

Aula 10 - LEVITAS - Interna - Banheiro Sem Janelas

1 Limpeza

2 Enquadramento

3 Verificação

4 Iluminação

5 Texturas e Materiais

6 Acabamento do Render

7 Sistema da Pós Produção



Exercício

Execute os passos do LEVITAS no projeto da cozinha

Aula 10 - LEVITAS - Interna - Banheiro Sem Janelas

1. Limpeza

- 1.1. Purge (eliminar os não usados)
- 1.2. Wipe Scene (ou Wipe Project)
- 1.3. Randomize Material ID
- 1.4. Repatch
- 1.5. Salve o Arquivo Limpo

2. Enquadramento

- 2.1. Importar o Base Render
- 2.2. Ajustar o Aspecto da Imagem (portrait)
- 2.3. Fazer corte para melhorar o Angulo
- 2.4. Ajuste da Camera
 - 2.4.1. Altura do Observador
 - 2.4.2. Distorção da Camera
 - 2.4.3. Perspectiva em 2 Pontos (linhas verticais retas)
 - 2.4.4. Faça 2 cenas
- 2.5. Configurar o Corte
 - 2.5.1. Desativar o: Use Object Material
 - 2.5.2. Desligar Affect Lights
 - 2.5.3. Ligar Camera Rays Only

