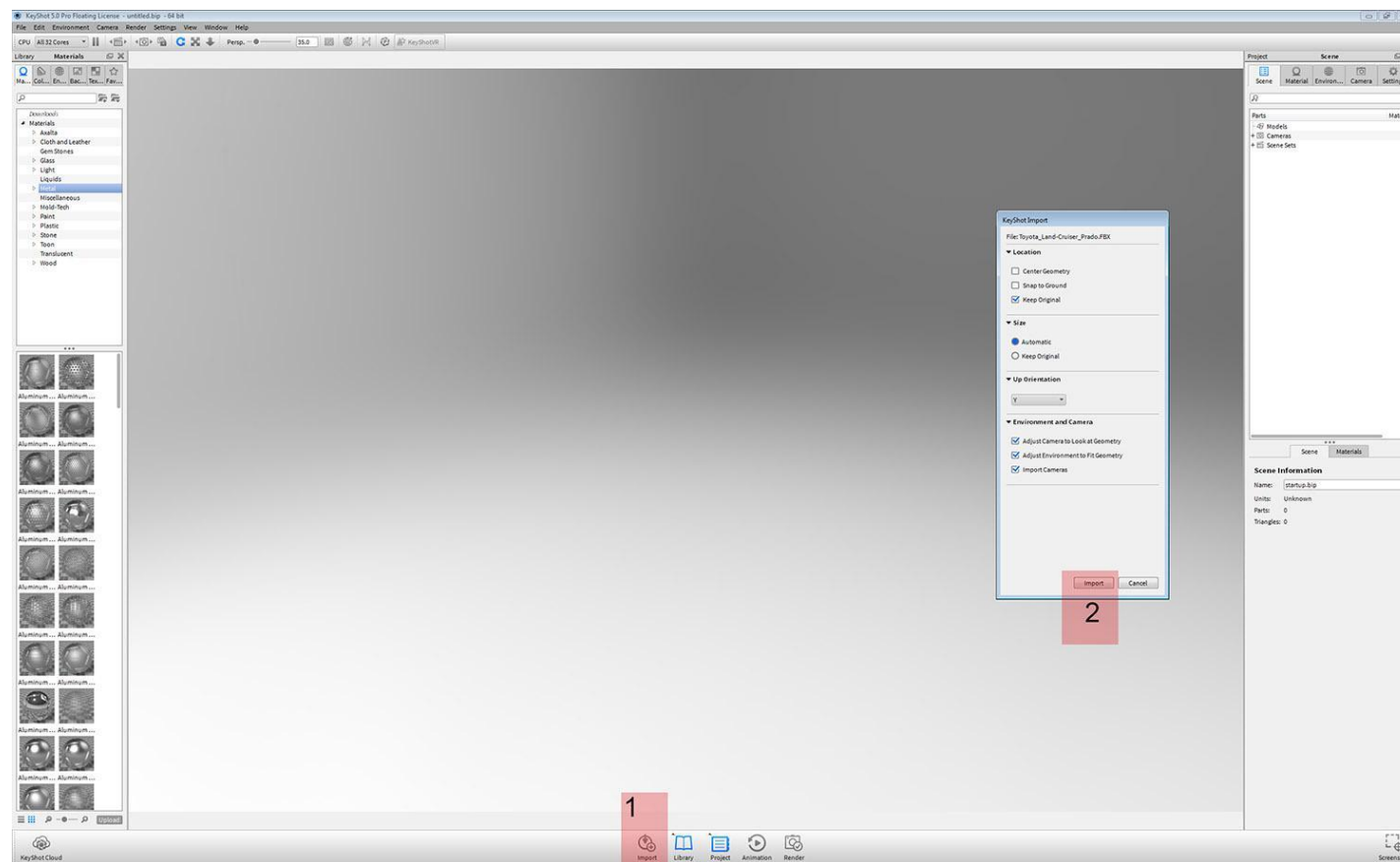


Моделирование

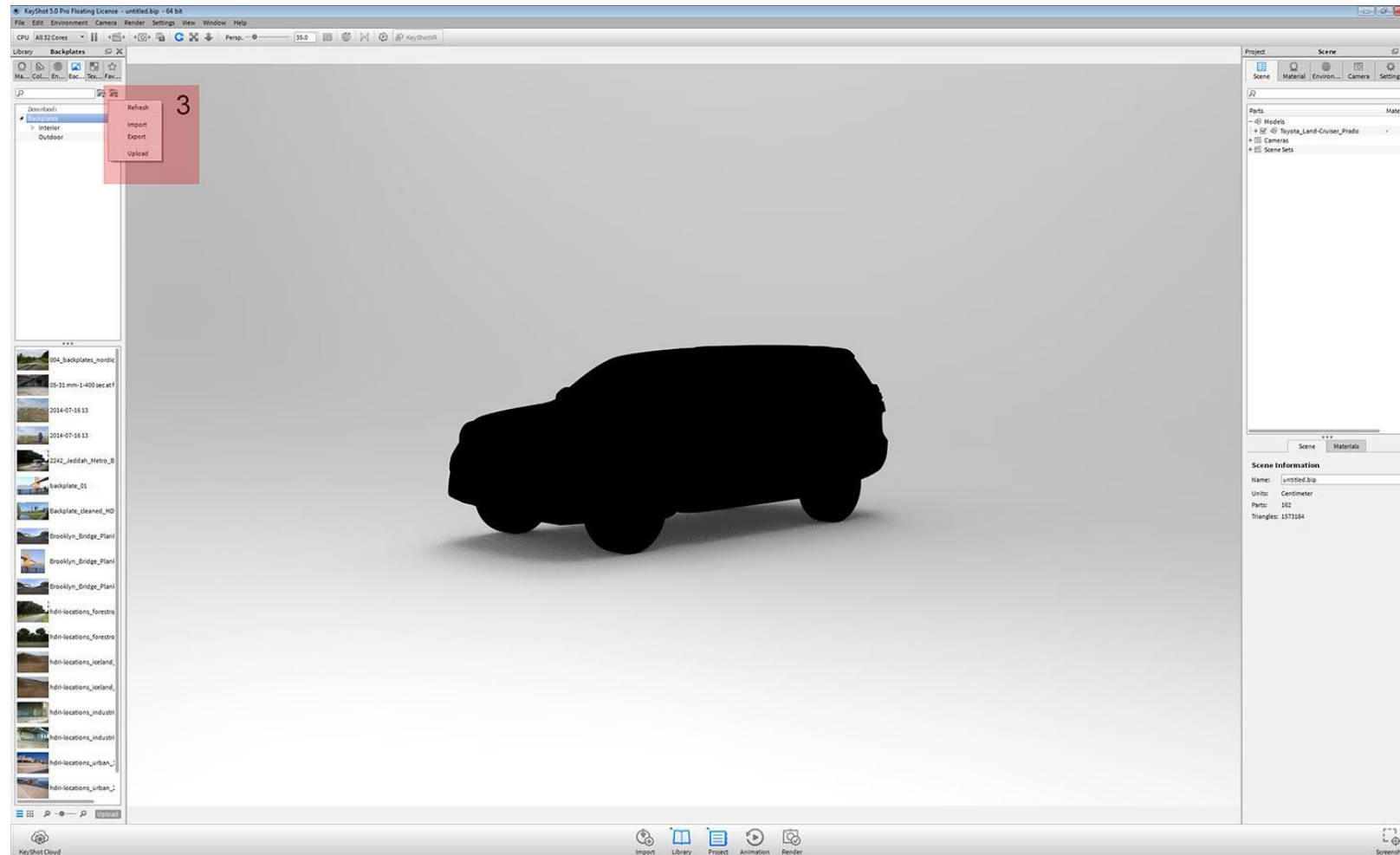
Я создал эту сцену за время обеда и это без учёта времени моделирования, просто импортировал красивую модель автомобиля в KeyShot. Чтобы сделать это, просто кликнул Import и использовал стандартные настройки, как на картинке ниже. KeyShot поддерживает множество 3D форматов, хотя я предпочитаю экспортировать файлы моделей в форматы FBX или OBJ, либо использовать плагин в 3ds Max, который экспортирует модели прямо в KeyShot как BIP.



