

Как использовать интерактивный рендер в Короне?

Редакция от: Tue, 24 Feb, 2015 at 6:07 PM

Перевод от: 7 марта 2015

Итак, как же использовать инерактивный рендер (IR)?

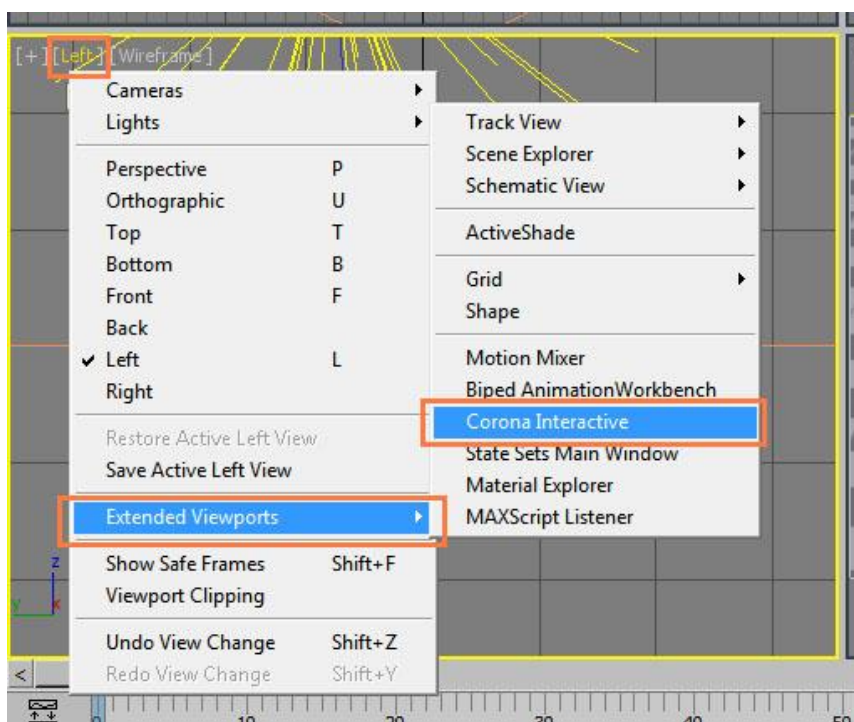
Эта функция доступна только для версий Короны после A7.2.

В Короне основной рендер и интерактивный рендер (IR) просчитываются одним и тем же движком. Фактически, основной рендер это тоже самое что и интерактивный рендер, только без возможности обновления сцены. IR и основной рендер не отличаются визуально, они оба могут просчитывать одни и те же эффекты и поддерживают одинаковый набор функций и даже используют одинаковые GI-движки. Интерактивный, как и обычный рендер во фрэймбфере VFB, реагирует на изменения экспозиции в реальном времени. Во время рендера IR мгновенно дает обратную связь на любые изменения в сцене, в то время как обычный рендер быстрее просчитает финальную картинку. Все процессы рендера в Короне, включая интерактивный рендер, используют для просчета только CPU-процессор.

Есть два режима Интерактивного Рендера в Короне:

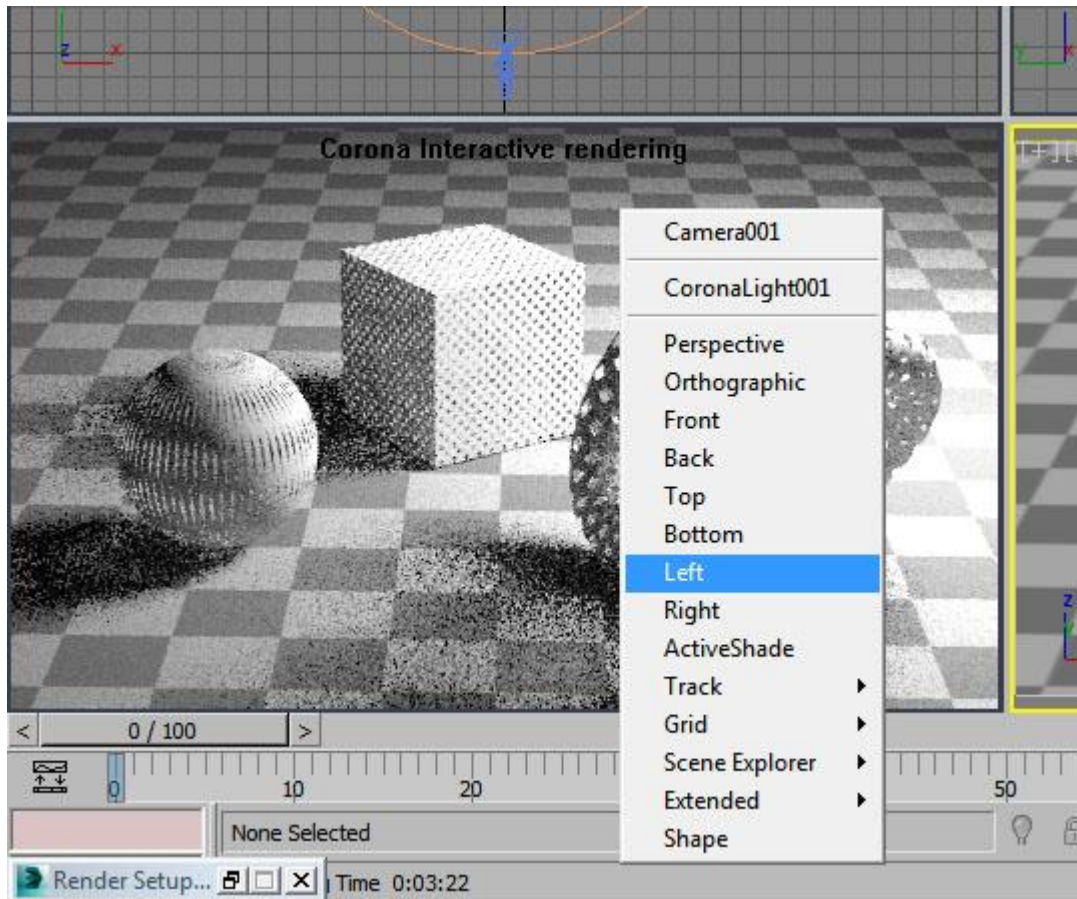
1. Использование одного из окон вьюпорта:

Для включения кликаем правой кнопкой мыши на названии вьюпорта, в котором вы хотите запустить IR (например [top], [left] или [perspective]), и в выпадающем меню выбираем **Extended Viewports > Corona Interactive**.



Это действие запустит в вашем активном вьюпорте окошко интерактивного рендера. Чтобы запустить интерактивный рендер, просто кликаем левой кнопкой мыши внутри этого окошка. Вы можете изменять размер вашего окошка интерактивного рендера просто изменяя размер вьюпорта. Интерактивный рендер при этом не остановится и не встанет на паузу.

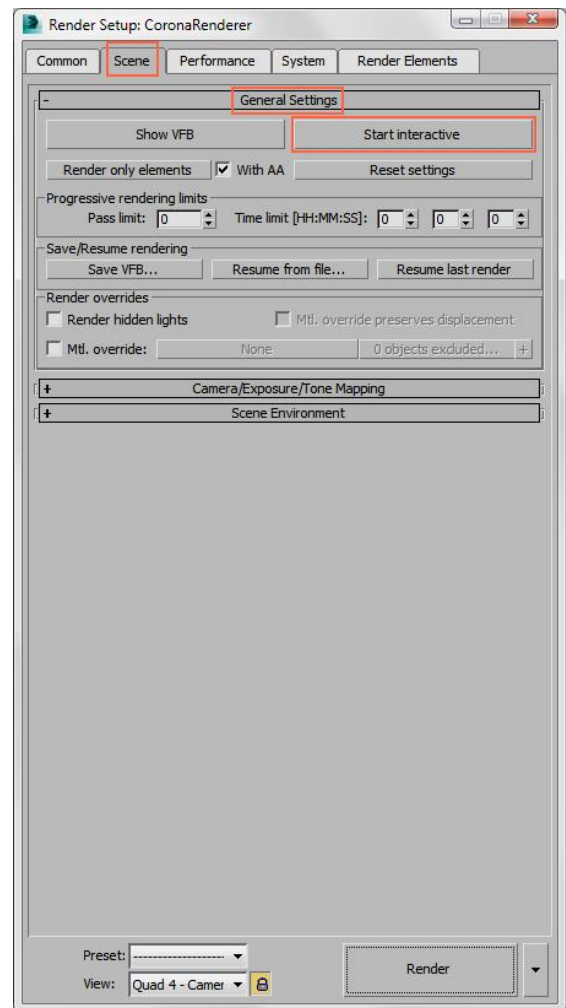
Для отключения интерактивного рендера, кликаем правой кнопкой мыши во вьюпорте с интерактивным рендером и выбираем нужный нам вид, или просто кликаем левой кнопкой мыши внутри вьюпорта и нажимаем на клавиатуре “V” и затем выбираем из выпадающего списка нужный нам вид.:



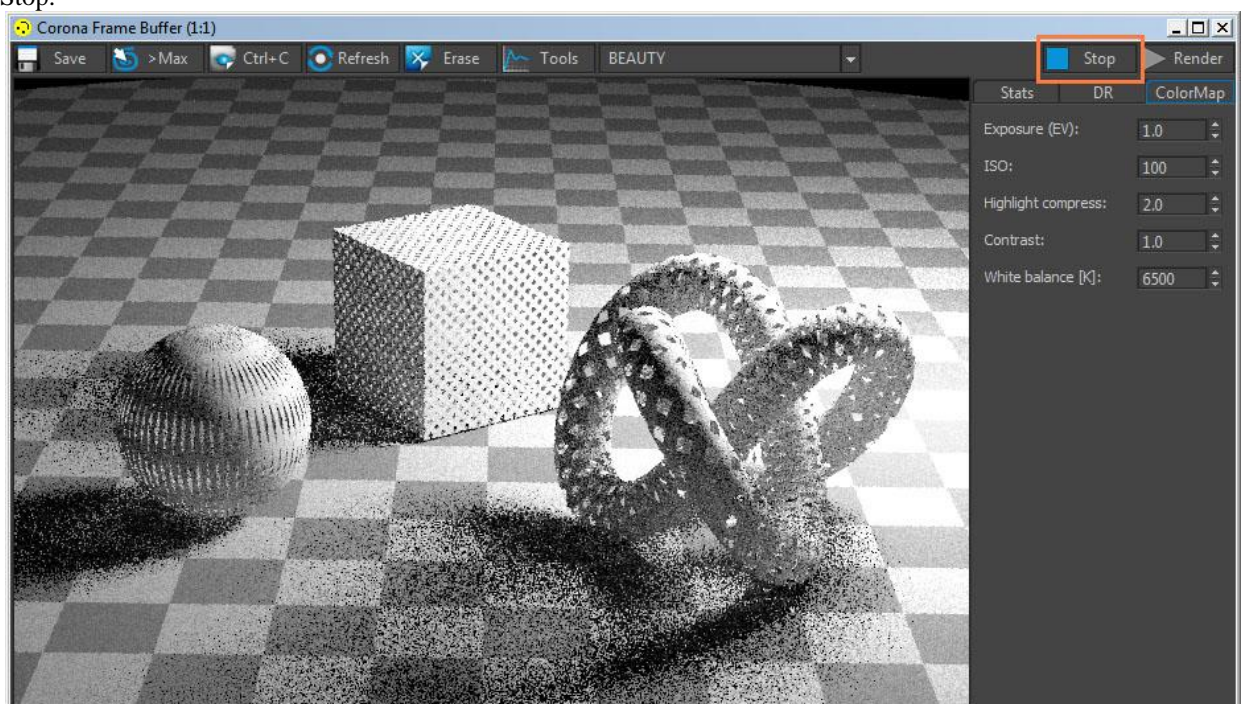
Примечание: вы можете нажать левой кнопкой мыши внутри окошка интерактивного рендера и нажать клавишу “С” для копирования содержимого окна интерактивного рендера во фреймбуфер 3ds max’a – это может быть полезным если вы хотите, например, сохранить получившийся в интерактивном рендере результат в отдельный файл с изображением.

2. Отдельное окно:

Что бы включить его, просто идем в настройки рендера **Render Setup > Scene > General Settings** и там кликаем на кнопку "**Start interactive**". Это откроет окно фрэймбуфера Короны с запущенным внутри него процессом интерактивного рендера. Чтобы изменить размер рендера просто измените размер окна фрэймбуфера – размер окна интерактивного рендера не зависит от значений разрешения в настройках рендера.



Что бы остановить рендер, просто закройте окно или нажмите на встроенную в окне фрэймбуфера кнопку **Stop**.



Решение проблем

Интерактивный рендер меняет виды каждый раз когда я выбираю другие окна вьюпорта!

Чтобы залочить интерактивный рендер на заданном виде, и чтобы он не изменялся каждый раз когда вы переключаетесь на другие окна вьюпорта, вам нужно зайти в настройки рендера **Render setup** и в рядом с названием вашего выбранного вьюпорта нажать на маленькую кнопочку с изображением замка, в самом низу окна настроек рендера.

