

## Aula 03 - Render Prévio e Render Final

### 00 - Antes de Tudo...

L - do levitas

### 01- Render Prévio

A- Aumente a resolução da sua imagem

\* Caso você utilize o batch render lembre-se de ativar o salvamento em alguma pasta do seu computador

B- Na Aba Render Parameters mude o Noise Limit

C- Ainda na sub aba do Irradiance Map o Subdivs deve acompanhar o projeto

D- Na sub aba Light Cache mude o valor relativo à sua máquina

### 02- Render Final

Ver se por acaso tem que criar uma cena ocultando alguma luz

desligar o Used Clipped Material

desativar o Afetc Light

Ativar> Camera Rays Only (ignora o céu como iluminação para interiores)

desativar o Clip Light Geometry

Ver se nenhuma face está invertida

### 03 - Render em corte cuidados:

Faça as configurações do render Base no V-Ray 5 e salve na sua biblioteca

### Exercício

Você pode consultar o guia visual para o passo a passo, tanto do render prévio quanto o render Final

# Aula 03 - Render Prévio e Render Final

## 1. 00 - Antes de Tudo...

1.1. L - do levitas

1.1.1. Organizar os Layers

1.1.2. Eliminar os elementos não utilizados

1.1.3. Wipe Scene

1.1.3.1. Te tiver inserido Blocos do Chaos Cosmo terá que inserir novamente

1.1.4. Repath

1.1.4.1. Algumas versões estão dando erro no mapeamento das texturas, se for o seu caso, pode pular essa etapa

1.1.4.2. Porém salve sempre suas texturas para que se no render prévio elas sumirem você possa re-linkar

## 2. 01- Render Prévio

2.1. 1 - Colocar no Modo CPU

2.2. 2 - Certifique que o modo Progressive esteja desativado

2.3. 3 - Ajustar a proporção da Imagem na Aba Render Output

2.3.1. Ligue a opção do Safe Frame

2.3.2. DICA: preveja onde essa imagem será exibida/publicada

2.3.2.1. Para uma apresentação no desktop, notebook, ou impressão a proporção 16:9 Widescreen (que acompanha o tamanho da tela deitada, na horizontal) é mais recomendada

2.3.2.2. Para publicações em redes sociais, o mais indicado é fazer a imagem numa proporção 4:5 - Portrait, pois deixa a imagem maior na tela vertical

## 2.4. 4- Coloque o valor da resolução da Imagem

2.4.1. Coloque uma resolução média com base no maior valor de 800 px

## 2.5. 5- Na Aba Render Parameters coloque o Noise Limit

2.5.1. para computadores mais novos com bons processadores, ou notebook gamers ex i5, i7 ou i9 de gerações mais novas colocar o valor de 0,04

2.5.2. para computadores mais antigos ou notebooks comuns com processadores menos potentes colocar o valor de 0,05

## 2.6. 6- Ainda na aba Render Parameters, no campo Max Subdivids colocar o valor de 10

## 2.7. 7- Na Aba Global Illumination colocar como Primary Bounces a opção: Irradiance Map

## 2.8. 8- Na sub aba do Irradiance Map, colocar o Max Rate com -2

## 2.9. 9- Ainda na sub aba do Irradiance Map o Subidivs deve acompanhar o projeto

2.9.1. Caso haja manchas na imagem você pode aumentar proporcionalmente os valores de 50 e 30, para 80 e 50

## 2.10. 10- Na sub aba Light Cache coloque o valor relativo à sua máquina

2.10.1. para computadores mais novos com bons processadores, ou notebook gamers ex i5, i7 ou i9 de gerações mais novas colocar o valor de 1000

2.10.2. para computadores mais antigos ou notebooks comuns com processadores menos potentes colocar o valor de 800

## 2.11. 11- Na Aba do Denoiser deixe ele ligado

## 2.12. 12- Escolha o preset do Denoiser com a opção Mild

## 2.13. 13- Na Aba Configuration, deixe as Properties Level como Advanced

# 3. 02- Render Final

## 3.1. A- Aumente a resolução da sua imagem

3.1.1. Coloque uma resolução com base no maior valor de 1920 px

3.1.2. Essa resolução é boa para apresentações de impressas até A4 e exibições em telas Full HD

3.1.3. Caso você precise exibir a imagem em uma mídia maior (como banners) consulte a tabela para saber a relação de resolução adequada.

3.2. \* Caso você utilize o batch render lembre-se de ativar o salvamento em alguma pasta do seu computador

3.3. B- Na Aba Render Parameters mude o Noise Limit

3.3.1. para computadores mais novos com bons processadores, ou notebook gamers ex i5, i7 ou i9 de gerações mais novas colocar o valor de 0,02

3.3.2. para computadores mais antigos ou notebooks comuns com processadores menos potentes colocar o valor de 0,03

3.4. C- Ainda na sub aba do Irradience Map o Subidivs deve acompanhar o projeto

3.4.1. Caso haja manchas na imagem você pode aumentar proporcionalmente os valores de 80 e 50, para 100 e 70

3.5. D- Na sub aba Light Cache mude o valor relativo à sua máquina

3.5.1. para computadores mais novos com bons processadores, ou notebook gamers ex i5, i7 ou i9 de gerações mais novas colocar o valor de 1300 a 1500

3.5.2. para computadores mais antigos ou notebooks comuns com processadores menos potentes colocar o valor de 1200

## **4. 03 - Render em corte cuidados:**

4.1. Ver se por acaso tem que criar uma cena ocultando alguma luz

4.2. desligar o Used Cliped Material

4.3. desativar o Afetc Light

4.4. Ativar > Camera Rays Only (ignora o céu como iluminação para interiores)

4.5. desativar o Clip Light Geometry

4.6. Ver se nenhuma face está invertida

## 5. Exercício

5.1. Faça as configurações do render Base no V-Ray 5 e salve na sua biblioteca

5.2. Você pode consultar o guia visual para o passo a passo, tanto do render prévio quanto o render Final