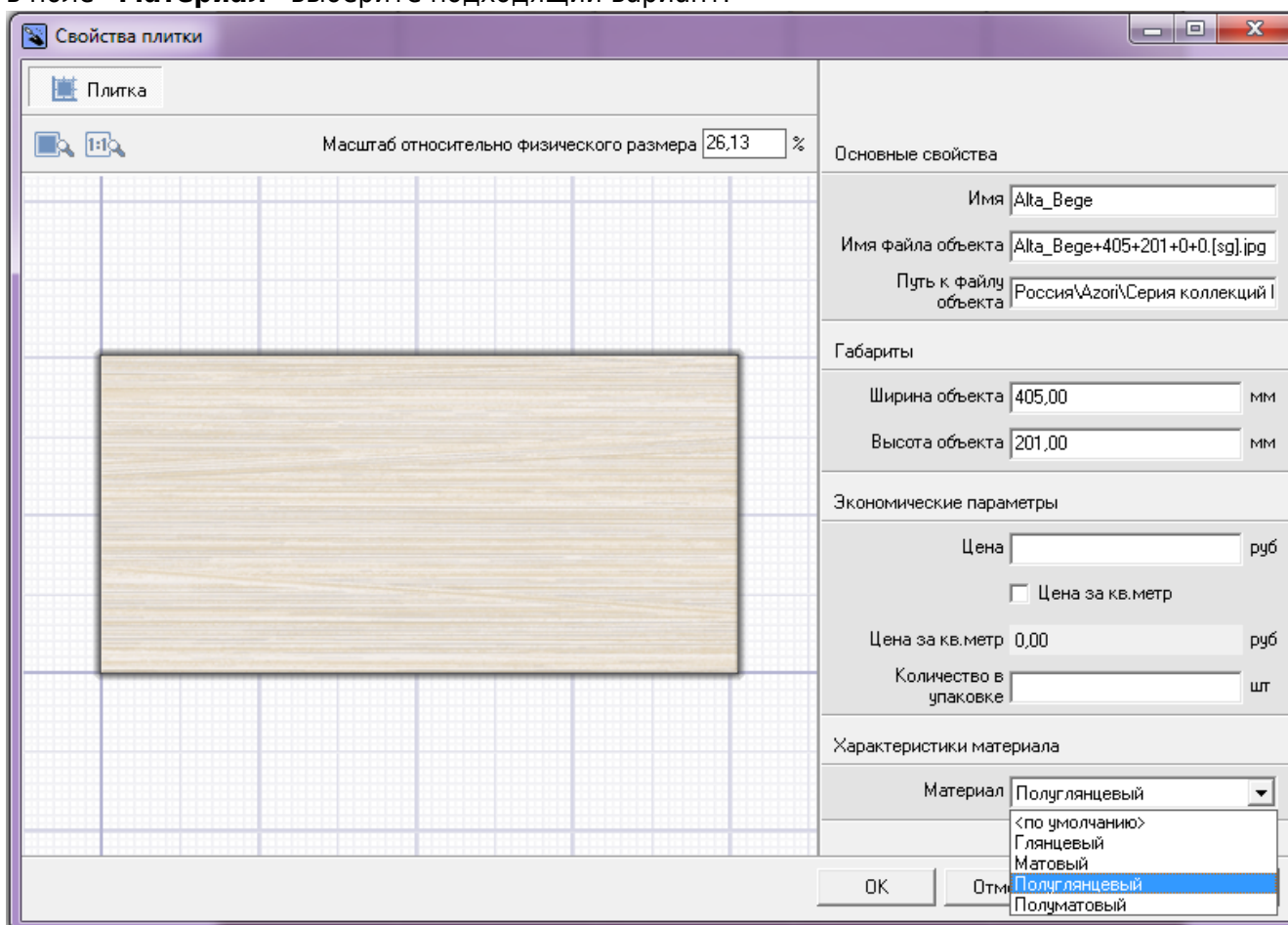


### Через буфер укладки или каталог:

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



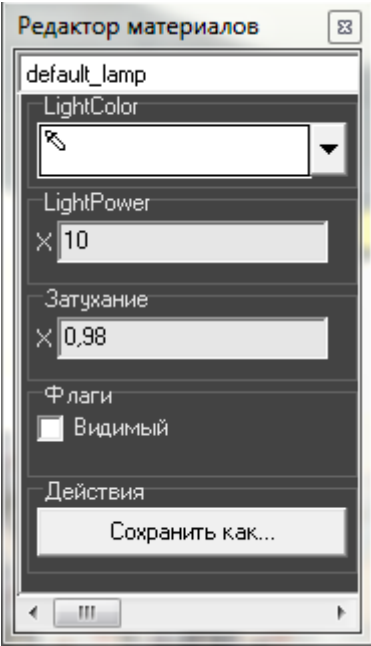
2. в поле «Материал» выберите подходящий вариант.



