

MÓD 9 | Aula 01 - Cozinha

● Limpeza

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

● Enquadramento

- Importar o Base Render
- Ajustar o Aspecto da Imagem (portrait)
- Fazer corte para melhorar o Ângulo
- Ajuste da Camera
  - Altura do Observador
  - Distorção da Camera
  - Perspectiva em 2 Pontos (linhas verticais retas)
  - Faça 3 cenas
- Desligar Affect Lights
- Configurar o Corte
  - Ligar Camera Rays Only
  - Desligar Clip Lights

● Verificação

- Layeres
- Objetos Voando
- Round Corner

● Iluminação

- Faça o Material do Vidro
  - Reflection
  - Refraction
  - Marcar a opção : Can Be Overriden
- Ligue o Material Override
- Faça a Renderização Interativa (Tempo Real)
- Mude as configurações da Camera
  - ISO= 200
  - F-Number= 6
  - Shutter Speed= 150
- Crie uma Luz de Apoio no Vão da Janela
  - Intensidade = 80
  - Marque = Invisible
  - Desmarque = Affect Reflections
- Crie Retângulos de Luz na Iluminação da Cena
  - Gesso do Teto
    - Intensidade = 80
    - Cor = Ambar
  - Prateleira
    - Intensidade = 80
    - Marque = Invisible
    - Cor = Ambar

● Texturas e Materiais

- Madeira Armários
  - Reflection Glossines: 0,65
- Bancada Mármore
  - Reflection Glossines: 0,80
- Pastilha Parede
  - Reflection Glossines: 0,90
  - Bump: 0,10
- Piso
  - Reflection Glossines: 0,90
  - Bump: 0,15
- Cores Objetos Decorativos: Rosa/Azul/Branco/Cinza
  - Reflection Glossines: Total IOR: 2,0
- Misturador/ Cuba
  - Material Cromo da Biblioteca do V-Ray
- Coifa
  - Material Aço Escovado Biblioteca do V-Ray
- Cooktop
  - Reflection
- Vasos Decorativos
  - Vidro
  - Haste de Metal
    - Material Aço Escovado Biblioteca do V-Ray
  - Planta
    - Reflection Glossines: 0,60
- Vidro Canelado
  - Reflection: Coloque a Mesma Textura do Difuse
  - Refraction: Coloque a Textura do Difuse com Ajuste de cor como o Bump
  - Bump: Textura colocada no Refraction= 0,2
  - Fog Multiplier do Refraction: 0,1
- TESTE
  - Desligue o Material Override
  - Desligue o Render Interativo
  - Aumente um pouco a Resolução da Imagem
  - Renderize

● Acabamento do Render

- No Asset Editor (Vezão) vá para as configurações (engrenagem)
- ABA RENDERER
  - Desligue o Progressive
  - Desligue o Interactive
- ABA RENDER OUTPUT
  - Defina a Resolução da Sua Imagem
  - Resolução Padrão Widescreen **1920X 1920** Quanto maior essa proporção maior fica sua imagem
  - Crie uma nova pasta onde ficarão as imagens salvas
  - Ative o o Save Image
  - Configuração da Extensão da Imagem
    - Use JPG caso coloque o céu do HDRI
    - Use PNG para colocar o céu depois no Photoshop
- DESLOGUE O MATERIAL OVERRIDE
- Como Configurar
  - ABA RAYTRACE
    - Noise Limit **0,02** Quanto MENOR esse valor mais definida fica a imagem
    - Mis Subdivis 1
    - Max Subdivis 12
  - ABA GLOBAL ILUMINATION
    - Irradiance Map
      - Interpolation 50
      - Subdivis 50
    - Light Cache
      - Subdivis **1200** Quanto maior esse valor mais definida fica a imagem
  - ABA RENDER ELEMENTS
    - Material ID
    - Raw Reflection
    - Raw Refraction
    - Raw Light
    - Raw GI
    - Denoiser
- Salve o Arquivo
- Renderize Com o Batch Render

● Sistema da Pós Produção

- Carregar Arquivos na Pilha
- Imagem 1
  - Faça os Ajustes dos Canais de Render
    - Raw Light
      - Efeito: Luz Indireta
      - Opacidade: de 20 a 30%
    - Raw Reflection
      - Efeito: Luz Indireta
      - Opacidade: de 20 a 30%
    - Raw GI
      - Efeito: Luz Indireta
      - Opacidade: de 20 a 30%
    - Raw Refraction
      - Efeito: Luz Indireta
      - Opacidade: de 20 a 30%
  - Crie Ajustes Gerais
    - Curvas
    - Níveis
    - Saturação
- Imagem 2
  - Carregar Arquivos na Pilha
  - Faça os Ajustes dos Canais de Render
    - Raw Light
      - Efeito: Luz Indireta
      - Opacidade: de 20 a 30%
    - Raw Reflection
      - Efeito: Luz Indireta
      - Opacidade: de 20 a 30%
    - Raw GI
      - Efeito: Luz Indireta
      - Opacidade: de 20 a 30%
    - Raw Refraction
      - Efeito: Luz Indireta
      - Opacidade: de 20 a 30%
  - Crie Ajustes Gerais
    - Curvas
    - Níveis
    - Saturação
- Imagem 3
  - Carregar Arquivos na Pilha
  - Faça os Ajustes dos Canais de Render
    - Raw Light
      - Efeito: Luz Indireta
      - Opacidade: de 20 a 30%
    - Raw Reflection
      - Efeito: Luz Indireta
      - Opacidade: de 20 a 30%
    - Raw GI
      - Efeito: Luz Indireta
      - Opacidade: de 20 a 30%
    - Raw Refraction
      - Efeito: Luz Indireta
      - Opacidade: de 20 a 30%
  - Crie Ajustes Gerais
    - Curvas
    - Níveis
    - Saturação



