

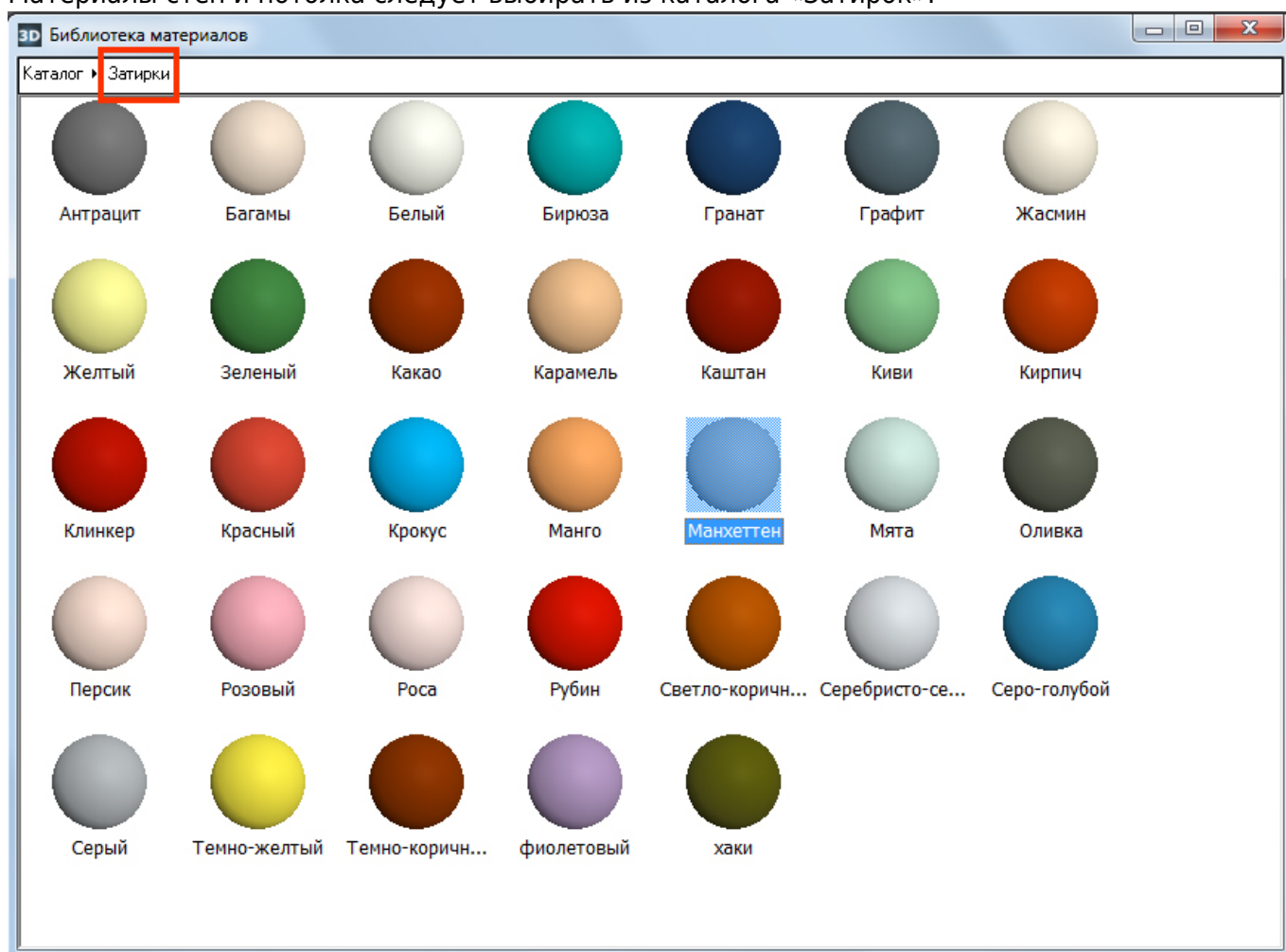
Модуль визуализации (рендер)

