

Курс 3ds Max "Интерьерная визуализация" (mental ray)

Введение в интерьерную визуализацию.

Необходимость и преимущества подачи интерьеров в 3D.
Введение в рендерер mental ray. Основные понятия.
Ray tracing – общее понятие.
Настройка UI.
Понятие папки проекта.
Настройка единиц измерения.
Понятие и настройка гаммы.
Начало моделирование сцены.
Подготовка чертежей, импорт в 3ds Max.
Работа со слоями.
Различные способы и приемы моделирования (Editable Poly, Splines).
Использование online-библиотек 3d-моделей.
Импорт и редактирование геометрии моделей.
Моделирование мебели "из 3 похожих в 1 необходимую" модель.
Расстановка основной мебели и камер в интерьере.
Использование инструмента Containers.
"Быстрый рендер"
Параметры буфера кадра mental ray.
Общее понятие Antialiasing.

Шейдеры, материалы и карты mental ray.

Работа с Slate Material Editor.
Работа с текстурными картами;
Настройка и использование путей к библиотекам текстурных карт.
Использование Asset Tracking.
Работа с цветом, материалами и текстурами.
Обзор Arch & Design Material.
Использование текстур в масштабе реального мира.
Скрипты для конвертации различных типов материалов в формат mental ray.
Способы нанесения текстурных координат.
Модификаторы мепинга, способы их использования.
Работа с Adobe Photoshop
Редактировании текстур, доработка текстур для избегания эффекта «тайлинга»
Создание текстур bump, displace и specular.

Введение в контроль экспозиции.

mr Photographic Exposure Control.
Обзор источников света в mental ray.
Настройки, тонкости и нюансы при использовании.
Настройка цвета, интенсивности, температуры цвета.
Различия и преимущества над стандартными источниками света.
Использование Light Lister.
Введение в Daylight system и mr Sky Portal. mr Physical Sky.

Рендеринг. Основные понятия.

Файлы вывода изображений. 8-; 16- и 32-битные изображения (LDR и HDR).
Antialiasing и контроль качества.
Общий обзор вкладок настройки рендеринга.
Детальный обзор Translator Settings и Memory Settings.
Краткий обзор сетевой визуализации. Batch Render.

Вторичное освещение и Final Gather.
Различия между прямым и отражённым светом.
Понятие, настройка и диагностика Final Gather.
Использование Final Gather Reuse Mode.
Daylight и Final Gather.
Понятие, настройка и диагностика Global Illumination.
Понятие фотонов.
Использование Global Illumination Reuse Mode.
Понятие, настройка и использование каустики.
Расстановка источников света
Настройка ночного, дневного и комбинированного освещения.
Понятие Material Override. Тонкости и нюансы в настройке.
Настройка быстрой (черновой) и финальной визуализации.

Пост эффекты в mental ray.

Depth Of Field; Distortion; WrapAround; Glare.
Создание Render-студии.
Использование Environment Maps.
Введение в mr A&D Render Elements.
Анимация, общие понятия.
Анимация в интерьерной визуализации.
Подготовка Final Gather и Global Illumination анимированной сцены к просчету.
Общие вопросы.