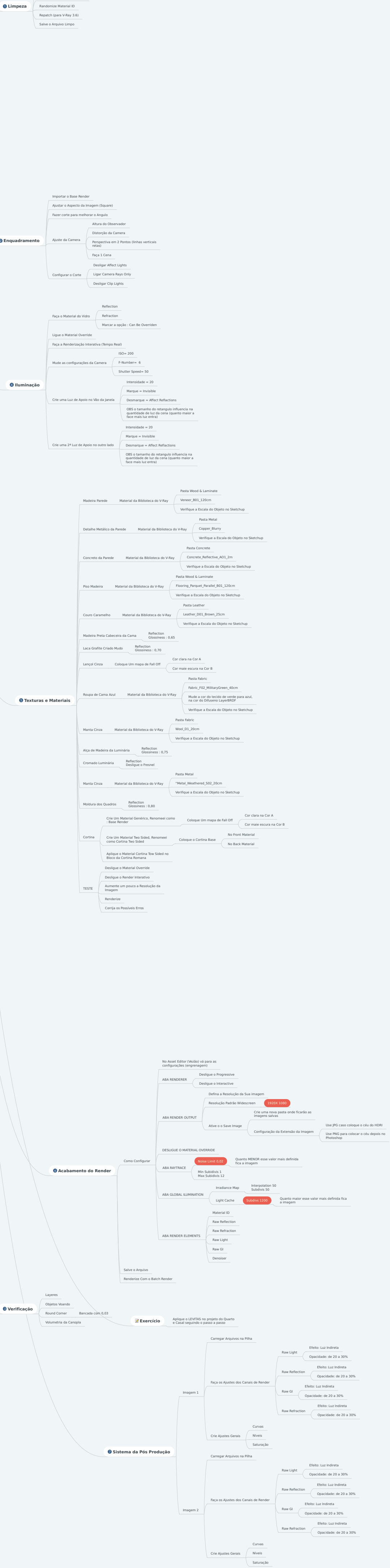


MOD 9 | Aula 04 -
Quarto Casal



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 Reflactions
 - 3.5.4. OBS o tamanho do retangulo 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 Reflactions
 - 3.6.4. OBS o tamanho do retangulo 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_Blurry
 - 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. Roupas 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