Импорт файла модели в KeyShot

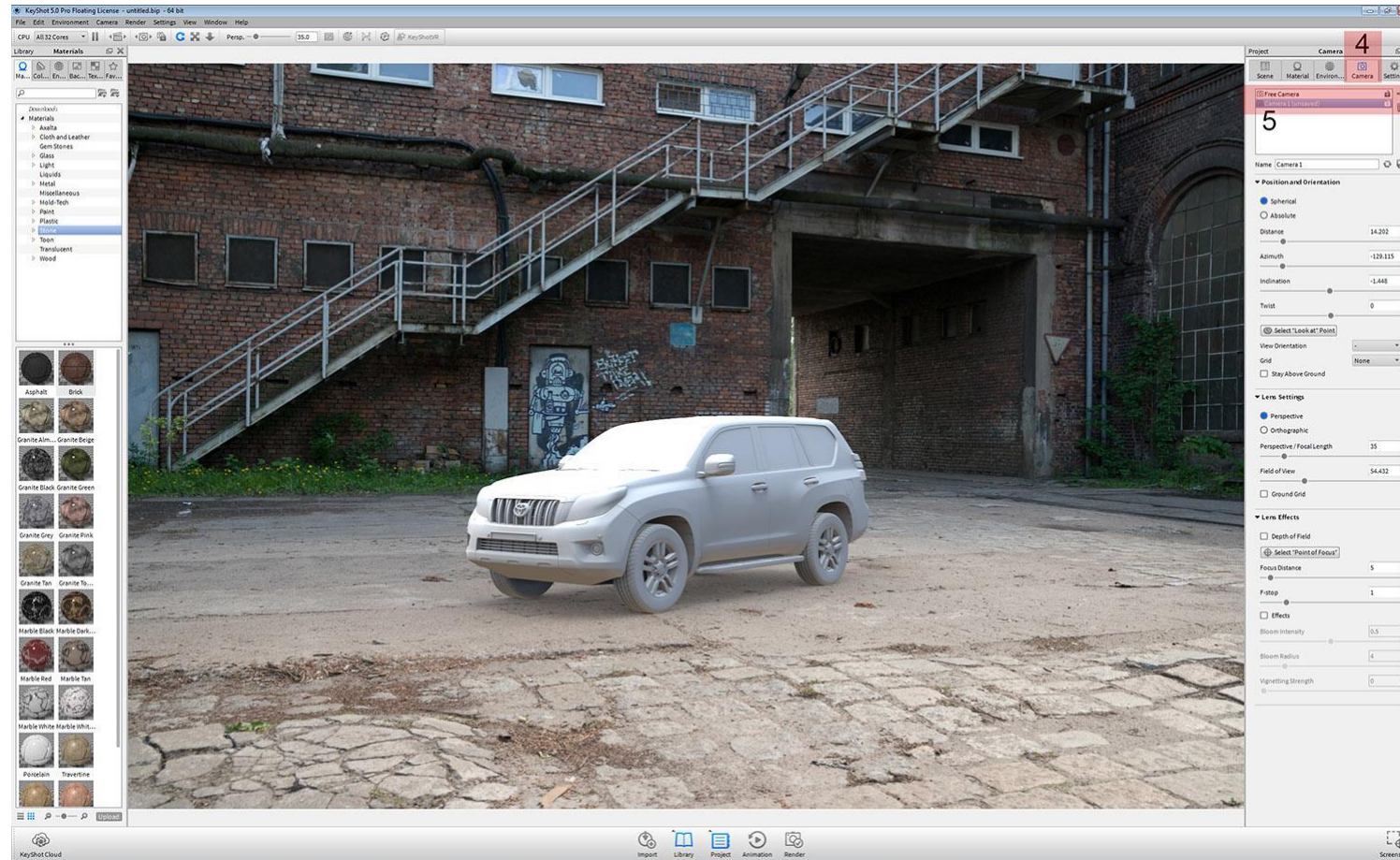
Настройки камеры

Перед тем как настроить камеру, мы должны решить, где разместить машину и какой тип освещения мы будем использовать. Если загрузить HDRI и backplates,. Когда я выбрал и скачал мой HDRI и задник, я готов их импортировать.



Импорт специальных HDRI и задника для работы с моделью

Чтобы сделать это, просто надо выбрать файлы из библиотеки и перетянуть их в нашу сцену. Теперь мой фон и HDRI в сцене, так что я могу двигаться дальше и продолжить настройку камеры и освещения.



