



**KD Max**

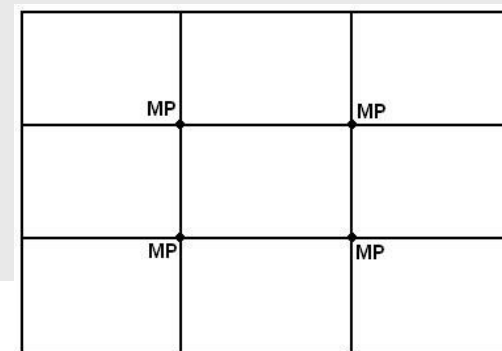
**Cum se creează randari bune?**

Sfaturi pentru utilizare  
în programul KD Max

# 1. SETARE VIZUALIZARE

Principiul punctelor forte. Dacă desenăm 2 linii împărțind imaginea pe verticală în 3 părți egale și încă două linii orizontale, la intersecția acestor linii obținem 4 „puncte tari”. Acestea sunt locurile pe care privitorul le vede în prim plan.

Cele mai atractive elemente ar trebui să fie acolo. Ei decid dacă și excesul imaginii din plan secund sau nu.  
Se pot utiliza unul sau mai multe puncte forte.



## 1.2 SETARI PERSPECTIVE

Să încercăm să nu reducem perspectiva:



## 1.3 SETARE VIZUALIZARE

Este adesea util să poziționați camera la înălțimea ochiului uman.

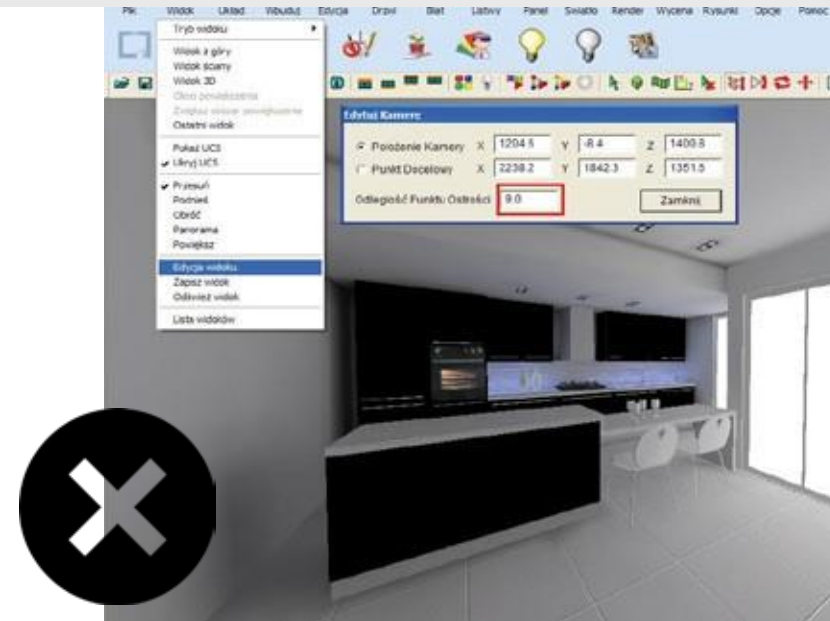
Încercați să poziționați camera astfel încât liniile verticale din proiect: marginile mobilierului și pereților, să fie paralele cu lateralele marelui cadru. Evitați înclinarea camerei lateral sau înainte și înapoi.



## 1.4 SETARE VIZUALIZARE

Nu extindem vizualizarea utilizând o comandă rapidă ca să forțăm perspectiva. Pentru camere mici precum bucătării, Setarea parametrului „Focus Point Distance” între 15 și 30 este bună.

## 2. POTRIVIRE UȘOARĂ



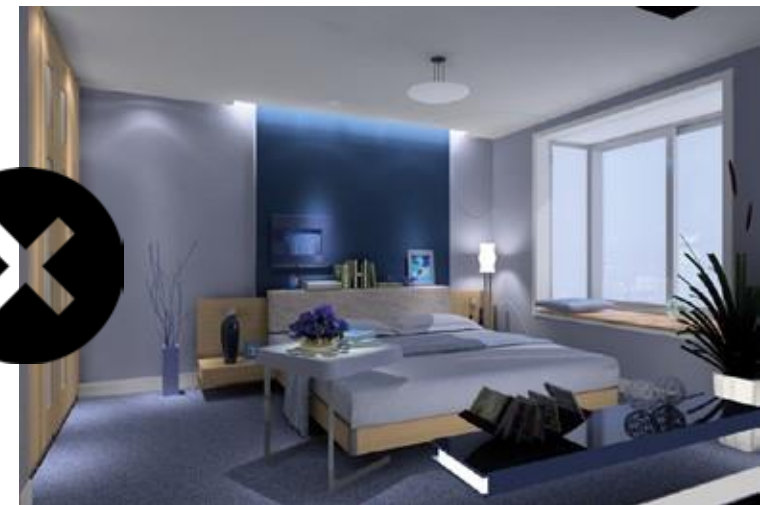
Să controlăm distribuția luminii în vederea de sus - camera ar trebui să fie iluminată uniform:



## 2.2 POTRIVIRE UȘOARĂ

Când scena pare să fie slab luminată, este mai bine să re poziționați sursele de lumină decât să adăugați mai multe puncte de lumină. Această metodă este recomandată în primul rând utilizatorilor începători, deoarece este mult mai ușoară alegeți parametrii de lumină și reglați-i unul la celălalt, dacă sunt mai puțini.

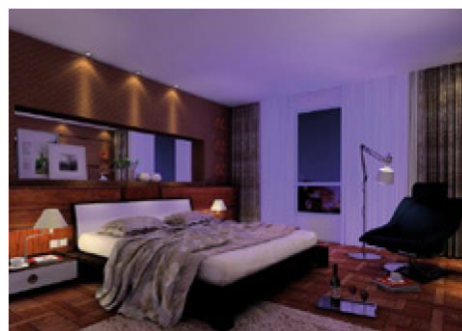
Dacă folosim lumina soarelui (naturală), luminile artificiale prezente în scenă, la fel ca în viața reală, ar trebui să fie mult mai puțin puternica (ar trebui să fie mai puțin vizibil). Pentru utilizatorii începători va fi mult mai ușor de configurat luminile folosind un singur tip de lumină - fie artificială, fie naturală.





## 2.3 POTRIVIRE UȘOARĂ

Folosim diferite tipuri de lumini artificiale, de exemplu, lumină împrăștiată în partea centrală și reflectoare îndreptate spre diferite laturi pentru a accentua detaliile. Merită să ajungeți la iluminat în format IES. Este un fel de reflector cu caracteristicile și formele specifice.



## 2.4 POTRIVIRE UȘOARĂ

Să oferim luminii culori diferite. Combinația de culori calde și reci oferă cel mai bun efect.



## 3. POTRIVIREA MATERIALELOR ȘI A DECORAȚIUNILOR

Texturi - Este foarte important să folosiți texturi de bună calitate. Numai materialele bine alese garantează o bună calitate imaginii. Prin urmare, atunci când utilizați propriile materiale (de exemplu, lemn, gresie, tapet), alegeți imagini de cea mai înaltă calitate posibilă la rezoluție ridicată.



## 3.2 POTRIVIREA MATERIALELOR ȘI A DECORAȚIUNILOR

Proprietățile materialului trebuie să fie potrivite cu tipul de suprafață. Fii deosebit de atent cu reflexia și transparența. Puteți utiliza cu succes setările gata făcute în editorul de materiale KD Max.



## 3.3 POTRIVIREA MATERIALELOR ȘI A DECORAȚIUNILOR

În plus față de culoare și model, merită să adăugați textură **la** suprafață. Folosim diferite funcții pentru a edita materiale: convexitate, tipar tăiere, rugozitate. Acestea adaugă adâncime, sporind efectul tridimensional.

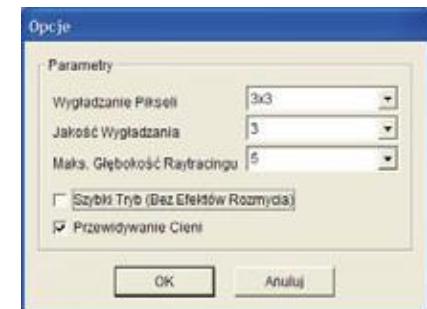
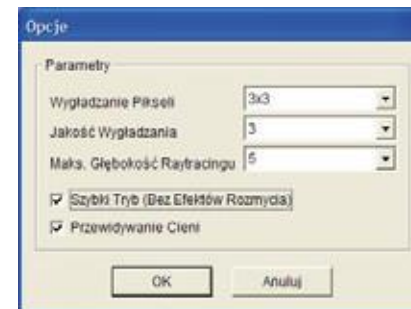


Reflecțiile pot fi variate ajustandu-le estompa.