3. Verificação

- 3.1. Layeres
- 3.2. Objetos Voando
- 3.3. Round Corner

4. Iluminação

4.1. Ligue o Material Override

4.2. Faça o Material do Vidro do box

4.2.1. Reflection

4.2.1.1. Total

4.2.2. Refraction

4.2.3. Marcar a opção : Can Be Overriden

4.3. Coloque uma iluminação IES no componente dos Spots

4.3.1. Mapa IES 24

4.3.1.1. Intensidade = 40000

4.3.1.2. Cor = Ambar

4.4. Crie Retângulos de Luz na Iluminação da Cena

4.4.1. Gesso do Teto

4.4.1.1. Intensidade = 200

4.4.1.2. Cor = Ambar

4.5. Faça a Renderização Interativa (Tempo Real)

4.6. Mude as configurações da Camera

4.6.1. ISO= 200

4.6.2. F-Number= 8

4.6.3. Shutter Speed= 150

4.7. Coloque uma iluminação IES no plafom

4.7.1. Mapa IES 5

4.7.1.1. Intensidade = 40000

4.7.1.2. Cor = Ambar

4.8. Luz Emissiva (plafon e arandela)

4.8.1. No material do Plafon e na arandela

4.8.2. Add Emissive

4.8.2.1. Intensidade = 3

4.8.2.2. Cor = Morno

4.8.3. Desmarcar o Can be Overriden

5. Texturas e Materiais

5.1. Ceramica Rosa

5.1.1. Refletion totalmente para a direita

5.1.2. Reflection Glossines: 0,75

5.2. Espelho

5.2.1. Refletion totalmente para a direita

5.2.2. desligar o fresnel

5.3. Bancada Mármore

5.3.1. Refletion totalmente para a direita

5.3.2. Reflection Glossines: 0,95

5.4. Cuba

5.4.1. Refletion totalmente para a direita

5.4.2. Reflection Glossines: 0,90

5.5. Louça

5.5.1. Refletion totalmente para a direita

5.5.2. Reflection Glossines: 0,70

5.6. Madeira Armários

5.6.1. Reflection Glossines: 0,65

5.7. Metais

5.7.1. Material Iron Blurry Biblioteca do V-Ray

5.8. Piso

5.8.1. Reflection Glossines: 0,90

5.9. Ralo/Ventilação

5.9.1. Material Aço Escovado Biblioteca do V-Ray

5.10. Pastilha Azul da Parede

5.10.1. Refletion totalmente para a direita

5.10.2. Reflection Glossines: 0,90

5.10.3. Bump: 0,30

5.10.3.1. Para fazer o Bump copie a imagem do Difuse

5.10.3.1.1. Imagem

5.10.3.2. Cole no slot do Bump

5.10.3.3. Clique com o botão direito em cima do slot e escolha: Wrap In

5.10.3.3.1. Depois Escolha a Opção do Color Correction

5.10.3.3.1.1. Imagem

5.10.3.4. Dentro do Color correction clique no slot onde está a imagem

5.10.3.4.1. Imagem

5.10.3.5. Ao abrir a nova janela, vá na Aba Color Manipulation e assinale o Invert Texture

5.10.3.5.1. Imagem

5.10.3.6. Voltando no Color Correction:

5.10.3.6.1. 1- tire a saturação completamente da imagem

5.10.3.6.2. 2- Aumente um pouco o Brithgness

5.10.3.6.3. 3- Aumente um pouco o Contrast

5.10.3.6.4. 4- Volte para a visualização do Material

5.10.3.6.5. Imagem

5.11. TESTE

5.11.1. Desligue o Material Override

5.11.2. Desligue o Render Interativo

5.11.3. Renderize

5.12. AJUSTES

5.12.1. Veja se não ficou nenhum material sem configuração

5.12.2. Vidro

5.12.2.1. Aumente o IOR do Reflection para 2,2

6. Acabamento do Render

6.1. Como Configurar

6.1.1. No Asset Editor (Vezão) vá para as configurações (engrenagem)

6.1.2. ABA RENDERER

6.1.2.1. Desligue o Progressive

6.1.2.2. Desligue o Interactive

6.1.3. ABA RENDER OUTPUT

6.1.3.1. Defina a Resolução da Sua imagem

6.1.3.2. Resolução Padrão Portrait

6.1.3.2.1. 1536 X 1920

6.1.3.2.1.1. Quanto maior essa proporção maior fica sua imagem

6.1.3.3. Ative o o Save Image para imagens em sequencia (Batch Render)

6.1.3.3.1. Crie uma nova pasta onde ficarão as imagens salvas

6.1.3.3.2. Configuração da Extensão da Imagem

6.1.3.3.2.1. Use PNG para colocar o céu depois no Photoshop

6.1.4. DESLIGUE O MATERIAL OVERRIDE

6.1.5. ABA RAYTRACE

6.1.5.1. Noise Limit 0,02

6.1.5.1.1. Quanto MENOR esse valor mais definida fica a imagem

6.1.5.2. Min Subdivis 1 Max Subdivis 12

6.1.6. ABA GLOBAL ILLUMINATION

6.1.6.1. Irradiance Map

6.1.6.1.1. Interpolation 50 Subdivis 50

6.1.6.2. Light Cache

6.1.6.2.1. Subdivs 1200

6.1.6.2.1.1. Quanto maior esse valor mais definida fica a imagem

6.1.7. ABA RENDER ELEMENTS

6.1.7.1. Material ID

6.1.7.2. Raw Reflection

6.1.7.3. Raw Light

6.1.7.4. Raw GI

6.1.7.5. Denoiser

6.1.7.6. Light Mix

6.2. Salve o Arquivo (com uma nova versão)

6.3. Renderize Com o Batch Render

7. Sistema da Pós Produção

7.1. Imagem 1

7.1.1. Carregar Arquivos na Pilha

7.1.2. Faça os Ajustes dos Canais de Render

7.1.2.1. Raw Light

7.1.2.1.1. Efeito: Luz Indireta

7.1.2.1.2. Opacidade: de 20 a 30%

7.1.2.2. Raw Reflection

7.1.2.2.1. Efeito: Luz Indireta

7.1.2.2.2. Opacidade: de 20 a 30%

7.1.3. Crie Ajustes Gerais

7.1.3.1. Saturação

7.1.4. Nitidez

7.1.4.1. Selecione todos os Layers e dê um CTRL+J

7.1.4.2. Vá no Menu Filtro> Outro> Alta Frequencia

7.1.4.2.1. Coloque um Radius de 1,8

7.1.4.3. No layer do filtro coloque um efeito de Luz Brilhante

7.2. Imagem 2

7.2.1. Carregar Arquivos na Pilha

7.2.2. Faça os Ajustes dos Canais de Render

7.2.2.1. Raw Light

7.2.2.1.1. Efeito: Luz Indireta

7.2.2.1.2. Opacidade: de 20 a 30%

7.2.2.2. Raw Reflection

7.2.2.2.1. Efeito: Luz Indireta

7.2.2.2.2. Opacidade: de 20 a 30%

7.2.3. Crie Ajustes Gerais

7.2.3.1. Saturação

7.2.4. Nitidez

7.2.4.1. Selecione todos os Layers e dê um CTRL+J

7.2.4.2. Vá no Menu Filtro> Outro> Alta Frequencia

7.2.4.2.1. Coloque um Radius de 1,8

7.2.4.3. No layer do filtro coloque um efeito de Luz Brilhante

8. Exercício

8.1. Execute os passos do LEVITAS no projeto da cozinha