Перетягивание файлов в сцену

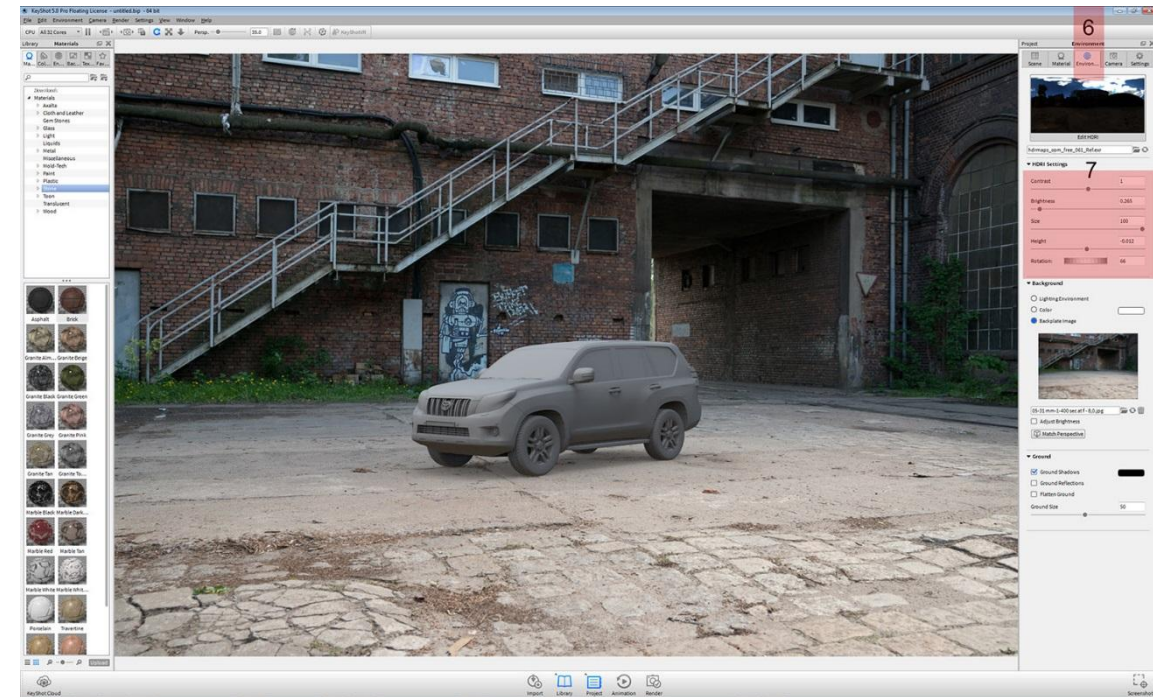
Камера и освещение

Перемещая курсор мыши в правую сторону интерфейса. Кликаю на камеру и выбираю camera1 (unsaved). Чтобы установить камеру у вас есть два варианта:

1. Вы можете поиграть с параметрами: Distance, Azimuth, Inclination и Twist.
2. Вы можете зажать левую кнопку мыши (ЛКМ) во вьюпорте, чтобы вращать вашу камеру.

Когда мы будем удовлетворены позицией нашей камеры, мы можем заблокировать её и перейти к следующему шагу.

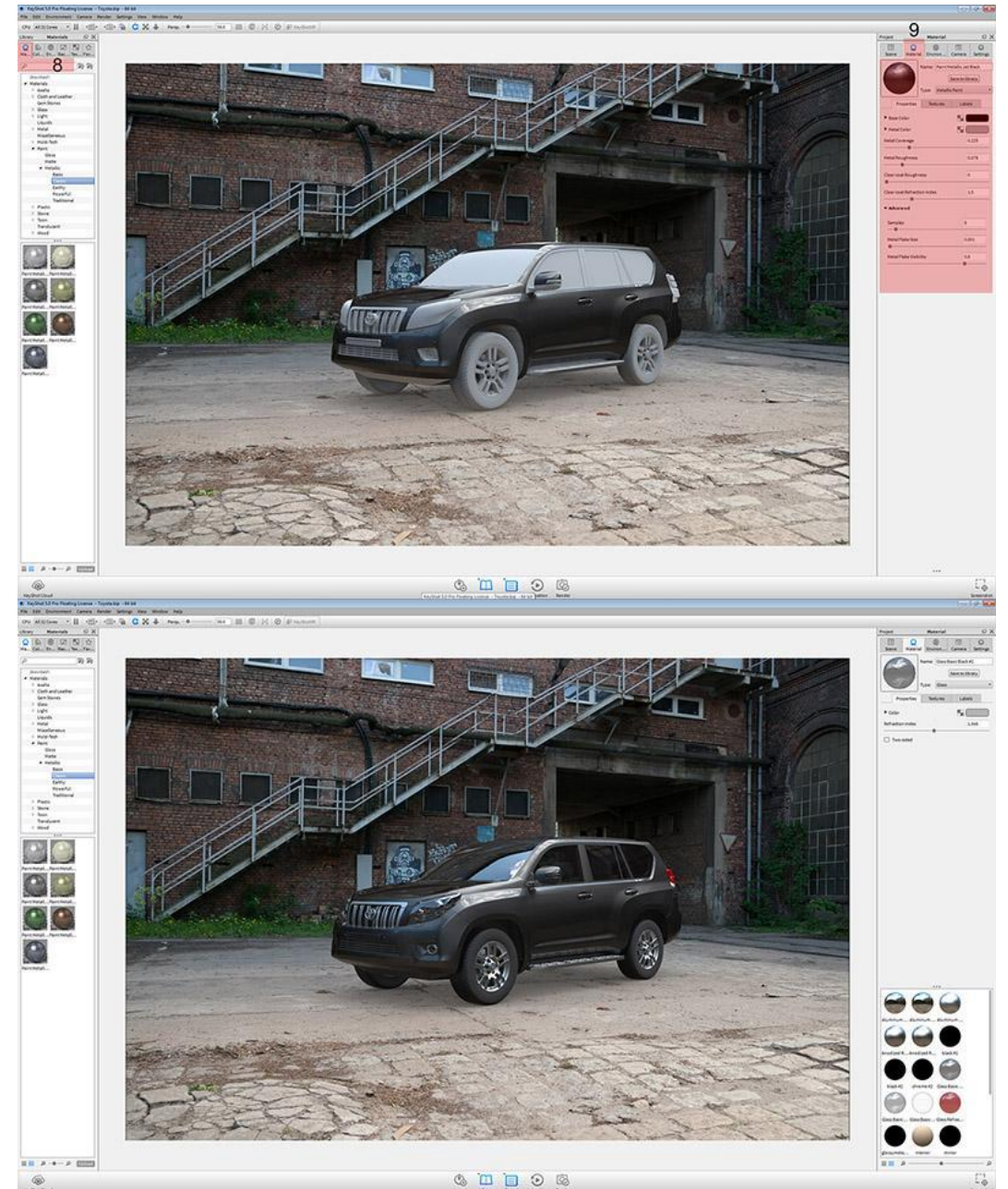
Ранее мы уже импортировали HDR в нашу сцену, перетянув его, теперь же нам остаётся просто поиграть со значениями. С rotation мы можем вращать HDR в сцене и решить, куда наш источник будет отбрасывать тени.



