



Рендер-практикум j-DESIGN.PRO - Часть 1 - Подготовка модели к визуализации

<https://j-design.pro/>

Подготовка файлов в Rhino

- Рабочий файл 3DM сохранен с другим именем.

Открыть модель в Rhinoceros и сохранить с новым именем файла. Просто добавьте к имени _RND, чтобы случайно не испортить рабочий файл.

- Удалены все лишние объекты

Удалить все поверхности, кривые, точки и вспомогательные элементы. Так будет проще ориентироваться в модели.

- Скруглены все доступные ребра со значением радиуса 0,1-0,2мм

Необходимо максимально скруглить всё что можно в Rhino командой FilletEdge

- Все длинные крапана обрезаны до уровня верхней площадки камня.

Если есть касты с большими крапанами, их нужно укоротить

- Все камни имеют очень маленькое скругление на ребрах

Для камней включаем Edge Softening 0.01-0.005 и получаем физическую сетку командой ExtractRenderMesh. Исходную NURBS геометрию камней нужно удалить.

- По возможности вырезаны все отверстия под камни

Если нет возможности вырезать отверстия, то имеются объекты для вырезания в ZBrush

- Камни не касаются металла

Если крапана или корнера заходят в тело камня, это может негативно повлиять на

качество рендера. Камни могут окраситься в цвет металла.

- Каждая деталь, которая отличается по цвету – это отдельный твердотельный объект

Необходимо разделить каждую деталь с отличающимся материалом

- Все маленькие корнера имеют скругления

Все корнера должны быть отдельными объектами

- Каждая деталь экспортирована в формат OBJ

Во вкладке "Mesh", в пункте "Vertex welding" нужно поставить "Welded", и отключить галочку "Create NGons".

Обработка в ZBrush

- Все объекты импортированы в Zbrush

Каждая деталь загружена как отдельный SubTool

- Объекты переведены в Dynamesh

Панель Tools>Geometry>Dynamesh со значением 800-1200

- Все ребра сглажены с помощью Polish by features

Нужно включить "кружочек" для правильного сглаживания

- Все крапана загнуты на большие камни.

Делаем имитацию закрепки

- Вырезаны все отверстия под камни

Используйте Live Boolean

- Сетка облегчена через Decimation Master 25-30%

Следите за тем, чтобы было как можно меньше "длинных" треугольников.

- Каждая деталь экспортирована из ZBrush в формате OBJ

Корнера лучше экспортировать как отдельный объект

Сборка сцены в Rhino

- Все сглаженные детали импортированы в Rhino

При импорте необходимо сделать weld 90 градусов

- Включено сглаживание (переход бликов) на всех гранях сетки

Нужно применить команду weld 90 на все металлические детали, чтобы сгладить переход бликов на полигонах.

- Добавлен объект "стол"

Это может быть либо обычная плоскость, либо большая рампа

- Все детали сгруппированы по слоям в соответствии с материалом.

Необходимо каждую деталь переместить на свой слой, чтобы было удобнее назначать материалы в Keyshot

- Камни сгруппированы и размещены на отдельных слоях.

Необходимо сгруппировать камни по слоям. (по цвету, типу или форме камня)

- Модель сгруппирована вместе с камнями.

Это необходимо для удобного расположения модели в сцене.

- Модель полностью находится выше 0 по оси Z

Необходимо переместить всю модель выше нуля.

- Модель располагается в нужном положении для рендера

Задаем финальное положение модели.

- Сцена сохранена с новым именем файла в формате 3DM

Необходимо сохранить файл для рендера (на всякий случай)

Теперь у вас готова модель для визуализации, и её можно отправлять в keyshot, и настраивать сцену, свет и материалы.

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

как это убрать?