## 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**<sup>1)</sup>, 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    |   |
| y = 3    |  |

| 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      |  |

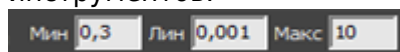
- **Затухание** – интенсивность освещения в зависимости от расстояния от источника. Чем больше это значение, тем сильнее затухание. При значении «0» изображение полностью засвечивается. «Затухание» – это квадратичное значение.



| 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:



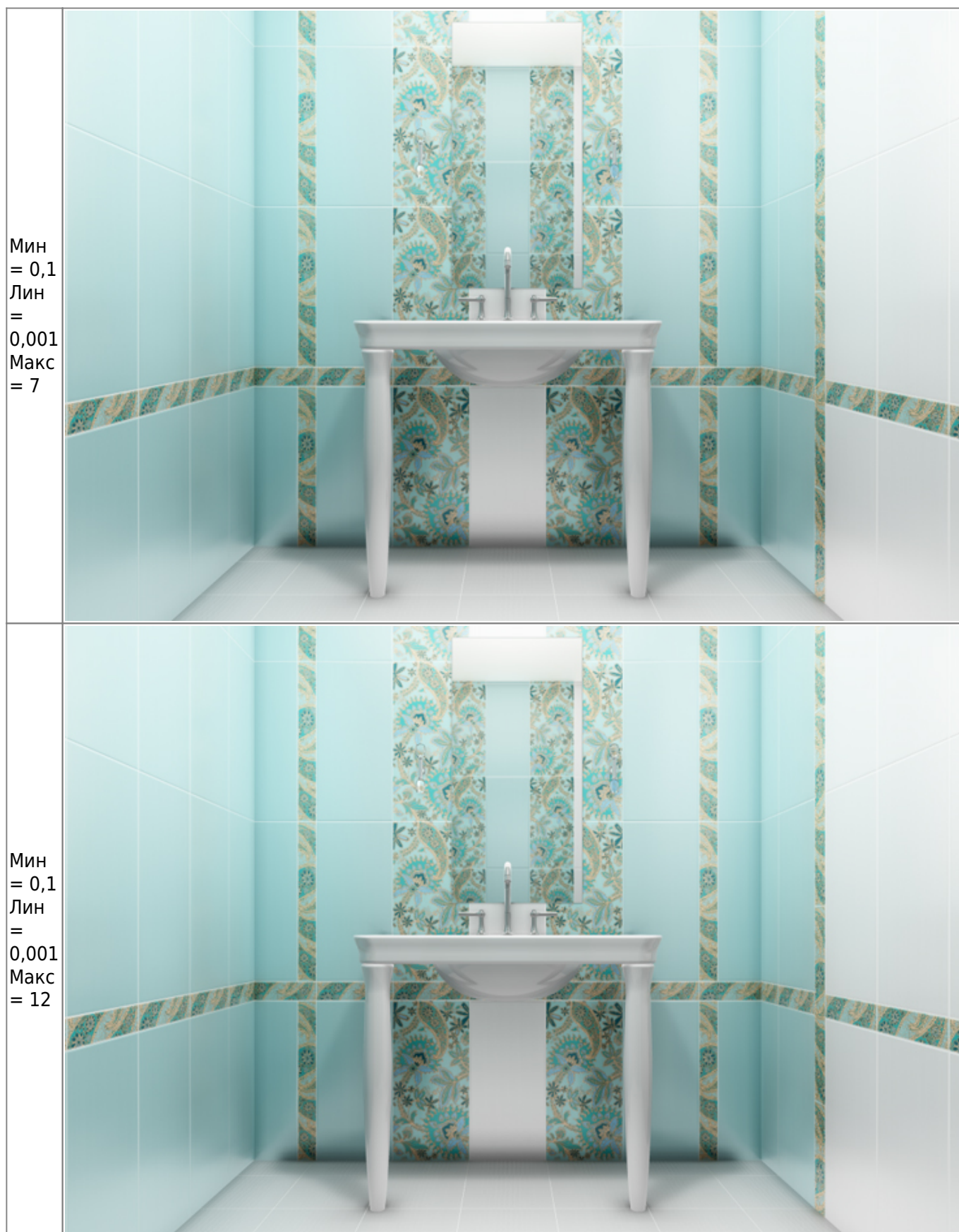
Мин  
= 1  
Лин  
= 0,001  
Макс  
= 10



Мин  
= 0,1  
Лин  
= 0,1  
Макс  
= 10







## 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 изображение 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).

В результате работы модуля визуализации поверх основного окна программы откроется окно «**Просмотр**», содержащее фотореалистичное изображение.

**Чтобы сохранить** изображение, кликните по нему правой клавишей мыши и в контекстном меню выберите «**Сохранить в файл**»:



Статьи в Руководстве пользователя:

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

<sup>1)</sup> 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=1404717711>

Last update: **2020/09/28 21:43**