Работа с настройками камеры и освещения

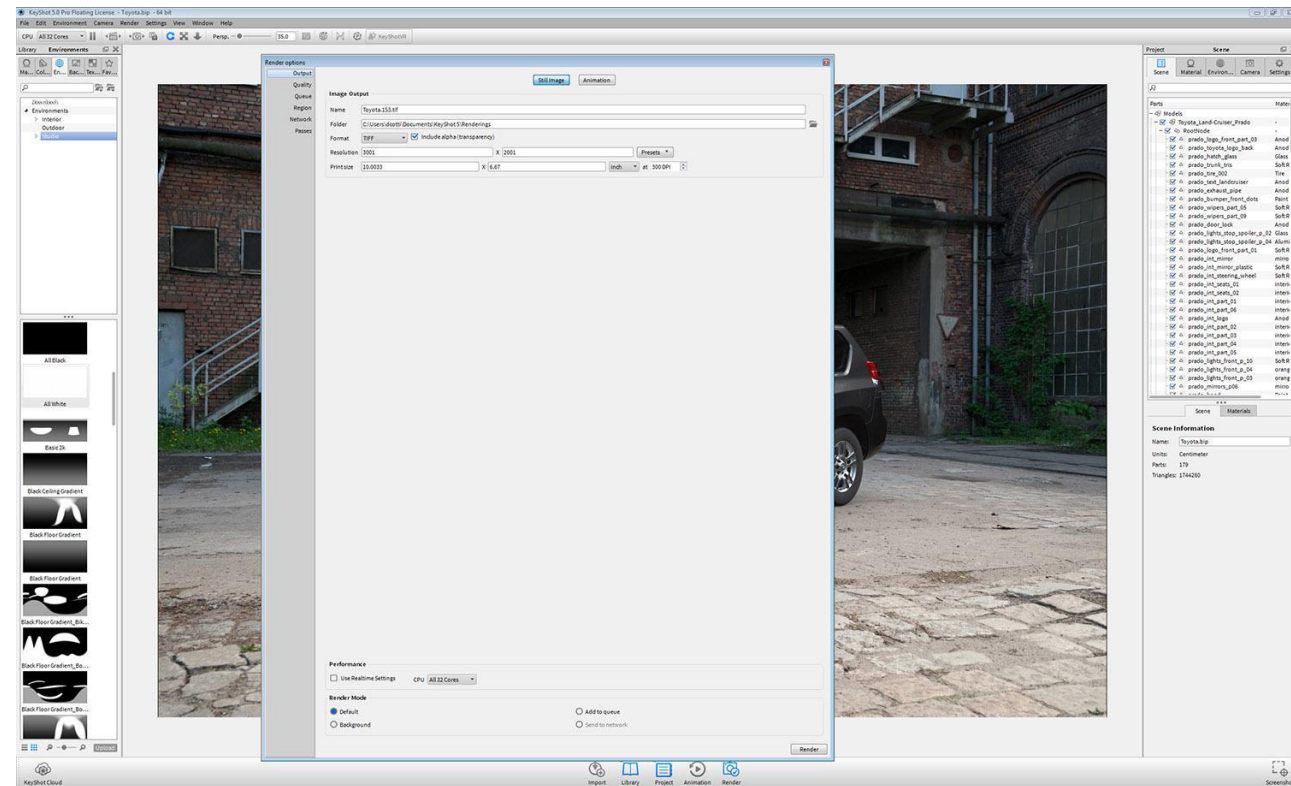
Материалы

KeyShot предлагает большую библиотеку фотореалистичных материалов, и мы можем выбрать всё, что нам понадобится из меню библиотеки с левой стороны и перетянуть его на объект. Затем, мы можем настроить материал из проекта в под панелью Material.



