

RENDER

Guia bàsica LUXRENDER



LuxCoreRender és un motor de renderització amb base física i imparcial. Basat en algorismes d'última generació, LuxCoreRender simula el flux de llum segons equacions físiques, produint així imatges realistes de qualitat fotogràfica. El programa té versions per Microsoft Windows, Mac OS X i Linux i permet la importació de geometries des dels següents programes: Blender, Cinema 4D, Maya, XSI i 3DSMax.

2021

ETSAB

ServeiTIC



Principalment treballa amb diversos programaris de modelatge 3D com Blender, 3DMAX, SKETCHUP, entre d'altres, s'ha d'instal·lar com a ADD-ON PLUGIN seguint les instruccions en ser descarregat gratuïtament des de la pàgina oficial de la marca.

Per instal·lar-se es generarà un panell on es veurà el de motor de render, on bàsicament s'haurà d'obrir la finestra de preferències, es cerca el fitxer descarregat i se'l dona instal·lar des del programari obert. Cal revisar que el plugin va quedar instal·lat correctament anant a la finestra dreta de la interfície anomenada propietats del render i en l'opció - render engine - haurà d'aparèixer LUX core, això significa que va quedar satisfactòriament instal·lat.

Hi ha la possibilitat d'intercanviar-se entre unitat de procés de la CPU i la GPU, perquè es manegi la potència de la targeta gràfica d'acord amb la configuració individual de cada usuari. Per revisar l'estat del render immediatament, ens dirigim cap a la cantonada superior dreta del model, on trobarem uns botons amb un símbol de terra, allà podrem canviar el model space cap a manera de render, i així interactuar, orbitar, o veure altres cares amb les característiques del render immediatament al model.

Per revisar exemples de models renderitzats de diferents tipus i sectors audiovisuals, a la pàgina oficial del programari trobarem casos de descàrrega gratuïts per a estudi individual amb totes les propietats configurades per a diversos tipus de renderitzat professional.

