

MÓD 9 | Aula 04 - Quarto Casal (Next)

1. Limpeza

- 1.1. Purge (eliminar os não usados)
- 1.2. Wipe Scene (ou Wipe Project)
- 1.3. Randomize Material ID
- 1.4. Repatch
- 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 2 Cenas
- 2.5. Configurar o Corte
 - 2.5.1. Desligar Affect Lights
 - 2.5.2. Ligar Camera Rays Only

3. Verificação

- 3.1. Layeres
- 3.2. Objetos Voando
- 3.3. Round Corner
- 3.4. Volumetria da Canopla

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. Copie da biblioteca o material da Cortina que fizemos em outro exercício

4.3. Ligue o Material Override

4.4. Faça a Renderização Interativa (Tempo Real)

4.5. Mude as configurações da Camera

4.5.1. ISO= 200

4.5.2. F-Number= 6

4.5.3. Shutter Speed= 100

4.6. Crie uma Luz de Apoio no Vão da Janela

4.6.1. Intensidade = 80

4.6.2. Marque = Invisible

4.6.3. Desmarque = Affect Refractions

4.6.4. OBS o tamanho do retângulo influencia na quantidade de luz da cena (quanto maior a face mais luz entra)

4.7. Copie a Luz de Apoio para o outro lado

4.7.1. Intensidade = 80

4.7.2. Marque = Invisible

4.7.3. Desmarque = Affect Refractions

4.7.4. OBS o tamanho do retângulo influencia na quantidade de luz da cena (quanto maior a face mais luz entra)

4.7.5. Ajuste o tamanho do retângulo diminuindo para não estourar a luz

5. Sistema da Pós Produção

5.1. Imagem 1

5.1.1. Carregar Arquivos na Pilha

5.1.2. Faça os Ajustes dos Canais de Render

5.1.2.1. Raw Light

5.1.2.1.1. Efeito: Luz Indireta

5.1.2.1.2. Opacidade: de 20 a 30%

5.1.2.2. Raw Reflection

5.1.2.2.1. Efeito: Luz Indireta

5.1.2.2.2. Opacidade: de 20 a 30%

5.1.2.3. Raw GI

5.1.2.3.1. Efeito: Luz Indireta

5.1.2.3.2. Opacidade: de 20 a 30%

5.1.2.4. Raw Refraction

5.1.2.4.1. Efeito: Luz Indireta

5.1.2.4.2. Opacidade: de 20 a 30%

5.1.3. Crie Ajustes Gerais

5.1.3.1. Curvas

5.1.3.2. Níveis

5.1.3.3. Saturação

5.2. Imagem 2

5.2.1. Carregar Arquivos na Pilha

5.2.2. Faça os Ajustes dos Canais de Render

5.2.2.1. Raw Light

5.2.2.1.1. Efeito: Luz Indireta

5.2.2.1.2. Opacidade: de 20 a 30%

5.2.2.2. Raw Reflection

5.2.2.2.1. Efeito: Luz Indireta

5.2.2.2.2. Opacidade: de 20 a 30%

5.2.2.3. Raw GI

5.2.2.3.1. Efeito: Luz Indireta

5.2.2.3.2. Opacidade: de 20 a 30%

5.2.2.4. Raw Refraction

5.2.2.4.1. Efeito: Luz Indireta

5.2.2.4.2. Opacidade: de 20 a 30%

5.2.3. Crie Ajustes Gerais

5.2.3.1. Curvas

5.2.3.2. Níveis

5.2.3.3. Saturação

6. Texturas e Materiais

6.1. Madeira Parede

6.1.1. Material da Biblioteca do V-Ray

6.1.1.1. Pasta Wood & Laminate

6.1.1.2. Veneer_B01_120cm

6.1.1.3. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup

6.2. Detalhe Metálico da Parede

6.2.1. Material da Biblioteca do V-Ray

6.2.1.1. Pasta Metal

6.2.1.2. Copper_Blurry

6.2.1.3. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup

6.3. Concreto da Parede

6.3.1. Material da Biblioteca do V-Ray

6.3.1.1. Pasta Concrete

6.3.1.2. Concrete_Reflective_AO1_2m

6.3.1.3. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup

6.4. Piso Madeira

6.4.1. Material da Biblioteca do V-Ray

6.4.1.1. Pasta Wood & Laminate

6.4.1.2. Flooring_Parquet_Parallel_B01_120cm

6.4.1.3. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup

6.5. Couro Caramelo

6.5.1. Material da Biblioteca do V-Ray

6.5.1.1. Pasta Leather

6.5.1.2. Leather_D01_Brown_25cm

6.5.1.3. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup

6.6. Madeira Preta Cabeceira da Cama

6.6.1. Reflection Glossiness : 0,65

6.7. Laca Grafite Criado Mudo

6.7.1. Reflection Glossiness : 0,70

6.8. Lençol Cinza

6.8.1. Coloque Um mapa de Fall Off

6.8.1.1. Cor clara na Cor A

6.8.1.2. Cor mais escura na Cor B

6.9. Roupa de Cama Azul

6.9.1. Material da Biblioteca do V-Ray

6.9.1.1. Pasta Fabric

6.9.1.2. Fabric_F02_MilitaryGreen_40cm

6.9.1.3. Mude a cor do tecido de verde para azul, na cor do Difuseno LayerBRDF

6.9.1.4. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup

6.10. Manta Cinza

6.10.1. Material da Biblioteca do V-Ray

6.10.1.1. Pasta Fabric

6.10.1.2. Wool_D1_20cm

6.10.1.3. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup

6.11. Alça de Madeira da Luminária

6.11.1. Reflection Glossiness : 0,75

6.12. Cromado Luminária

6.12.1. Reflection Desligue o Fresnel

6.13. Manta Cinza

6.13.1. Material da Biblioteca do V-Ray

6.13.1.1. Pasta Metal

6.13.1.2. "Metal_Weathered_S02_20cm

6.13.1.3. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup

6.14. Moldura dos Quadros

6.14.1. Reflection Glossiness : 0,80

6.15. TESTE

6.15.1. Desligue o Material Override

6.15.2. Desligue o Render Interativo

6.15.3. Aumente um pouco a Resolução da Imagem

6.15.4. Renderize

6.15.5. Corrija os Possíveis Erros

7. Exercício

7.1. Aplique o LEVITAS no projeto do Quarto e Casal seguindo o passo a passo

8. Acabamento do Render

8.1. Como Configurar

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

8.1.2. ABA RENDERER

8.1.2.1. Desligue o Progressive

8.1.2.2. Desligue o Interactive

8.1.3. ABA RENDER OUTPUT

8.1.3.1. Defina a Resolução da Sua imagem

8.1.3.2. Resolução Padrão Square

8.1.3.2.1. 1920 X 1920

8.1.3.3. Ative o o Save Image

8.1.3.3.1. Crie uma nova pasta onde ficarão as imagens salvas

8.1.3.3.2. Configuração da Extensão da Imagem

8.1.3.3.2.1. Use JPG caso coloque o céu do HDRI

8.1.3.3.2.2. Use PNG para colocar o céu depois no Photoshop

8.1.4. DESLIGUE O MATERIAL OVERRIDE

8.1.5. ABA RENDER PARAMETERS

8.1.5.1. Noise Limit 0,02

8.1.5.1.1. Quanto MENOR esse valor mais definida fica a imagem

8.1.5.2. Min Subdivis 1 Max Subdivis 12

8.1.6. ABA GLOBAL ILUMINATION

8.1.6.1. Irradiance Map

8.1.6.1.1. Interpolation 150 Subdivis 150

8.1.6.2. Light Cache

8.1.6.2.1. Subdivs 1200

8.1.6.2.1.1. Quanto maior esse valor mais definida fica a imagem

8.1.7. ABA RENDER ELEMENTS

8.1.7.1. Material ID

8.1.7.2. Raw Reflection

8.1.7.3. Raw Refraction

8.1.7.4. Raw Light

8.1.7.5. Raw GI

8.1.7.6. Denoiser

8.2. Salve o Arquivo

8.3. Renderize Com o Batch Render