Визуализация прохода beauty

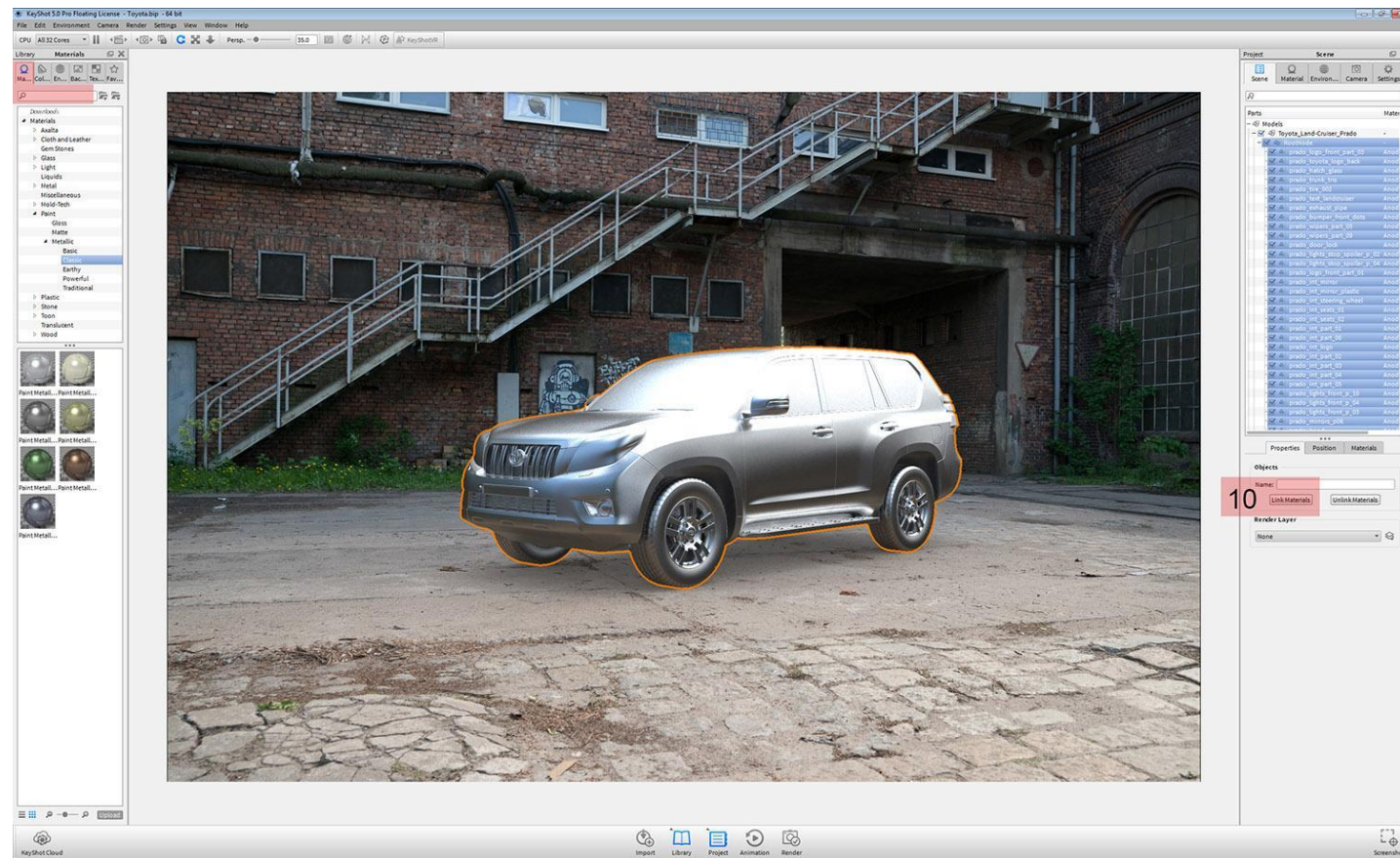
Остаётся визуализировать проход beauty. Чтобы сделать это, просто кликните Render, измените разрешение как вам угодно и Format с JPG на TIFF в включённом альфа каналом. Для лучшего качества, я часто использую настройки по умолчанию, потому что они почти идеальны. Теперь мы готовы нажать Render.