Exercício

Execute os passos do LEVITAS no projeto da cozinha

MÓD 9 | Aula 01 - Cozinha

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 (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 3 cenas
- 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. Verificação

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

4. Iluminação

- 4.1. Faça o Material do Vidro
  - 4.1.1. Reflection
  - 4.1.2. Refraction
  - 4.1.3. Marcar a opção : Can Be Overriden
- 4.2. Ligue o Material Override
- 4.3. Faça a Renderização Interativa (Tempo Real)
- 4.4. Mude as configurações da Camera
  - 4.4.1. ISO= 200
  - 4.4.2. F-Number= 6
  - 4.4.3. Shutter Speed= 150
- 4.5. Crie uma Luz de Apoio no Vão da Janela
  - 4.5.1. Intensidade = 80
  - 4.5.2. Marque = Invisible
  - 4.5.3. Desmarque = Affect Reflactions
- 4.6. Crie Retângulos de Luz na Iluminação da Cena
  - 4.6.1. Gesso do Teto
    - 4.6.1.1. Intensidade = 80
    - 4.6.1.2. Cor = Ambar
  - 4.6.2. Prateleira
    - 4.6.2.1. Intensidade = 80
    - 4.6.2.2. Marque = Invisible
    - 4.6.2.3. Cor = Ambar

5. Texturas e Materiais

- 5.1. Madeira Armários
  - 5.1.1. Reflection Glossines: 0,65
- 5.2. Bancada Mármore
  - 5.2.1. Reflection Glossines: 0,80
- 5.3. Pastilha Parede
  - 5.3.1. Reflection Glossines: 0,90
  - 5.3.2. Bump: 0,10

- 5.4. Piso
  - 5.4.1. Reflection Glossines: 0,90
  - 5.4.2. Bump: 0,15
- 5.5. Cores Objetos Decorativos: Rosa/Azul/Branco/Cinza
  - 5.5.1. Reflection Glossines: Total IOR: 2,0
- 5.6. Misturador/ Cuba
  - 5.6.1. Material Cromo da Biblioteca do V-Ray
- 5.7. Coifa
  - 5.7.1. Material Aço Escovado Biblioteca do V-Ray
- 5.8. Cooktop
  - 5.8.1. Reflection
- 5.9. Vasos Decorativos
  - 5.9.1. Vidro
  - 5.9.2. Haste de Metal
    - 5.9.2.1. Material Aço Escovado Biblioteca do V-Ray
  - 5.9.3. Planta
    - 5.9.3.1. Reflection Glossines: 0,60
- 5.10. Vidro Canelado
  - 5.10.1. Reflection: Coloque a Mesma Textura do Difuse
  - 5.10.2. Refraction: Coloque a Textura do Difuse com Ajuste de cor como o Bump
    - 5.10.2.1. Fog Multiplier do Refraction: 0,1
  - 5.10.3. Bump: Textura colocada no Refraction= 0,2
- 5.11. TESTE
  - 5.11.1. Desligue o Material Override
  - 5.11.2. Desligue o Render Interativo
  - 5.11.3. Aumente um pouco a Resolução da Imagem
  - 5.11.4. Renderize

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 Widescreen
      - 6.1.3.2.1. 1920X 1920
        - 6.1.3.2.1.1. Quanto maior essa proporção maior fica sua imagem
    - 6.1.3.3. Ative o o Save Image
      - 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 JPG caso coloque o céu do HDRI
        - 6.1.3.3.2.2. 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 Refraction

6.1.7.4. Raw Light

6.1.7.5. Raw GI

6.1.7.6. Denoiser

6.2. Salve o Arquivo

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%

7.1.2.3. Raw GI

7.1.2.3.1. Efeito: Luz Indireta

7.1.2.3.2. Opacidade: de 20 a 30%

7.1.2.4. Raw Refraction

7.1.2.4.1. Efeito: Luz Indireta

7.1.2.4.2. Opacidade: de 20 a 30%

7.1.3. Crie Ajustes Gerais

7.1.3.1. Curvas

7.1.3.2. Níveis

7.1.3.3. Saturação

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%

7.2.2.3. Raw GI

7.2.2.3.1. Efeito: Luz Indireta

7.2.2.3.2. Opacidade: de 20 a 30%

7.2.2.4. Raw Refraction

7.2.2.4.1. Efeito: Luz Indireta

7.2.2.4.2. Opacidade: de 20 a 30%

7.2.3. Crie Ajustes Gerais

7.2.3.1. Curvas

7.2.3.2. Níveis

7.2.3.3. Saturação

7.3. Imagem 3

7.3.1. Carregar Arquivos na Pilha

7.3.2. Faça os Ajustes dos Canais de Render

7.3.2.1. Raw Light

7.3.2.1.1. Efeito: Luz Indireta

7.3.2.1.2. Opacidade: de 20 a 30%

7.3.2.2. Raw Reflection

7.3.2.2.1. Efeito: Luz Indireta

7.3.2.2.2. Opacidade: de 20 a 30%

7.3.2.3. Raw GI

7.3.2.3.1. Efeito: Luz Indireta

7.3.2.3.2. Opacidade: de 20 a 30%

7.3.2.4. Raw Refraction

7.3.2.4.1. Efeito: Luz Indireta

7.3.2.4.2. Opacidade: de 20 a 30%

7.3.3. Crie Ajustes Gerais

7.3.3.1. Curvas

7.3.3.2. Níveis

7.3.3.3. Saturação

8. Exercício

8.1. Execute os passos do LEVITAS no projeto da cozinha