



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 *.sxcg 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?