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

Подготовка к рендеру

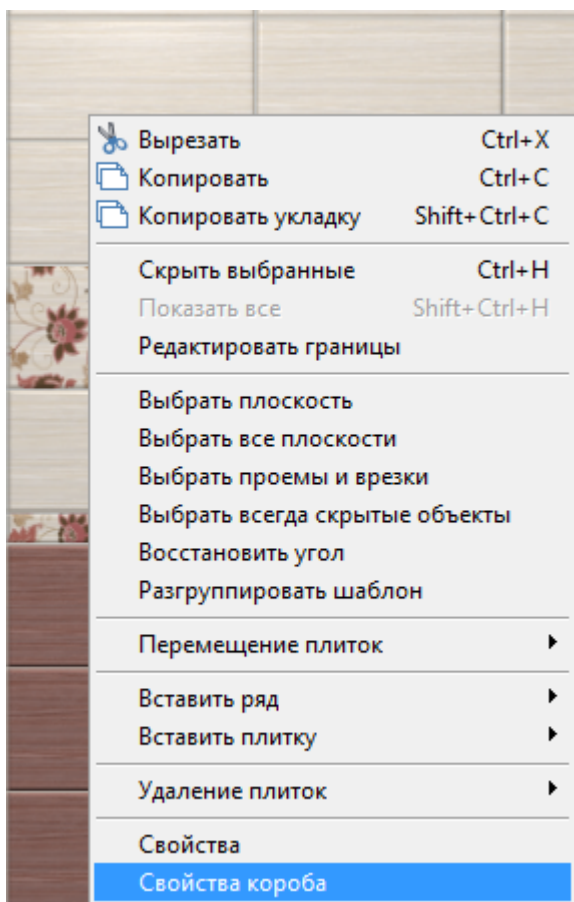
Материал поверхностей

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

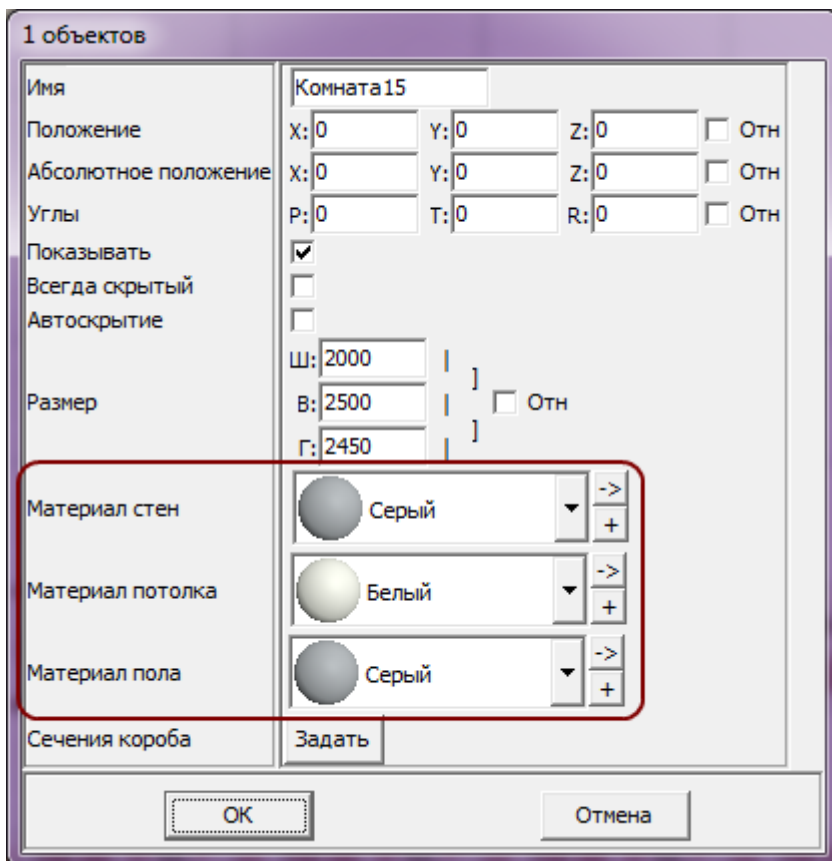


Узнать, какой материал назначен для поверхности, можно следующим образом:

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.



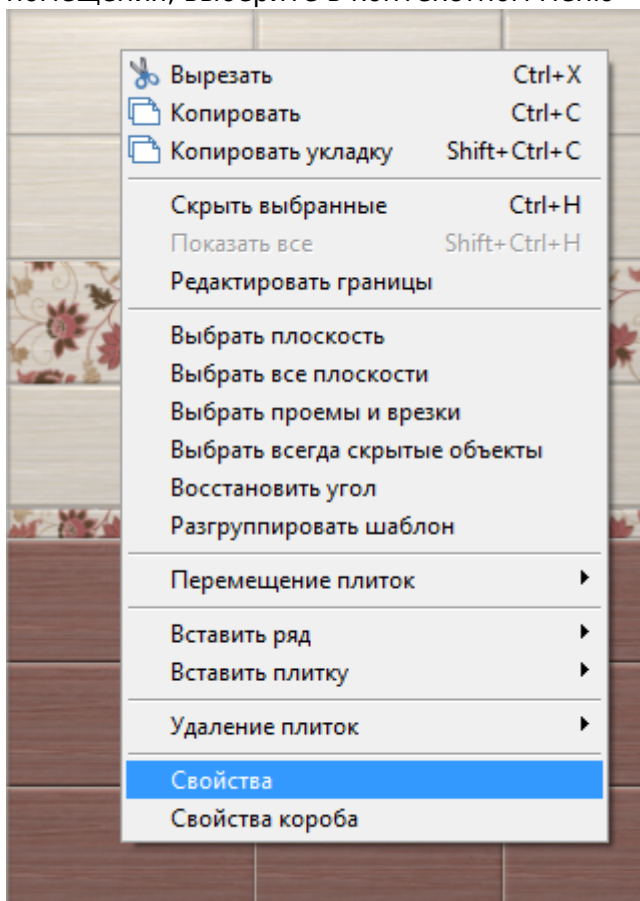
Материал плитки

Назначьте материалы для плитки.