Подтверждение настроек выходного изображения

Визуализация

Рендер займёт всего несколько минут (конечно же это зависит от вашего компьютера, но поверьте мне – это невероятно быстро). После этого я отрендерил проход окклюжена. Нам надо оставить тень под машиной немного темнее, поэтому, для того чтобы сделать это, нам нужно выделить все объекты в нашей сцене и кликнуть на Link materials. Затем выберите Edit Material settings и в Type выберите Diffuse, чтобы получить равномерный матовый материал, не забыть изменить цвет на белый или светло-серый.

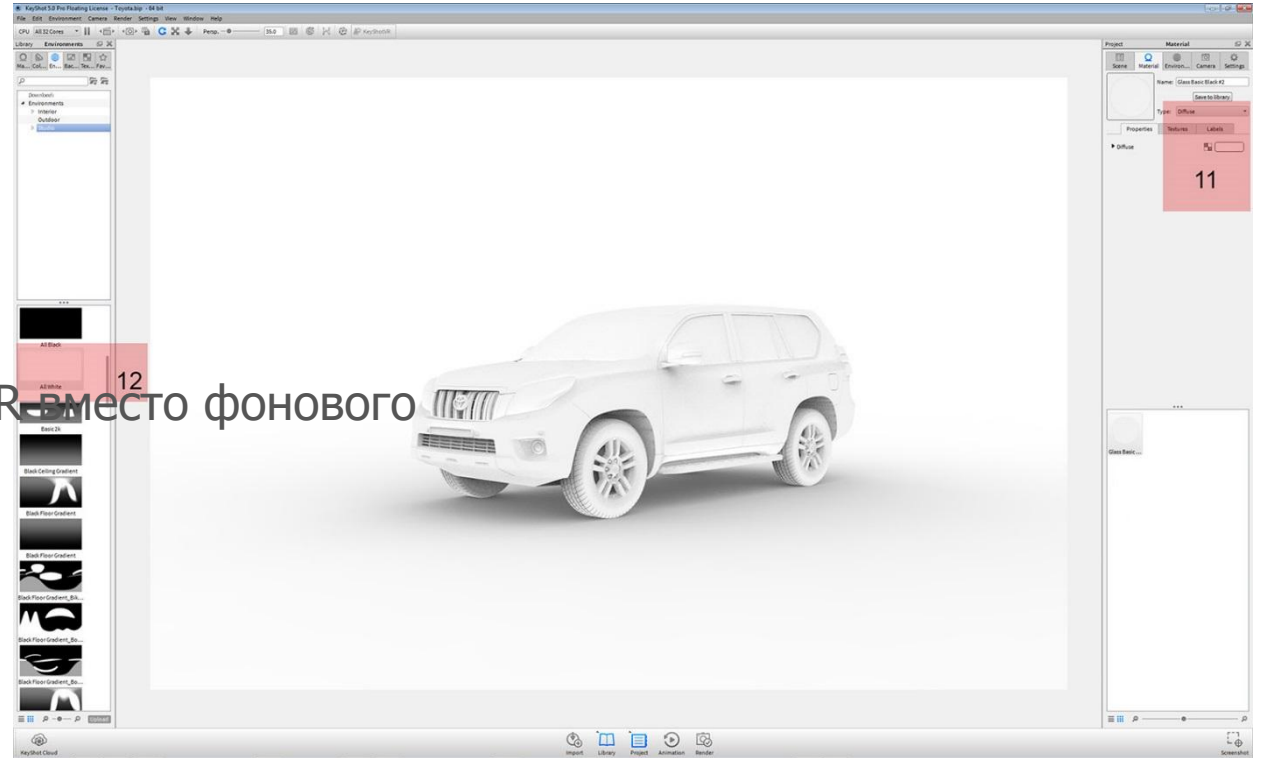


Связывание материалов, чтобы сделать тени немного темнее под автомобилем

Белый HDR

Теперь мы можем перейти в панель Environment и в разделе background изменить фонового изображения на цвет, и из библиотеки окружения мы можем перетянуть полностью белый HDR в сцену. Если ваш результат не сильно отличается от картинки внизу, это означает, что всё правильно и мы можем отрендерить проход Occlusion, как мы делали до этого для прохода beauty.

