

# Photorealistic Render

## ***Guide***

- Indledning
- Sådan gør du
- Indstillinger

## Indledning

Med Photorealistic Render skaber du lynhurtigt fotorealistiske visualiseringer og optimerer kvaliteten af dine renderinger med AI. Du uploader et billede, som du ønsker at forbedre. Hermed øges billedeopløsningen, og detaljeringen på billedet stiger. Du har mulighed for at justere hvor meget AI'en får lov til at tænke ud af boksen eller hvor meget den skal forholde sig til det originale input.

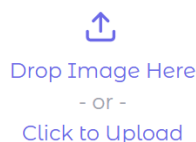
Formålet med værktøjet er at optimere dine renderinger på en relativ hurtig og nem måde fremfor at bruge det som et skitseværktøj til at genere nye idéer. Herefter kan du downloade billederne eller de forskellige render elements og redigerer det sidste i Photoshop.

## Sådan gør du

### Step ① Upload

På Photorealistic Render-plattformen kan du enten uploade dit billede ved at klikke eller blot trække det ind.

Det anbefales, at billedet er en render, du allerede har lavet, og at det indeholder alle de elementer, du ønsker med i den endelige rendering.



### Step ② Generate

Når du har uploadet dit billede, kan du vælge mellem tre presets: [Building render](#), [Interior render](#) og [Nature render](#) alt efter om du vil forbedre din rendering med fokus på bygninger, interiørdesign eller landskab. Herefter trykker du "Generate".

### Step ③ Download

Den opgraderede rendering vises under det originale billede.

Du kan derefter downloade den til din enhed og foretage eventuelle sidste justeringer i Photoshop. Optimalt set downloades flere delresultater, så der er flere versioner, at der kan redigeres.

*I første gang kan det være god idé at teste ved at uploade dit billede, lave nogle hurtige justeringer og trykke "Generate". Du kan bruge resultatet til at foretage yderligere justeringer og indsætte prompts for at opnå det ønskede udtryk i din rendering. Du kan læse mere om disse features længere nede.*

**Reset** Du har også mulighed for at nulstille indstillingerne. Enten ved "Reset Current Present" som kun nulstiller inden for det "Preset" man er i f.ek.s "Building Render", ellers kan du anvende "Reset All to Default" til at nulstille helt.

## Prompts

Prompts bruges til at justere eller styre stemningen og udtrykket i billedet ved hjælp af enkelte ord. De kan angive elementer, der bør fremhæves, eller aspekter, der bør undgås.

Det er vigtigt at bemærke, at prompts som udgangspunkt ikke kan bruges til at fjerne eller tilføje helt nye elementer til billedet – de påvirker primært stil, materialer og stemning.

### **Prompt**

Angiver detaljer, der skal fremhæves i billedet, såsom specifikke materialer, farvetoner eller en bestemt atmosfære.

### **Negative prompt**

Her skrives eventuelle detaljer, der skal undgås i billedet.

#### **Prompt**

Add extra details to the prompt

#### **Negative Prompt**

Add extra details you want to avoid

## Adjustments

Herunder findes tre adjustments, som kan trækkes og justeres procentvis. Hvor meget det originale billede skal dominere og hvor meget detaljering, der skal tilføjes. De kan trækkes op og ned indtil, at det ønskede resultat er opnået.

### **AI Creativity %**

Kontrollerer hvor kreativ AI må være.

### **Detail Level %**

Justerer hvor høj detaljegraden er (struktur/grain).

### **Original Similarity %**

Kontrollerer hvor tæt outputtet skal være på det originale billede.

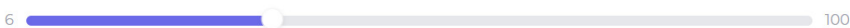
#### **AI Creativity (%)**

Controls how creative the AI can be (0-100%)

35



6



100

#### **Detail Level (%)**

Adjusts the level of detail enhancement (-100% to +100%)

40



-100



100

#### **Original Similarity (%)**

Controls how closely the output matches the input (0-100%)

