

3D STUDIO MAX - vizualizácia

Znalosť programu v rozsahu predchádzajúcich kurzov: 3D MAX modelovanie/animovanie.

Práca so svetlami

- základné - omni svetlo, target, free, skylight, mental ray Area Light a Area Spot
- nastavenie intenzity svetla, typov tieňa (mäkký a ostrý tieň)
- a ich využitie podľa typu v praxi
- nastavenie farby svetla a implementácia bitmapy na projektor - parabolu svetla

Práca s Fotometrickými svetlami

- Target/Free Point, Target/Free Linear, Target/Free Area

Implementácia fotometrických svetiel

- IES Sun a IES Sky do exteriérovej vizualizácie rodinného domu s pozemkom. Nastavenie intenzít dodatočných svetiel pre docielenie fotorealistického obrazu

Aplikácia postprodukčných efektov

- Video Post (Glow, Lens Flare, Highlight)

Tvorba objektovej trávy

- nastavenie hodnôt pre tráv a vlasy, farebnosť, lesk, fyzika - kolízie
- úprava - česanie a strihanie v reálnom čase do požadovaných hodnôt
- pre tráv a vlasy
- osadenie trávy na požadované miesta v scénke a jej dodatočná modifikácia

Implementácia 3D objektu

- implementácie (budova/dom) do fotografie s osadením do požadovaného miesta s na- svietením scény a aplikáciou špeciálneho typu textúry pre dosiahnutie fotorealistického obrazu

Renderovanie

- popis zložiek dialógového okna nastavenia renderu základných typov

Scanline Render

- detailný popis nastavenia hodnôt Radiosity, Light Tracer, typy výstupných filtrov,
- nastavenie rozlíšenia obrazu, uloženie výsledného renderu do požadovaného formátu

Mental Ray Render

- popis položiek, nastavenie hodnôt kaustiky a globálnej iluminácie, fotónov, Final gather, hĺbka ostrosti
- použitie príslušných typov svetiel pre render Mental Ray, ich nastavenie hodnôt intenzity svetla a tieňov

Práca s post-produkčnými efektami

- volumetrické svetlo: nastavenie intenzity a farieb slnečných lúčov, implementácia bitmapy pre docielenie realistického obrazu lúčov
- nastavenie typov tieňovania pre tento typ efektu s rozdielom pre využitie v praxi

Depth Of Field

- hĺbka ostrosti (rozmazanie a zaostrenie objektov pohľadom cez kameru do požadovaného výsledku)

Lens Effect

- implementácia Lens Flare efektu na požadované svetlo v scénke s docielením
- žiariaceho slnka na pozadí celej scenérie
- diskusia

- záver