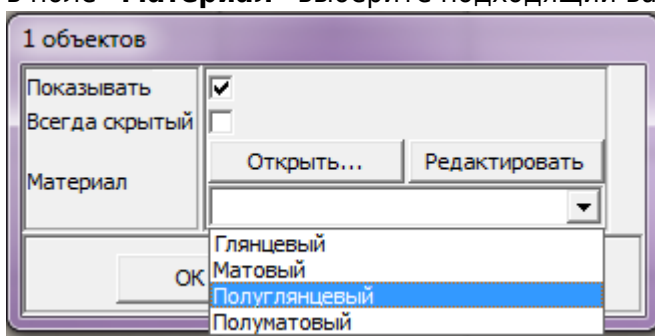
Это можно сделать двумя способами – через свойства плитки на поверхности короба или в буфере укладки (каталоге).

На поверхности:

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

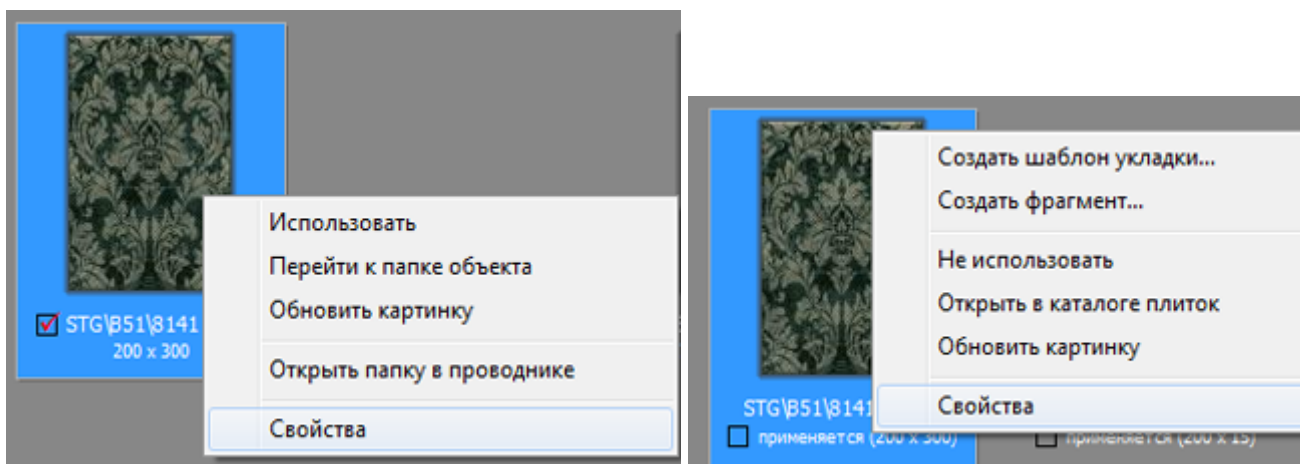


2. в поле **«Материал»** выберите подходящий вариант.

