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=1404443722 21:43



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

| 1 объектов           |         |                    |              |       |
|----------------------|---------|--------------------|--------------|-------|
|                      |         |                    |              |       |
| Имя                  | Комната | 15                 |              |       |
| Положение            | X: 0    | Y: 0               | Z: 0         | 🗌 Отн |
| Абсолютное положение | x: 0    | Y: 0               | Z: 0         | 🗌 Отн |
| Углы                 | P: 0    | т: 0               | R: 0         | 🗌 Отн |
| Показывать           |         |                    |              |       |
| Всегда скрытый       |         |                    |              |       |
| Автоскрытие          |         |                    |              |       |
|                      | ш: 2000 |                    |              |       |
| Размер               | B-2500  | — ; I <sub>E</sub> | Отн          |       |
| l usinep             | - 0450  | - ' 1'             | 0            |       |
|                      | 1:2450  |                    |              |       |
| Материал стен        |         | ерый               | ->           |       |
| · ·                  |         |                    |              |       |
| Материал потолка     | 6       | алый               | >            |       |
| hareprartoronita     |         | CADIN              | +            |       |
|                      |         |                    | ->           |       |
| Материал пола        |         | ерый               | <b>▼</b> + ) |       |
| Сечения короба       | Задать  |                    |              |       |
|                      |         |                    |              |       |
| ОК                   |         |                    | Отмена       |       |
|                      | i       |                    |              |       |

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.

| 1 объектов                   |   |               |  |
|------------------------------|---|---------------|--|
| Показывать<br>Всегда скрытый |   |               |  |
| Материал                     | Открыть   | Редактировать |  |
| OK                           | Г<br>Глянцевый<br>Матовый<br>Полуглянцевый<br>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=1404443722

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<br>объекта Россия (Агогі Серия коллекций І |
|  | 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                                |
|  | Количество в<br>упаковке                                |
|  | Характеристики материала                                |
|  | Материал Полуглянцевый 💌                                |
|  | <по умолчанию><br>Глянцевый                             |
|  | ОК Отма Полуглянцевый<br>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 мыши<sup>1)</sup>, откроется окно «Редактор материалов»:



|   | •                               |  |
|---|---------------------------------|--|
| L | <b>ight Color</b> - шкала цветс | в RGB, выраженная через X, Y, Z. При изменении параметров друг |
| 0 | тносительно друга, свече        | ение приобретает тот или иной оттенок. По умолчанию все        |

| Значение               | Изображение |
|------------------------|-------------|
| нормальные<br>значения |             |

default\_lamp LightColor &

LightPower

-Затухание X <mark>0,98</mark>

Редактор материалов

8

Ŧ

Last update: 2020/09/28 21:43

| Значение | Изображение  |
|----------|--|
|          | Petersop Matterprisedo     Visitadia     Visitadia |
| x = 3    |  |
| y = 3    | Preservo Marroyuskos     dridad_ump     Imp     Imp </th   |
|          |  |



• 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=1404443722



• 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.



## Настройка яркости и контраста

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

Мин 0,3 Лин 0,001 Макс 10

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:



2023/11/09 22:20





update: 2020/09/28 student:рендер https://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=student:%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B5%D1%80&rev=1404443722 21:43

### 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;
- <sup>3.</sup> нажмите на пиктограмму **Мачнётся 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).
- <sup>1)</sup> на колесо мыши можно нажимать

