

ViSoft Phototuning checklijst

Voorafgaand het renderen

Gebruik projectnamen met _ en geen spaties (worden omgezet tot % op internet)

Kwaliteit van het 3D object

- Is de textuur en kleur realistisch? (afbeelding kleurmap op basis RGB kleuren)
- Zit er reliëf in de textuur van objecten zoals handdoek? (bump/displacementmap)

Kwaliteit Tegels

- Tegelaafbeelding van goede kwaliteit? (eventueel meerdere afbeeldingen)
- Klopt de glansgraad?
- Is de tegel afgerond of gerectificeerd (Afronding ingeven bij eigenschappen)

De opzet van de ruimte

- Is de betegeling goed geplaatst? Juiste voegkleuren?
- Toilet en accessoires op voeg of midden tegel geplaatst? Bovenkant douchegoot gelijk met tegel?
- Visualisatie-effecten 3Dstrippen en 3Dtegels staat bewust aan of uit?
- Geen zwevende objecten, alles is nauw aangesloten?
- Profielen of overlappende tegels op uitwendige hoeken?
- Gebruik van accessoires voor realistisch gevoel

Camera instellingen

Sla camerastandpunten altijd op via het navigatiebord. Mocht je een render opnieuw willen maken, kan je meteen het juiste standpunt pakken. Gebruik de optie Grenzen aanzetten zodat je precies het kader kunt bepalen.

- Goede compositie/standpunt? (denk regels fotografie)
- Lens tussen de 45-55mm? (groothoek komt kunstmatig over)
- Perspectief geoptimaliseerd? (knop in menu Zicht | Camera)
- Juiste resolutie? (denk DPI / welke monitor afmeting wordt het gepresenteerd)

Lichtinstellingen

- Gebruik van een lichtplan / binnen en buitenlicht?
- Lichteigenschappen zoals radius, positie, helderheid, kleur en IES-profiel staan goed
- Auto-belichting aan of uit (Instellingen sneltoets CTRL+K).

Tijdens het renderen

Voordat je op hoge kwaliteit gaat renderen, kies je eerst voor kwaliteit **Snel** om de lichtinstellingen ed. te controleren. Daarna render je de ruimte op hoge kwaliteit zodat er geen tijd verloren gaat.

Na het renderen

Rechtsklik op een reeds gerendeerde afbeelding en selecteer rendering nabewerken. In het V-Ray frame buffer kun je kleur, exposure, contrast en witbalans corrigeren.

Bedenk dat de kleurweergave van de gemaakte renders sterk afhankelijk is van de apparatuur waarop de renders gepresenteerd worden. Het verschil is kleuren tussen computer monitoren, telefoons en tablets onderling is enorm. Regelmatig de monitoren kalibreren is aan te raden.