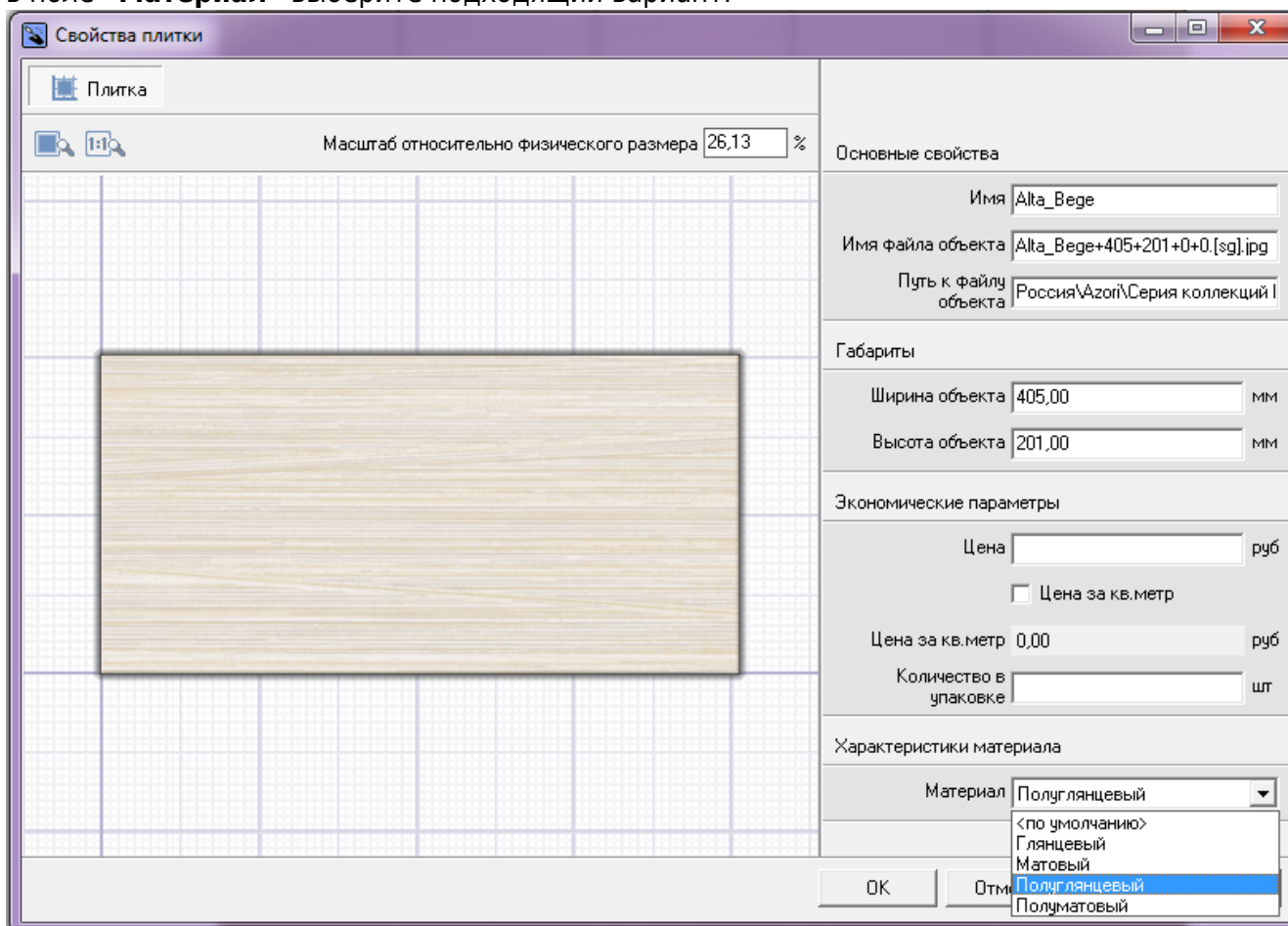


Через буфер укладки или каталог:

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




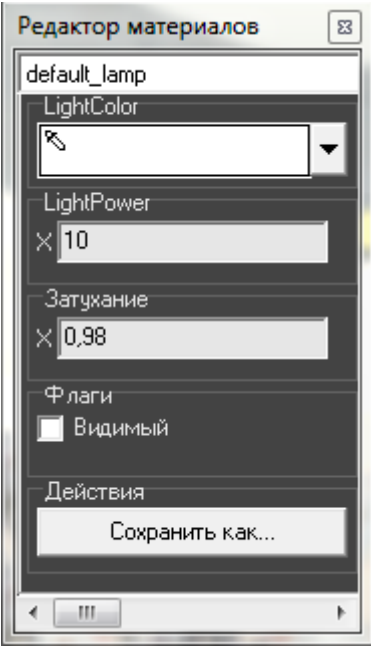
2. в поле «**Материал**» выберите подходящий вариант.



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**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	
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	

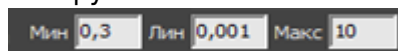
- **Затухание** – интенсивность освещения в зависимости от расстояния от источника. Чем больше это значение, тем сильнее затухание. При значении «0» изображение полностью засвечивается. «Затухание» – это квадратичное значение.

Значение	Изображение
0.5	
2	

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» –

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:



Мин
= 1
Лин
= 0,001
Макс
= 10



Мин
= 0,1
Лин
= 0,1
Макс
= 10



Мин
= 0,1
Лин
=
0,001
Макс
= 7





Мин
= 0,1
Лин
=
0,001
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 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**»:



[Предыдущая статья](#)

Last update:

2020/09/28 student:пендеп <http://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=student:%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B5%D1%80>
22:37

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

²⁾ коэффициенты кривой гаммы

From:

<http://3d.kerama-marazzi.com/> - **KERAMA MARAZZI 3D**

Permanent link:

<http://3d.kerama-marazzi.com/doku.php?id=student:%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B5%D1%80>

Last update: **2020/09/28 22:37**

