



MÓD 9 | Aula 04 - Quarto Casal

1. Limpeza

- 1.1. Purge (eliminar os não usados)
- 1.2. Wipe Scene (ou Wipe Project)
- 1.3. Randomize Material ID
- 1.4. Repatch (para V-Ray 3.6)
- 1.5. Salve o Arquivo Limpo

2. Enquadramento

- 2.1. Importar o Base Render
- 2.2. Ajustar o Aspecto da Imagem (Square)
- 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 1 Cena
- 2.5. Configurar o Corte
 - 2.5.1. Desligar Affect Lights
 - 2.5.2. Ligar Camera Rays Only
 - 2.5.3. Desligar Clip Lights

3. Iluminação

- 3.1. Faça o Material do Vidro
 - 3.1.1. Reflection
 - 3.1.2. Refraction
 - 3.1.3. Marcar a opção : Can Be Overriden
- 3.2. Ligue o Material Override
- 3.3. Faça a Renderização Interativa (Tempo Real)
- 3.4. Mude as configurações da Camera
 - 3.4.1. ISO= 200
 - 3.4.2. F-Number= 6
 - 3.4.3. Shutter Speed= 50
- 3.5. Crie uma Luz de Apoio no Vão da Janela
 - 3.5.1. Intensidade = 20
 - 3.5.2. Marque = Invisible
 - 3.5.3. Desmarque = Affect Reflections
 - 3.5.4. OBS o tamanho do retângulo influencia na quantidade de luz da cena (quanto maior a face mais luz entra)
- 3.6. Crie uma 2ª Luz de Apoio no outro lado
 - 3.6.1. Intensidade = 20
 - 3.6.2. Marque = Invisible
 - 3.6.3. Desmarque = Affect Reflections
 - 3.6.4. OBS o tamanho do retângulo influencia na quantidade de luz da cena (quanto maior a face mais luz entra)

4. Exercício

- 4.1. Aplique o LEVITAS no projeto do Quarto e Casal seguindo o passo a passo

5. Texturas e Materiais

- 5.1. Madeira Parede
 - 5.1.1. Material da Biblioteca do V-Ray
 - 5.1.1.1. Pasta Wood & Laminate
 - 5.1.1.2. Veneer_B01_120cm
 - 5.1.1.3. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup
- 5.2. Detalhe Metálico da Parede
 - 5.2.1. Material da Biblioteca do V-Ray
 - 5.2.1.1. Pasta Metal
 - 5.2.1.2. Copper_Burry
 - 5.2.1.3. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup
- 5.3. Concreto da Parede