Добавление белого HDR вместо фонового изображения



Монтаж

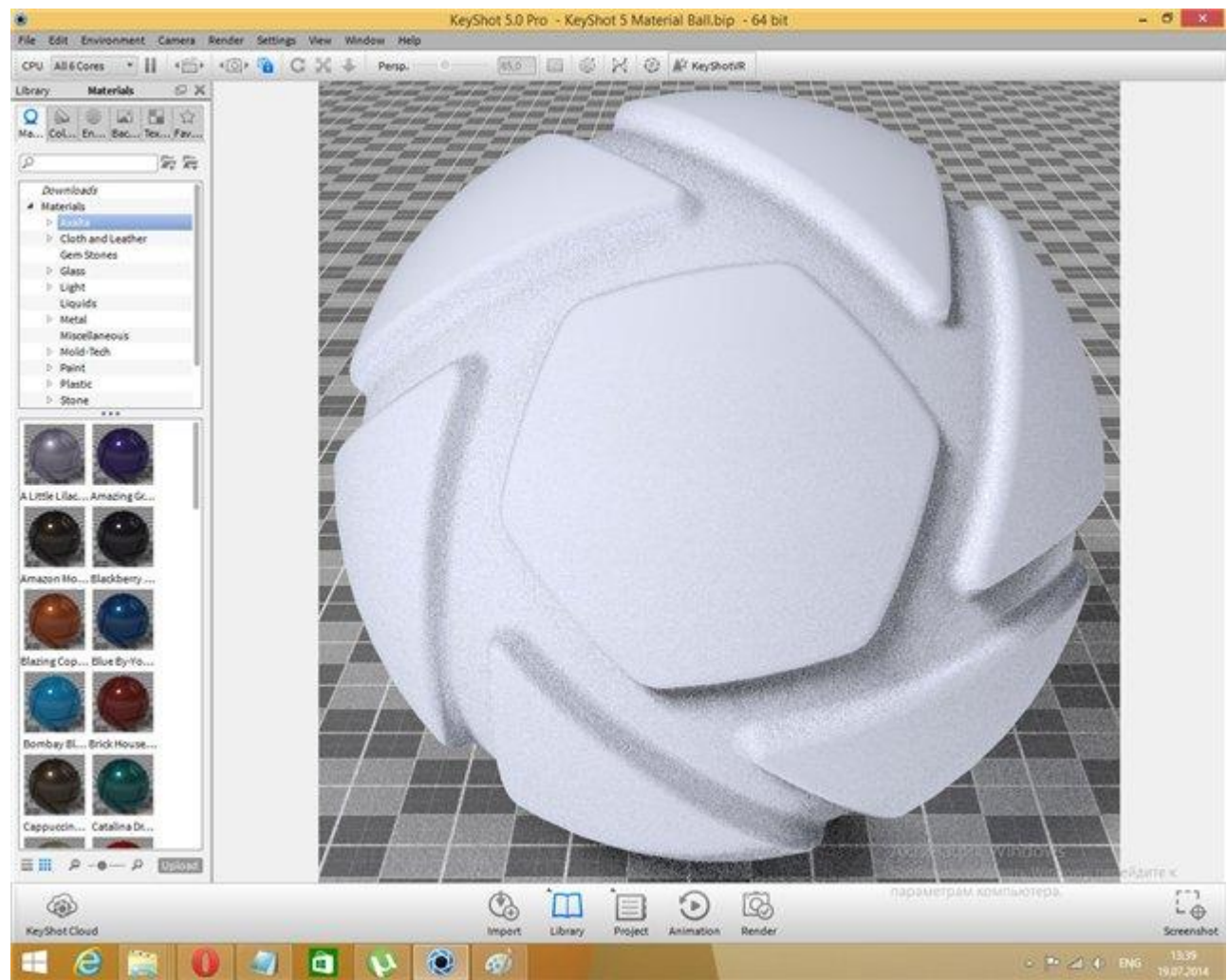
Процесс пост-обработки довольно прост. Когда все рендеры готовы, мы объединяем задник, Occlusion и Beauty проходы вместе и далее играем настройками в Photoshop в уровнях и кривых, чтобы добавить немного контраста и реальности изображению. В качестве финальной хитрости обычно копирую и объединяю все слои, конвертирую верхний слой в чёрно-белый и изменяю режим смешивания с Normal на Overlay (изменяя немного прозрачность, иначе мы рискуем получить слишком грубый результат).



Финальное изображение

Интерфейс







KeyShot[®]
by Luxion

KeyShot представляет собой средство интерактивной визуализации 3D сцен и моделей. Как заявляют сами разработчики это – цифровой фотоаппарат для 3D моделей, так как результат вы получаете в режиме реального времени. Учитывая, что используется глобальное освещение и материалы, основанные на реальных физических параметрах, итоговые изображения получаются фотографического качества. Программа может работать как отдельное приложение, либо как дополнение (plugin).

