Модуль визуализации (рендер)

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

Подготовка к рендеру

Материал поверхностей

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



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»;

Last update: 2020/09/28 student:peндep https://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=student:%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B5%D1%80&rev=1404807308 21:43



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

1 объектов		
Имя	Комната15	
Положение	x: 0 Y: 0 Z: 0 🗖	Отн
Абсолютное положение	X: 0 Y: 0 Z: 0 🗖	Отн
Углы	P: 0 T: 0 R: 0 🗖	Отн
Показывать		
Всегда скрытый		
Автоскрытие		
	U: 2000	
Размер	В: 2500 Отн	
	Г: 2450 J	
Материал стен	Серый -> +	
Материал потолка	Белый -> +	
Материал пола	Серый -> +	
Сечения короба	Задать	
ОК	Отмена	

Назначьте материалы для плитки.

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

3/14

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.

1 объектов			
Показывать Всегда скрытый			
Материал	Открыть	Редактировать	
ОК	 Глянцевый Матовый		
	Полуглянцевый Полуматовый		

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»:

Last update: 2020/09/28 student:peндep https://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=student:%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B5%D1%80&rev=1404807308

21:43



2. в поле «Материал» выберите подходящий вариант.

🛐 Свойства плитки		
Плитка		
Масштаб относительно физического размера 26,13 %	Основные свойства	
	Имя Alta_Bege	
	Имя файла объекта Alta_Bege+405+201+0+0.[sg].jpg Путь к файлу объекта Россия\Аzori\Серия коллекций	
	Габариты	
	Ширина объекта 405,00 мм	
	Высота объекта 201,00 мм	
	Экономические параметры	
	Цена руб	
	🔲 Цена за кв.метр	
	Цена за кв.метр 0,00 руб	
	ит ит	
	Характеристики материала	
	Материал Полуглянцевый 💌	
	ОК Отм Полуглянцевый Полуматовый	

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 мыши¹⁾, 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	

5/14

Last update: 2020/09/28 21:43

Значение	Изображение
	Patrop Marreputator Image Juno Image Juno
x = 3	
y = 3	



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



Last update: 2020/09/28 student:peндep https://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=student:%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B5%D1%80&rev=1404807308



• 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.



О том, как добавить дополнительные источники света, вы можете ознакомиться в Руководстве пользователя – **Установка источника света**

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, гаммы и контрастности изображения, где «Мин» – минимальная граница диапазона и «Макс» –

Last update: 2020/09/28 student:peндep https://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=student:%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B5%D1%80&rev=1404807308 21:43

максимальная²⁾.

Значение «Мин» значительно влияет на контрастность. Чем больше это значение, тем более контрастным становится изображение. Причём зависимость между увеличением значения и отображением не линейная.

Значение «Макс» может давать сильный эффект контраста только вместе с изменением других параметров или если его значение будет значительно меньше 10. Например, при значении 7 или 12, сильных визуальных изменений не будет.

«Лин» - «линейность». Коэффициент уравнения кривой гаммы. При изменении значения от меньшего к большему (например, вместо значения 0,001 – 0,01), изображение становится более тёмным, ненасыщенным.

Пример изображения с настройками по умолчанию:



2023/11/06 10:51

11/14





Создание изображения

Чтобы создать фотореалистичное изображение:

- 1. зайдите в режим 3D 3D
- 2. выберите нужный вам ракурс для рендера, при необходимости скройте те объекты, которые могут заслонять изображение;
- ^{3.} нажмите на пиктограмму **С**, 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:

Last update: 2020/09/28 student:peндep https://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=student:%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B5%D1%80&rev=1404807308 21:43

- Настройка контраста и яркости для модуля визуализации
- Модуль визуализации
- Основной источник света
- Установка источника света
- ¹⁾ на колесо мыши можно нажимать
- ²⁾ коэффициенты кривой гаммы

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=1404807308



Last update: 2020/09/28 21:43