



Чек-лист по визуализации интерьера

Чек-лист для курса Интерьерной визуализации. Авторские курсы SPSTUDIO.SU Работы студентов ТУТ

1. Начало

- Настройка интерфейса

Единицы измерения, привязки и т д

- Единицы измерения

Необходимо настроить ед. изм. перед началом работы.

- Создать папку проекта

Куда будут сохраняться все файлы проекта.

- Выбрать работу

Необходимо определиться с выбором фото в интернете

2. Моделирование

- Моделирование стен

Смоделировать стены, оконные и дверные проемы

- Выстроить прототип будущего интерьера

На основе простых форм обозначить расположение и объем всех предметов интерьера

- Найти необходимые модели для проекта

Можно использовать сайт 3ddd.ru или любые другие стоки 3D моделей

Детали интерьера

Окна, Двери, Плинтуса, и т.д.

Моделирование корпусной мебели (если имеется)

Кухни, шкафы, тумбы, то есть все что делается на заказ

Проверить модель на наличие зазоров

Корпусная мебель не должна входить в стену. Необходимо оставлять небольшой теневой зазор.

Загрузить в сцену все необходимые модели

Стол, стулья, диваны, кровати и т.д. То есть все готовые модели

Проверить модель на аккуратность расположения моделей

Вновь загруженные модели не должны пересекаться с поверхностями пола, стен и т.д. То есть нужно чтоб образовывался небольшой теневой зазор

Удалить все лишнее

Часто за пределами интерьера хранят не актуальные модели. Необходимо удалить если есть такие модели.

Свет и Камера

Выставление ракурса

с учетом фокусного расстояния и прочих настроек камеры

Блокировка камеры

Чтоб исключить сдвиг камеры, который приведет к искажению ракурса.

Использовать два окна проекции

Для того чтоб в одном окне использовать вид из камеры, а в другом перспективный вид.

Заблокировать вид из камеры

Для того чтоб рендерился вид из камеры, вне зависимости от выбранного окна проекции

Использовать серые материалы

Использовать серые материалы на все объекты. Исключить объекты препятствующие проникновению света

Настройка естественного света

Солнце, Небо

Настройка искусственного света

Источники внутри интерьера.

Переименовать источники света

Инстанс источники света должны иметь одинаковые имена. Имена нужно писать английскими буквами.

Настройка ЛайтМикс

ЛайтМикс нужен для интерактивного регулирование яркости света.

Пороговое значение для Рендера

Необходимо выставить в настройках, пороговое значения процент шума итогового изображения (5-6% для тестовых рендеров и 3% для итогового результата)

Рендер

Настроить путь сохранения файла.

Материалы

Отключить серые материалы

Отключить в настройках рендера серые материалы, которые назначены на все объекты.

Создание материалов

Необходимо создать материалы (не настроенные) с логически правильными именами. Можно задать схожий оттенок цвета будущей текстуры.

Найти текстуры

Необходимо подобрать все необходимые текстуры

Настройка материалов

Задать нужные параметры материалу, а так же назначить текстуры (дерево, гранит, мрамор и т. д.) если таковые имеются.

Текстурные координаты объектов

С помощью модификатора UVW map и Unwrap map задать текстурные координаты объектам. Для того чтоб размер текстуры по отношению к объекту был корректным.

Светящиеся материалы

Создать самосветящиеся материалы для имитации криволинейных неоновых подсветок, ну или для схожих задач

Материалы влияющие на свет.

Необходимо обратить отдельное внимание на материалы которые препятствуют проникновению света. А так же на материалы расположенные в близи источников света.

Коррекция свойств материала

Понизить временно альбедо (яркость) на 0 и подредактировать свойства отражения, рельефа шероховатости и т д. Затем обратно вернуть альбедо материала на нужное значение для конкретного материала.

Коррекция положения света

Изменить незначительно положение и настройки источников света, если требуется.

Рендер

Предварительный рендер с материалами

Рендер

Проверить основные настройки рендера.

Разрешение рендера, путь сохранения рендера, проверить настройки Render Limits и т д.

Бач Рендер

Если используется пакетный рендер, то необходимо проверить настройки Бач Рендера

Рендер элементы

Добавить необходимые рендер элементы для дальнейшей постобработки рендера

Деноиз

Настроить шумоподавление для рендера

ЛайтМикс

Проверить настройки лайт микса. Если добавились новые источники то необходимо их добавить в лайт микс.

Расширение рендера

Необходимо задать расширения изображения. Для постОбработки во фрейм буфере после рендера, необходимо выставить разрешения CXR

Финальный рендер!

Поздравляю!! У вас все получилось))). А если нет, то подробную информацию о каждом пункте, можете получить на авторских курсах от SPstudio

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

как это убрать?