90



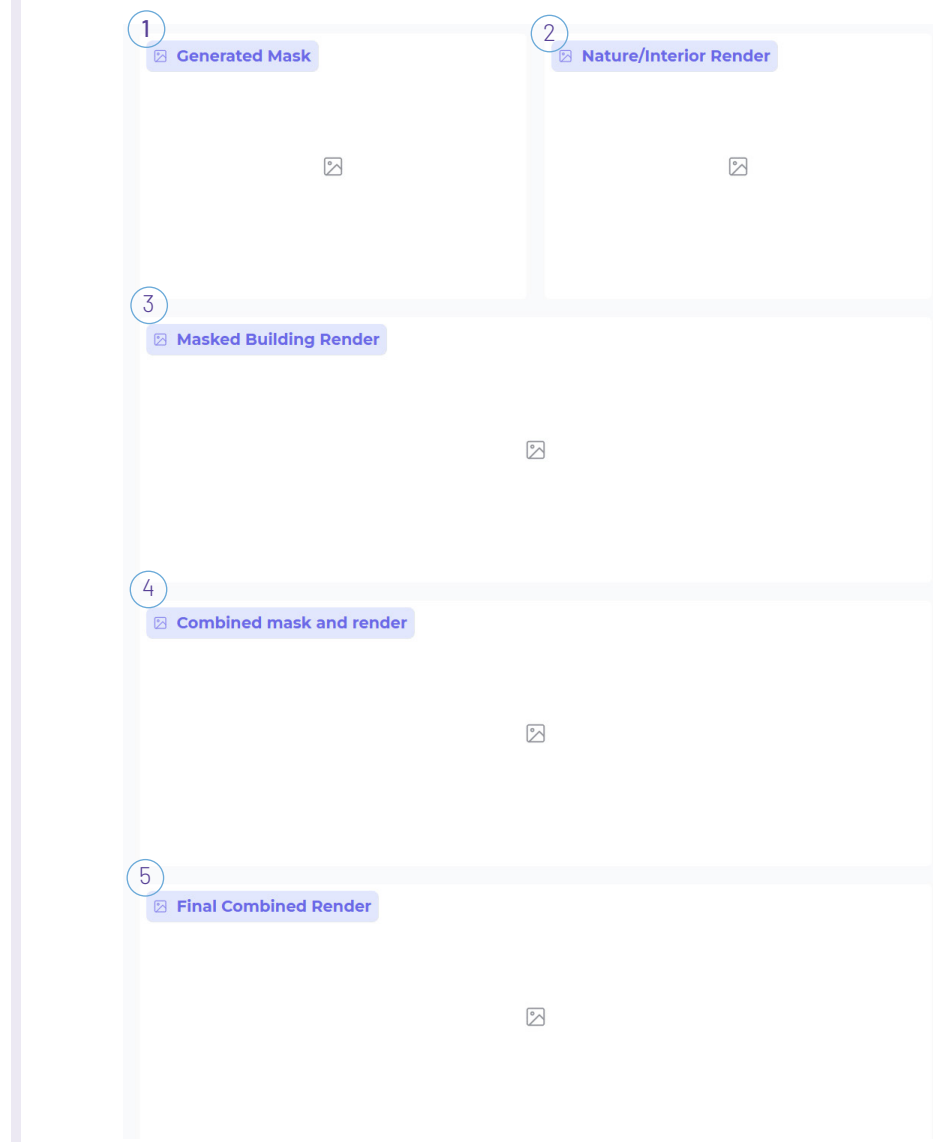
0



100

## Render Mode

Her kan der vælges mellem "Single Render" eller "Combinded Render". Ved "Single Render" får du ét output billede, mens der ved "Cominded Render" genereres en række billeder; render elements, hvor man bl.a. kan trække en maske ud, der kan være relevant til videre redigering i Photoshop.



- ① En maske bruges til at isolere bestemte områder af billedet, som kan redigeres separat.
- ② Renderingen fokuserer på natur, landskabet omkring og interiøret.
- ③ En maske for specifikke elementer, her selve bygningen, så den kan efterbehandles for sig.
- ④ En sammenkobling af den genererede maske og den faktiske rendering, som kan være nyttig når man ønsker at ændre belysning, skygger eller materialer på enkelte objekter, mens resten forbliver intakt.
- ⑤ Den færdige rendering hvor alle elementer, masker, og justeringer er blevet sammenføjet til et færdigt billede.

### **Scale Factor %**

Som udgangspunkt er Scale Factor sat til 200%, det vil sige at billedet bliver opløst i dobbelt størrelse. Hvis den står til 100%, er det den samme størrelse som originalbilledet.

### **HDR**

Relaterer sig til billedets visuelle kvalitet, ift. lys, kontrast og farvegengivelse.

### **Tile bredde og højde**

Billedet, der bliver generet, deles op i felter af en bestemt størrelse. De enkelte felter generes hver for sig, så jo mindre felterne, er jo flere felter deles det store billede op i. Den opgraderede rendering udføres inden for disse afgrænsede områder.

*Hvis du oplever fejl i genereringen, f.eks. hvis AI'en misforstår visse elementer i billedet, kan det være en god idé at justere tile-størrelsen for at opnå et bedre resultat.*

### **Scheduler**

Her kan der vælges hvilket 'katalog', AI'en tager udgangspunkt i. De bestemmer hvilken retning outputtet tager stilmæssigt.

### **Antal inferenstrin**

Indikerer hvor mange gange AI'en kører det hele igennem.

### **Random seed**

Random seed-nummeret definerer den specifikke generering. Hvis du vil ændre på hele genereringens udgangspunkt, skrives et andet 10 cifret nummer, som laver en helt ny rendering med et nyt udgangspunkt.

*Hvis du ikke er tilfreds med retningen af dine genererede renderinger, kunne et nyt Random seed-nummer give et nyt udtryk for din rendering og potentielt et bedre resultat.*

### **Downscale opløsning**

Bestemmer originalbilledets opløsning. Jo mindre skalen er sat til, jo lettere er det for AI'en at render de større ting i billedet, da den så ikke hæfter sig for meget i de små detaljer i billeder. Desuden bliver outputtet skaleret op igen i settingen "Scale Factor %".

### **Skarphed**

Denne indstilling styrer billedets klarhed og definition.

### **Mask**

Her kan der uploades en maske, en alfa-kanal maske (sort/hvid maske), så AI bedre kan genkende den ønskede maske.

### **Outputformat**

Her kan der vælges mellem formaterne; WEBP, JPG og PNG. JPG er det mest komprtile format her.

**Formfaktor AI ApS**

Rentemestervej 62  
DK-2400 København NV

+45 8862 6680

[info@formfaktor.dk](mailto:info@formfaktor.dk)

[www.formfaktor.dk](http://www.formfaktor.dk)