



Рендер-практикум j-DESIGN.PRO - Часть 2 - Настройка сцены для рендера

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

Настройка материалов

- Модель отправлена для рендера в Keyshot с помощью Bridge
Теперь у вас будет связь с моделью в Rhino
- Назначен материал на металл (золото, серебро, титан)
Достаточно выбрать один из предустановленных материалов подходящих по цвету.
- На канал Roughness (Шероховатость) назначен ч/б градиент относительно вида камеры (view).
Настроить градиент на металле так, чтобы части модели перпендикулярные виду камеры, были размазаны, а те что на краях объекта были с четким отражением.
- Назначен материал на бриллианты с Abbe >70
В цветных камнях можно abbe установить на 0
- Назначить материал на стол (белый пластик)
Можно взять стандартный материал из библиотеки
- Объекты разнесены по слоям (в соответствии с их материалами)
Обязательно нужно поместить на отдельные слои металл, камни и стол

Настройка освещения

- Установлен ч/б градиент на задний фон сцены.

Середина градиента откорректирована, чтобы получить красивое отражение на металле.

- Добавлены дополнительные источники диффузного освещения на основе HDR изображений

Необходимо "нарисовать" красивые отражения на металле.

- Добавлен хотя бы один точечный источник света

Он создает яркие блики на камнях

- Проведена балансировка освещения.

Отключить все источники света, и начиная со света фона последовательно установить необходимую яркость.

Настройка камеры

- Установлено соотношение сторон кадра 1:1

Задать разрешение кадра для предпросмотра (вкладка image) в соотношении 1:1 (500x500, 600x600, 800x800 и т.д.)

- Фокусное расстояние установлено не менее 90мм

Нужно уменьшить искажение модели

- Объект установлен в центре так, чтобы он занимал не менее 60% кадра

Подберите выгодный, интересный ракурс, чтобы показать модель во всей красе.

- Сохранена новая камера

Чтобы зафиксировать ракурс модели, создайте и сохраните камеру после кадрирования

Параметры рендера

- Во вкладке Lightnig выбран режим "jewelry"

Сразу включаются необходимые настройки просчета сцены

Отключен просчет каустики (caustics)

Этот эффект сильно тормозит скорость просчета, и почти незаметен на белом фоне. Его нужно отключить.

Во вкладке "Image" включен режим "photographic" – High Contrast

Такой режим сразу сделает изображение более реалистичным

Откорректирована яркость и контраст

Подберите наиболее удачные на ваш взгляд параметры изображения. Можно использовать curves (кривые)

Отключены все галочки кроме denoise и curves

Обязательно отключаем bloom, vignette и chromatic aberration (если они включены)

Настроенная сцена сохранена

File - Save As. На всякий случай сохраните настроенную сцену в ksp файл

Визуализация

Включен режим GPU (если возможно)

Если ваша видеокарта позволяет считать изображение в режиме GPU, вы сможете сильно ускорить ваш рендер.

Включен режим удаления шумов на изображении (denoise)

Это позволит получить чистое изображение ещё быстрее.

В options установлено время рендера 30-120мин. Или samples не менее 1000

Подбирайте эти параметры в зависимости от мощности вашего компьютера. Чем больше samples, тем лучше получится картинка

В output размер изображения (resolution) установлен на 1080x1080p

Такой размер изображения используется для публикаций в instagram

Формат изображения установлен PSD 16bit

Это позволит сразу получить файл для работы в photoshop

Установлены галочки "Render Layers", "Clown" и "Add to PSD"

Все слои, которые назначены на материалы, сразу будут находиться в одном файле

Запущен рендер

Можно налить себе чай, откинуться на спинку кресла, и наблюдать, как картинка становится лучше и лучше.

Теперь у вас настроен и запущен рендер. Осталось только дождаться результата.

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

как это убрать?