



Визуализация интерьера

Список последовательности работы над визуализацией интерьера в 3dmax/corona. Чек-лист составлен практикующими дизайнерами-проектировщиками студии 3DStudioart

1. Создать папку со структурой проекта:

☐ Текстуры

Сюда сохранять все дополнительные текстуры, которые скачены отдельно не в составе 3D модели (фон за окном, постер и т.д)

☐ Модели

Сюда сохранять папки с загруженными моделями.

☐ Рендер

*Внутри создать папки для каждого отдельного помещения, куда сохранять файлы *.sxr с камер из этого помещения.*

☐ Создать папку проекта в браузере для сохранения ссылок на конкретные модели

Это в дальнейшем облегчит работу со спецификацией изделий.

2. Настройка файла *.max:

☐ Единицы измерения

☐ Расположение видовых окон

3. Настройка "коробки"

- ☐ Импорт планировки или готовых стен
- ☐ Построение стен/окон/дверей/перекрытий или корректировка и проверка тех конструкций, который были импортированы.
- ☐ Настроить фон за окном
- ☐ Настроить дневное освещение

4. Установка камер:

- ☐ Видовые камеры
Камеры максимально охватывающие все особенности помещений. Как правило угловые
- ☐ Фронтальные
Для разверток стен
- ☐ Декоративные
Журнальные камеры с размытым фокусом. Настройка осуществляется позже после наполнения интерьера.

5. Наполнение:

- ☐ Окна
- ☐ Двери
- ☐ Напольное покрытие
- ☐ Плинтусы

- ☐ Стыковочный профиль
- ☐ Опуски потолков
- ☐ Освещение
- ☐ Молдинги и лепной декор
- ☐ Мебель
- ☐ Кухонная техника
- ☐ Кондиционеры
- ☐ Вент. решётки
- ☐ Электрика
- ☐ Декор

6. Проверка геометрии:

- ☐ Удалить лишние подгруженные элементы за пределами сцены
- ☐ Проверить чтобы освещение не было отдельно от потолка или не пересекалось с геометрией помещения
- ☐ Проверить чтобы все что лежало на полу/столе/полках не парило над плоскостью или не пересекалось с геометрией

7. Свет и камеры:

- ☐ Отрегулировать камеры по высоте, углу и вертикалям. Зафиксировать.

- ☐ Сгруппировать свет и настроить LightMix.

День/рабочее освещение/декоративное освещение

- ☐ Заблокировать вид из камеры.

При переключения курсора в из вида из камеры, рендер не менялся

8. Тестовый рендер:

- ☐ Назначить серый материал, но исключить стекло

- ☐ Регулировка естественного освещения

- ☐ Регулировка искусственного освещения

- ☐ Снять настройку серого материала

- ☐ Настройка порога шума

5-6% для тестовых рендеров и 3% для итогового результата

- ☐ Настройка размера изображения

3510x2490 - это 300dpi для формата а4, для а3 300dpi в пикселях будет несколько больше - 4960x3507. можно 2100 для большей стороны при 150dpi

- ☐ Настроить путь сохранения рендера

- ☐ Рендер в сером материале

9. Настройка материалов:

- ☐ Отключить серые материалы

- ☐ Подтянуть все потерянные материалы

Можно воспользоваться Relink Bitmaps

- ☐ Проверить наложение текстур.

с помощью UVW тар и Unwrap тар отрегулировать

- ☐ Проверить самосветящиеся материалы
- ☐ Настроить альбедо у материалов
- ☐ Коррекция мощности света
- ☐ Рендер с материалами в маленьком разрешении

10. Финальный рендер:

- ☐ Проверить путь сохранения рендера
- ☐ Настроить Batch Render
сохранять в CXR
- ☐ Подключить Denois
подавление шума
- ☐ Проверить все ли группы света в Light Mix

После того как все проверю по чек-листу, нужно сесть "на дорожку" на диван и посидеть пару минут. Говорят это хорошая примета))). И в путь!

Создано с помощью онлайн сервиса Чек-лист | Эксперт: <https://checklists.expert>

как это убрать?