

MÓD 7 | Aula 04 -
Render Final e Batch Render

Render Em Sequência

Porque usar?

Salva o tempo

O Computador trabalha quando você está descansando

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

PDF Com opções

Guia para mídias Sociais

Resolução Padrão Widescreen

1920X 1080

Quanto maior essa proporção maior fica sua imagem

Ative o o Save Image

Crie uma nova pasta onde ficarão as imagens salvas

Configuração da Extensão da Imagem

Use JPG caso coloque o céu do HDRI

Use PNG para colocar o céu depois no Photoshop

Como Configurar

DESLIGUE O MATERIAL OVERRIDE

ABA RAYTRACE

Noise Limit 0,02

Quanto MENOR esse valor mais definida fica a imagem

Min Subdivis 1
Max Subdivis 12

ABA GLOBAL ILLUMINATION

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 seu arquivo antes de clicar no Batch Render

MÓD 7 | Aula 04 - Render Final e Batch Render

1. Render Em Sequência

1.1. Porque usar?

1.1.1. Salva o tempo

1.1.2. O Computador trabalha quando você está descansando

2. Como Configurar

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

2.2. ABA RENDERER

2.2.1. Desligue o Progressive

2.2.2. Desligue o Interactive

2.3. ABA RENDER OUTPUT

2.3.1. Defina a Resolução da Sua imagem

2.3.1.1. PDF Com opções

2.3.1.2. Guia para mídias Sociais

2.3.2. Resolução Padrão Widescreen

2.3.2.1. 1920X 1080

2.3.2.1.1. Quanto maior essa proporção maior fica sua imagem

2.3.3. Ative o o Save Image

2.3.3.1. Crie uma nova pasta onde ficarão as imagens salvas

2.3.3.2. Configuração da Extensão da Imagem

2.3.3.2.1. Use JPG caso coloque o céu do HDRI

2.3.3.2.2. Use PNG para colocar o céu depois no Photoshop

2.4. DESLIGUE O MATERIAL OVERRIDE

2.5. ABA RAYTRACE

2.5.1. Noise Limit 0,02

2.5.1.1. Quanto MENOR esse valor mais definida fica a imagem

2.5.2. Min Subdivis 1 Max Subdivis 12

2.6. ABA GLOBAL ILLUMINATION

2.6.1. Irradiance Map

2.6.1.1. Interpolation 50 Subdivis 50

2.6.2. Light Cache

2.6.2.1. Subdivs 1200

2.6.2.1.1. Quanto maior esse valor mais definida fica a imagem

2.7. ABA RENDER ELEMENTS

2.7.1. Material ID

2.7.2. Raw Reflection

2.7.3. Raw Refraction

2.7.4. Raw Light

2.7.5. Raw GI

2.7.6. Denoiser

3. Salve seu arquivo antes de clicar no Batch Render