

## 1 Como Importar Vários Layers

Arquivo

Carregar Arquivos na Pilha

## 2 Ajustes dos Canais (Render Elements)

MÓD 08 | Aula 04 -  
Exemplo Imagem Interna

Coloque o Efeito - Luz Indireta

Coloque a Opacidade entre 20% a 30%

Coloque o Efeito - Luz Indireta

Coloque a Opacidade entre 20% a 30%

Coloque o Efeito - Luz Indireta

Coloque a Opacidade entre 20% a 30%

Coloque o Efeito - Luz Indireta

Coloque a Opacidade entre 20% a 30%

## 3 Ajustes da Imagem

Saturação

Níveis

Cor

Observe

Direção do Sol

Escala

## 4 Colocação do Fundo

Para editar o fundo aperte no teclado  
Ctrl+T

Clique com o botão direito e escolha  
"distorcer" para mudar a imagem

Ou clique com o botão direito e escolha  
virar horizontalmente para espelhar a  
imagem

Caso precise, adicione ajustes direto no  
fundo e vincule com a Camada

## Mudança de Cor nos Objetos Usando o Material ID

Selecione o Layer (Camada) Material ID

Caso prefira, desligue a visualização das  
outras Camadas

Clique com a Varinha Mágica para  
selecionar a cor  
contrarrespondente ao objeto que  
você quer editar

Caso seja necessário ajustes a tolerância da  
varinha

Caso o objeto seja interrompido por outros  
elementos, DESATIVE a opção adjacente,  
para que ele capte a cor em locais  
diferentes da imagem

Clique no Layer (camada) que tem a  
imagem principal (geralmente o Denoiser)

Pode ser o Color Balance

Pode ser o Matiz e saturação

eles darão resultados com nuances  
diferentes

Com o Layer Denoiser Selecionado e com a  
seleção pela cor ativada, clique para criar  
um ajuste de alteração de cor

Mexa nos controles desses ajustes para  
chegar a cor desejada

Você também pode colocar outros ajustes  
em objetos diferentes com essa mesma  
técnica

## Exercício

Carregue os Arquivos em Pilha

Faça a equalização e verificação dos Render  
Elements

Raw Light

Raw Reflection

Raw GI

etc

Matiz e Saturação

Níveis

Curvas

Insira ajustes na Imagens

Fundo Praia

Fundo Vizinho

Insira os 2 fundos e equalize eles

# **MÓD 08 | Aula 04 - Exemplo Imagem Interna**

## **1. Como Importar Vários Layers**

1.1. Arquivo

1.1.1. Carregar Arquivos na Pilha

## **2. Ajustes dos Canais (Render Elements)**

2.1. Raw Light

2.1.1. Coloque o Efeito - Luz Indireta

2.1.2. Coloque a Opacidade entre 20% a 30%

2.2. Raw Reflection

2.2.1. Coloque o Efeito - Luz Indireta

2.2.2. Coloque a Opacidade entre 20% a 30%

2.3. Raw GI

2.3.1. Coloque o Efeito - Luz Indireta

2.3.2. Coloque a Opacidade entre 20% a 30%

2.4. Raw Refraction

2.4.1. Coloque o Efeito - Luz Indireta

2.4.2. Coloque a Opacidade entre 20% a 30%

## **3. Ajustes da Imagem**

3.1. Saturação

3.2. Níveis

## **4. Colocação do Fundo**

4.1. Observe

4.1.1. Cor

4.1.2. Direção do Sol

4.1.3. Escala

4.2. Para editar o fundo aperte no teclado Ctrl+T

4.2.1. Clique com o botão direito e escolha "distorcer" para mudar a imagem

4.2.2. Ou clique com o botão direito e escolha virar horizontalmente para espelhar a imagem

4.3. Caso precise, adicione ajustes direto no fundo e vincule com a Camada

## 5. Mudança de Cor nos Objetos Usando o Material ID

5.1. Selecione o Layer (Camada) Material ID

5.1.1. Caso prefira, desligue a visualização das outras Camadas

5.2. Clique com a Varinha Mágica para selecionar a cor contrarrespondente ao objeto que você quer editar

5.2.1. Caso seja necessário ajustes a tolerância da varinha

5.2.2. Caso o objeto seja interrompido por outros elementos, DESATIVE a opção adjacente, para que ele capte a cor em locais diferentes da imagem

5.3. Clique no Layer (camada) que tem a imagem principal (geralmente o Denoiser)

5.4. Com o Layer Denoiser Selecionado e com a seleção pela cor ativada, clique para criar um ajuste de alteração de cor

5.4.1. Pode ser o Color Balance

5.4.2. Pode ser o Matiz e saturação

5.4.3. eles darão resultados com nuances diferentes

5.5. Mexa nos controles desses ajustes para chegar a cor desejada

5.6. Você também pode colocar outros ajustes em objetos diferentes com essa mesma técnica

## 6. Exercício

6.1. Carregue os Arquivos em Pilha

6.2. Faça a equalização e verificação dos Render Elements

6.2.1. Raw Light

6.2.2. Raw Reflection

6.2.3. Raw GI

6.2.4. etc

6.3. Insira ajustes na Imagens

6.3.1. Matiz e Saturação

6.3.2. Níveis

6.3.3. Curvas

6.4. Insira os 2 fundos e equalize eles

6.4.1. Fundo Praia

6.4.2. Fundo Vizinho