

## MÓD 10 - Aula 04 - Imagem 360º

### Sketchup

O espaço tem que ter todas as paredes projetadas, aqui uma observação, pense também na vista das janelas, coloque uma imagem de fundo para renderizar junto.

A altura do observador deve ser como de uma pessoa em pé dentro do ambiente. E o posicionamento dele também deve estar centralizado no ambiente.

A distorção da lente pode ser um pouco mais distorcida do que a imagem normal.

Crie uma cena no teu projeto (essa cena vai ser a primeira que o seu cliente vai ver, portanto escolha um ângulo interessante no seu projeto) - nesse caso escolhemos a sala.

### V-Ray

Para esse exemplo, já fizemos todas as configurações do LEVITAS (Módulo 8), portanto a iluminação e os materiais e etc... já estão todos configurados para o V-Ray 3.6.

No Asset Editor (o Vezão) clique na aba Camera

Mude no Type para VR Spherical Panorama

Na aba Render Output escolha uma resolução mais alta.

Lembrando que a proporção deve custom e os valores tem que ter uma relação.

Ex Largura 5000  
Altura 2500

Ex Largura 7000  
Altura 3500

A altura é sempre a metade da largura

Faça a configuração para um render de alta resolução

Raytrace 0,02

Light Cache 1200

Salve seu 3D

Renderize normalmente

Salve sua imagem em JPG (NÃO PODE SER PNG) numa pasta separada

### Imagem Pronta Preparando o Formato 360º

Abra a pasta com a imagem salva, clique com o botão direito do mouse em cima da imagem 360 e escolha > Propriedades

Vá para aba DETALHES

Role até encontrar a Camera

Clique na frente do "Fabricante da câmera" - vai aparecer uma caixa de texto digite: RICOH

Clique em "Modelo da câmera" - digite: RICOH THETA S

Clique em Aplicar e depois OK

### Photoshop

Faça ajustes na imagem caso precise

### Publicando a Imagem 360º

No Facebook

Você pode fazer o upload direto no Facebook, normalmente como uma foto normal.

O facebook reconhece a imagem com 360º e carrega no feed dessa forma.

Você pode colocar também no aplicativo "Meu Passeio Virtual" que lê imagens 360. →

Você cria uma conta grátis no site.

Faz o upload da imagem

Clica em Salvar

No Aplicativo

Volte para sua página inicial (clcando no menu superior do aplicativo)

Navegue pela sua imagem

Envie o link da imagem clicando no ícone compartilhar no canto superior direito

Você pode enviar direto o link ou usar o site: [www.bitly.com](http://www.bitly.com) para reduzir o endereço da imagem.

### Exercício

Faça uma imagem 360º usando o arquivo da Casa

Use o guia do Mapa Mental para fazer as configurações da imagem e importar nos programas de publicação

# MÓD 10 - Aula 04 - Imagem 360º

## 1. Sketchup

1.1. O espaço tem que ter todas as paredes projetadas, aqui uma observação, pense também na vista das janelas, coloque uma imagem de fundo para renderizar junto.

1.2. A altura do observador deve ser como de uma pessoa em pé dentro do ambiente. E o posicionamento dele também deve estar centralizado no ambiente.

1.3. A distorção da lente pode ser um pouco mais distorcida do que a imagem normal.

1.4. Crie uma cena no teu projeto (essa cena vai ser a primeira que o seu cliente vai ver, portanto escolha um ângulo interessante no seu projeto) - nesse caso escolhemos a sala.

## 2. V-Ray

2.1. Para esse exemplo, já fizemos todas as configurações do LEVITAS (Módulo 8), portanto a iluminação e os materiais e etc... já estão todos configurados para o V-Ray 3.6.

2.2. No Asset Editor (o Vezão) clique na aba Camera

2.2.1. Mude no Type para VR Spherical Panorama

2.3. Na aba Render Output escolha uma resolução mais alta.

2.3.1. Lembrando que a proporção deve ser custom e os valores tem que ter uma relação.

2.3.1.1. Ex Largura 5000 Altura 2500

2.3.1.2. Ex Largura 7000 Altura 3500

2.3.1.3. A altura é sempre a metade da largura

2.4. Faça a configuração para um render de alta resolução

2.4.1. Raytrace 0,02

2.4.2. Light Cache 1200

2.5. Salve seu 3D

2.6. Renderize normalmente

2.7. Salve sua imagem em JPG (NÃO PODE SER PNG) numa pasta

separada

### **3. Imagem Pronta Preparando o Formato 360º**

3.1. Abra a pasta com a imagem salva, clique com o botão direito do mouse em cima da imagem 360 e escolha > Propriedades

3.2. Vá para aba DETALHES

3.2.1. Role até encontrar a Camera

3.2.2. Clique na frente do "Fabricante da câmera" - vai aparecer uma caixa de texto digite: RICOH

3.2.3. Clique em "Modelo da câmera" - digite: RICOH THETA S

3.2.4. Clique em Aplicar e depois OK

### **4. Photoshop**

4.1. Faça ajustes na imagem caso precise

### **5. Publicando a Imagem 360º**

5.1. No Facebook

5.1.1. Você pode fazer o upload direto no Facebook, normalmente como uma foto normal.

5.1.2. O facebook reconhece a imagem com 360º e carrega no feed dessa forma.

5.2. No Aplicativo

5.2.1. Você pode colocar também no aplicativo "Meu Passeio Virtual" que lê imagens 360.

**Link:** <http://www.meupasseiovirtual.com.br>

5.2.2. Você cria uma conta grátis no site.

5.2.3. Faz o upload da imagem

5.2.4. Clica em Salvar

5.2.5. Volte para sua página inicial (clcando no menu superior do aplicativo)

5.2.6. Navegue pela sua imagem

5.2.7. Envie o link da imagem clicando no ícone compartilhar no canto superior direito

5.2.8. Você pode enviar direto o link ou usar o site: [www.bitly.com](http://www.bitly.com) para reduzir o endereço da imagem.

## **6. Exercício**

6.1. Faça uma imagem 360º usando o arquivo da Casa

6.2. Use o guia do Mapa Mental para fazer as configurações da imagem e importar nos programas de publicação