HDR Master Краткое руководство

14 ноября 2017 г.

Модуль HDR Master предназначен для создания библиотек hdr-текстур окружения и удобного переключения между ними во время настройки освещения. Сначала о том, как создавать библиотеки. Для этого заходим в

MaSs menu Simple Muscle GEAR_mc Window Help Model Animate Render ICE Simulate Hair Face Robot | Modeling Construction Mode New Scene Open... **T**0000 Ctrl+N **Ф** хүг Preferences _ 🗆 X Merge... Ctrl+S □ Preferences (Application) Save As.. ⊞-__ Editors ⊟-__ Custom Save Backup Ctrl+Alt+S Preview size x128 0 C Cg_Display
C ICEOperators u ExportUV LDR image max size 0 txManager C MotionTrail HDRMasterPlugin New Project.. Library name ☐ Commands Library root path ___ Tools W Alembic Profile Stats Shape Animation Remove library External Files... Compositing Library name __ Skyprobes Data Management <u>I</u>mport E<u>x</u>port Clear library Plug-in Manager Display Alembio Statistic
There are 347 images in 8 libraries.
GSG HDRI Studio Pack HDRs: 71 images General Send to 3ds Max SSG HIDMI Studio Pack HDRs: 71 images Studio Backdrops: 4 images HDRLabs: 29 images GSG HDRI Collections Pro Studios HDRs: 75 images Purelight HDRI Sky Panoramas: 9 images Skyprobes: 69 images OpenfootageNET. 9 images Interaction Send to Mudbox Output Format Plug-in Manager..

File - Preferences - Custom - HDRMasterPlugin.

Чтобы создать новую библиотеку, указываем в Library root path путь до директории, которая содержит hdr-картинки. Система будет искать не только в указанной папке, но и во всех её подпапках. Указываем имя библиотеки в поле Library name. Если ничего там не указать, что в качестве имени будет использовать имя корневой директории. Жмём кнопку Update library. После этого система начнёт поиск всех файлов с расширением *.hdr и *.exr, каждый из них будет сконвертирован в формат *.jpg, а также создано небольшое изображение для предпросмотра. Оригинальный файл не меняется. Размер картиночек для предпросмотра задаётся параметром Preview size. Также все необходимые данные будут сохранены в sqlite базу данных, которая располагается в папке с плагином. Поэтому могут быть проблемы с правами доступа к файлам в случае, если плагин установлен на системный диск.

Раздел со статистикой содержит сведения о том, сколько библиотек картинок записано в базу данных и сколько картинок в каждой из них. Чтобы удалить библиотеку, просто выбираем её и нажимаем кнопку Clear library.

Для использования HDR Master-a, нажимаем

Shaderball Scene Colors

Simulation

ViewCube

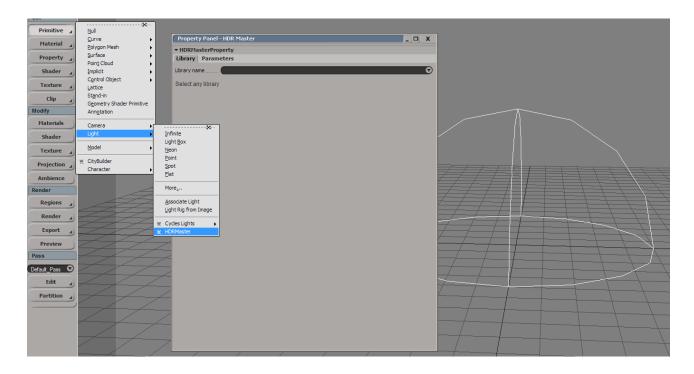
Keyboard Mapping...

Migrate Preferences.

Recent Scenes

 ${\tt Get-Primitive-Light-HDRMaster}.$

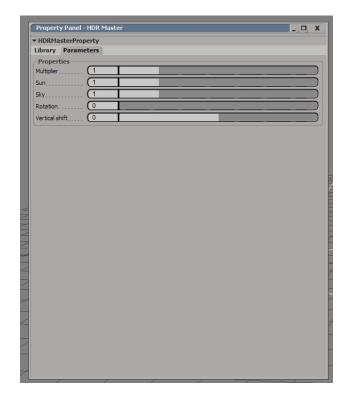
Этот же пункт надо выбирать, чтобы открыть настройки уже ранее созданного источника света. В первый раз будет создан источник света типа Background и появится окно с двумя вкладками: Library и Parameters.



После выбора в Library name конкретной библиотеки, появится список файлов, сохранённых в этой библиотеке.



Просто нажимаем на иконки – соответствующая текстура будет назначаться на заранее созданный источник света типа Background. Вкладка Parameters содержит параметры источника света.



Multiplier – это общий множитель яркости текстуры;

Sun — множитель яркости для яркий участков текстуры;

Sky – множитель для тусклых участков текстуры;

 ${\tt Rotation-yro}$ л поворота окружения вокруг вертикальной оси. Указывается в градусах от 0 до 360;

Vertical shift – на сколько надо сдвинуть вниз или вверх текстуру окружения. Полезно, чтобы выставить линию горизонта на нужном уровне.