5.3.1. Material da Biblioteca do V-Ray

5.3.1.1. Pasta Concrete

5.3.1.2. Concrete_Reflective_AO1_2m

5.3.1.3. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup

5.4. Piso Madeira

5.4.1. Material da Biblioteca do V-Ray

5.4.1.1. Pasta Wood & Laminate

5.4.1.2. Flooring_Parquet_Parallel_B01_120cm

5.4.1.3. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup

5.5. Couro Caramelho

5.5.1. Material da Biblioteca do V-Ray

5.5.1.1. Pasta Leather

5.5.1.2. Leather_D01_Brown_25cm

5.5.1.3. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup

5.6. Madeira Preta Cabeceira da Cama

5.6.1. Reflection Glossiness : 0,65

5.7. Laca Grafite Criado Mudo

5.7.1. Reflection Glossiness : 0,70

5.8. Lençol Cinza

5.8.1. Coloque Um mapa de Fall Off

5.8.1.1. Cor clara na Cor A

5.8.1.2. Cor maie escura na Cor B

5.9. Roupa de Cama Azul

5.9.1. Material da Biblioteca do V-Ray

5.9.1.1. Pasta Fabric

5.9.1.2. Fabric_F02_MilitaryGreen_40cm

5.9.1.3. Mude a cor do tecido de verde para azul, na cor do Difuseno LayerBRDF

5.9.1.4. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup

5.10. Manta Cinza

5.10.1. Material da Biblioteca do V-Ray

5.10.1.1. Pasta Fabric

5.10.1.2. Wool_D1_20cm

5.10.1.3. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup

5.11. Alça de Madeira da Luminária

5.11.1. Reflection Glossiness : 0,75

5.12. Cromado Luminária

5.12.1. Reflection Desligue o Fresnel

5.13. Manta Cinza

5.13.1. Material da Biblioteca do V-Ray

5.13.1.1. Pasta Metal

5.13.1.2. "Metal_Weathered_S02_20cm

5.13.1.3. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup

5.14. Moldura dos Quadros

5.14.1. Reflection Glossiness : 0,80

5.15. Cortina

5.15.1. Crie Um Material Genérico, Renomeei como : Base Render

5.15.1.1. Coloque Um mapa de Fall Off

5.15.1.1.1. Cor clara na Cor A

5.15.1.1.2. Cor maie escura na Cor B

5.15.2. Crie Um Material Two Sided, Renomeei como Cortina Two Sided

5.15.2.1. Coloque o Cortina Base

5.15.2.1.1. No Front Material

5.15.2.1.2. No Back Material

5.15.3. Aplique o Material Cortina Tow Sided no Bloco da Cortina Romana

5.16. TESTE

5.16.1. Desligue o Material Override

5.16.2. Desligue o Render Interativo

5.16.3. Aumente um pouco a Resolução da Imagem

5.16.4. Renderize

5.16.5. Corrija os Possíveis Erros

6. Sistema da Pós Produção

6.1. Imagem 1

6.1.1. Carregar Arquivos na Pilha

6.1.2. Faça os Ajustes dos Canais de Render

6.1.2.1. Raw Light

6.1.2.1.1. Efeito: Luz Indireta

6.1.2.1.2. Opacidade: de 20 a 30%

6.1.2.2. Raw Reflection

6.1.2.2.1. Efeito: Luz Indireta

6.1.2.2.2. Opacidade: de 20 a 30%

6.1.2.3. Raw GI

6.1.2.3.1. Efeito: Luz Indireta

6.1.2.3.2. Opacidade: de 20 a 30%

6.1.2.4. Raw Refraction

6.1.2.4.1. Efeito: Luz Indireta

6.1.2.4.2. Opacidade: de 20 a 30%

6.1.3. Crie Ajustes Gerais

6.1.3.1. Curvas

6.1.3.2. Níveis

6.1.3.3. Saturação

6.2. Imagem 2

6.2.1. Carregar Arquivos na Pilha

6.2.2. Faça os Ajustes dos Canais de Render

6.2.2.1. Raw Light

6.2.2.1.1. Efeito: Luz Indireta

6.2.2.1.2. Opacidade: de 20 a 30%

6.2.2.2. Raw Reflection

6.2.2.2.1. Efeito: Luz Indireta

6.2.2.2.2. Opacidade: de 20 a 30%

6.2.2.3. Raw GI

6.2.2.3.1. Efeito: Luz Indireta

6.2.2.3.2. Opacidade: de 20 a 30%

6.2.2.4. Raw Refraction

6.2.2.4.1. Efeito: Luz Indireta

6.2.2.4.2. Opacidade: de 20 a 30%

6.2.3. Crie Ajustes Gerais

6.2.3.1. Curvas

6.2.3.2. Níveis

6.2.3.3. Saturação

7. Acabamento do Render

7.1. Como Configurar

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

7.1.2. ABA RENDERER

7.1.2.1. Desligue o Progressive

7.1.2.2. Desligue o Interactive

7.1.3. ABA RENDER OUTPUT

7.1.3.1. Defina a Resolução da Sua imagem

7.1.3.2. Resolução Padrão Widescreen

7.1.3.2.1. 1920X 1080

7.1.3.3. Ative o o Save Image

7.1.3.3.1. Crie uma nova pasta onde ficarão as imagens salvas

7.1.3.3.2. Configuração da Extensão da Imagem

7.1.3.3.2.1. Use JPG caso coloque o céu do HDRI

7.1.3.3.2.2. Use PNG para colocar o céu depois no Photoshop

7.1.4. DESLIGUE O MATERIAL OVERRIDE

7.1.5. ABA RAYTRACE

7.1.5.1. Noise Limit 0,02

7.1.5.1.1. Quanto MENOR esse valor mais definida fica a imagem

7.1.5.2. Min Subdivis 1 Max Subdivis 12

7.1.6. ABA GLOBAL ILUMINATION

7.1.6.1. Irradiance Map

7.1.6.1.1. Interpolation 50 Subdivis 50

7.1.6.2. Light Cache

7.1.6.2.1. Subdivs 1200

7.1.6.2.1.1. Quanto maior esse valor mais definida fica a imagem

7.1.7. ABA RENDER ELEMENTS

7.1.7.1. Material ID

7.1.7.2. Raw Reflection

7.1.7.3. Raw Refraction

7.1.7.4. Raw Light

7.1.7.5. Raw GI

7.1.7.6. Denoiser

7.2. Salve o Arquivo

7.3. Renderize Com o Batch Render

8. Verificação

8.1. Layeres

8.2. Objetos Voando

8.3. Round Corner

8.3.1. Bancada com 0,03

8.4. Volumetria da Canopla