## 3.4 POTRIVIREA MATERIALELOR ȘI A DECORAȚIUNILOR

Realizăm acest efect prin difuzarea pe suprafața, în funcție de reflexie, de asemenea rugozitate. Pentru efectul afișat în dreapta, setați reflexia la aproximativ 0,1, rugozitate în jur de 0,3. În plus în timpul celei de-a doua etape a conversiei de redare (Raytrace), verificați-o cu „Mod rapid”. Se vor netezi planurile și dați-le așa numitul blur.

Se poate aplica blur de asemenea pe suprafețele complet mate, de ex. pereților, dați-le o textură delicată, datorită căreia vom evita așa-numitul efect: pereți din plastic. În acest scop stabilim reflexia la nivelul de aprox 0,01, rugozitate 0,9 sau mai mult iar în timpul conversiei celei de-a doua etape Render, bifați „Modul rapid”.





## 3.5 POTRIVIREA MATERIALELOR ȘI A DECORAȚIUNILOR

culori - Paletele de culori, disponibile pe Internet sub forma unei aplicații, sunt foarte utile în selectarea culorilor din scenă, de exemplu: [www.colorschemedesigner.com](http://www.colorschemedesigner.com). Aplicațiile de acest tip selectează culorile potrivite cu culoarea de baza specificată de noi, dominant în camera proiectată.

De asemenea, puteți respecta regula utilizării a cel mult trei culori predominante în cameră. Alegeți suplimentele puteți alege culoarea care are cea mai mică recurență în aceste culori. Pentru restul elementelor, să folosim deja nuanțe culorile folosite.

Trebuie amintit că fiecare monitor sau imprimantă reproduce culorile în mod diferit. Pentru a fi sigur că culoarea este cea corectă, caracteristica RGB, disponibilă și în programul KD Max, poate fi utilizată.

*Color Scheme Designer*



## 3.6 POTRIVIREA MATERIALELOR ȘI A DECORAȚIUNILOR

Proprietățile materialului și poziționarea camerei - Amintiți-vă că, atunci când priviți un obiect dat din unghiuri diferite, proprietățile sale fizice par a fi diferite (ca în imaginile cu canapeaua prezentată mai jos cu aceiași parametri de reflexie).

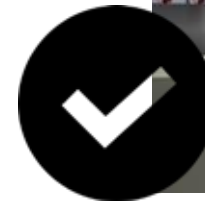
Prin urmare, dacă dorim să arătăm o anumită proprietate a materialului (de ex. O față lăcuită sau măcinată), ar trebui să ne descurcăm bine reglați poziția camerei sau dacă efectul dorit este greu vizibil într-o poziție dată, măriți parametrul (de exemplu, reflexie sau convexitate). **Culorile și proprietățile realiste, precum reflexia, transparența și rugozitatea sunt vizibile numai după finalizarea primei etape de redare (Radiosity).**



## 3.7 POTRIVIREA MATERIALELOR ȘI A DECORAȚIUNILOR

Decorațiuni - În viața de zi cu zi, bucătăria nu este o cameră goală, sterilă, deci merită folosită adăugiri în redare - de la șabloane automate de decorare sau selectarea individuală a obiectelor.

Să adăugăm mai des detalii trecute cu vederea, cum ar fi prize, plinte și mânerele ușilor. Ele dau viață scenei și o fac să pară așa mai realist.



## 4. REMARCI ADITIONALE

Calculăm întotdeauna vizualizările în două etape. Mai întâi Radiosity, apoi Raytrace.

Nu este nevoie să aplicați setări maxime ale parametrilor sau așteptarea finalizării etapei Radiosity. În orice moment convenabil pentru noi În acest moment, oprim prima etapă cu pictograma Stop (colțul din stânga jos). De obicei, un efect bun se obține deja la nivel de eroare de aproximativ 0,2% (aceste informații sunt vizibile în timpul calculului Radiosity pe bara de stare din partea de jos a ecranului).

Dungile care apar uneori în vizualizări pot fi rezultatul pregătirii necorespunzătoare a camerei (solide interpenetrante de ex. mobilier, pereți, alte elemente, precum și pătrunderea unui obiect luminos cu un alt plan). Prin urmare, ar trebui să construiți o cameră și să adăugați mobilier în conformitate cu regulile prevăzute în manualul de programare și fii atent dacă sursele de lumină pe care le adăugăm nu pătrund în alte obiecte (pereți, tavane, mobilier).

Funcționarea exactă și utilizarea funcțiilor menționate mai sus pot fi găsite în manual și script inclus cu software-ul KD Max.



**KD Max**