

1 Limpeza

2 Enquadramento

3 Verificação

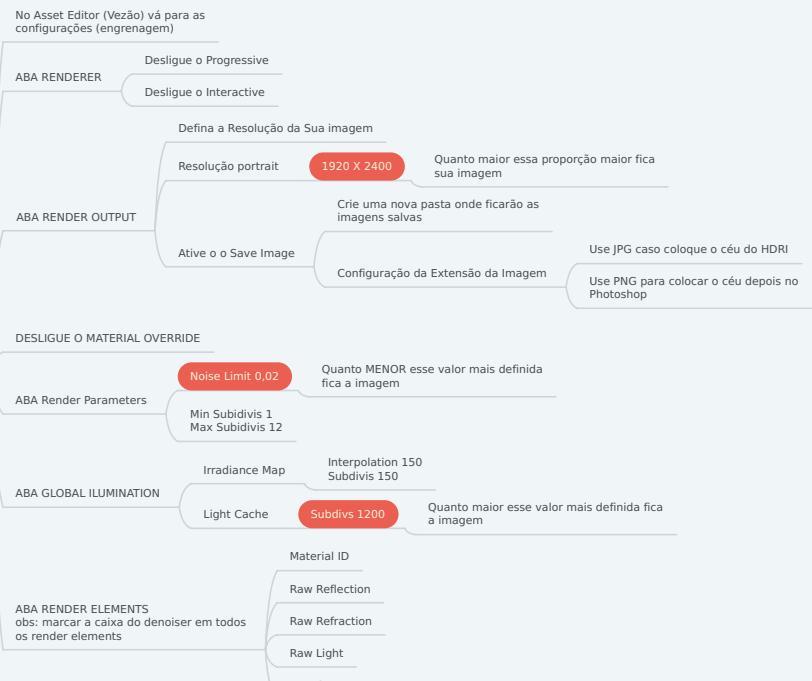
4 Iluminação

5 Texturas e Materiais

MÓD 9 | Aula 01 -
Cozinha (Next)

6 Acabamento do Render

Como Configurar



7 Sistema da Pós Produção

Exercício

Execute os passos do LEVITAS no projeto
da cozinha

MÓD 9 | Aula 01 - Cozinha (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 (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 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

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 Reflections
- 4.6. Crie Retângulos de Luz na Iluminação da Cena
 - 4.6.1. Gesso do Teto
 - 4.6.1.1. Intensidade = 50
 - 4.6.1.2. Cor = Ambar
 - 4.6.2. Prateleira
 - 4.6.2.1. Intensidade = 15
 - 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: 0,85
- 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. Material Aço Escovado Biblioteca do V-Ray

5.10. Vasos Decorativos

5.10.1. Vidro

5.10.2. Haste de Metal

5.10.3. Planta

5.10.3.1. Reflection Glossines: 0,75

5.11. Máquina de lavar

5.11.1. Porta

5.11.1.1. Reflection

5.11.1.2. Glossines: 0,70

5.11.2. corpo da máquina

5.11.2.1. Reflection

5.11.2.2. Glossines: 0,85

5.12. Vidro Canelado

5.12.1. Reflection: Coloque a Mesma Textura do Difuse

5.12.2. Refraction: Coloque a Textura do Difuse com Ajuste de cor como o Bump

5.12.2.1. Fog Multiplier do Refraction: 0,1

5.12.3. Bump: Textura colocada no Refraction= 0,2

5.13. TESTE

5.13.1. Desligue o Material Override

5.13.2. Desligue o Render Interativo

5.13.3. Aumente um pouco a Resolução da Imagem

5.13.4. 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 portrait

6.1.3.2.1. 1920 X 2400

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 Render Parameters

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 ILUMINATION

6.1.6.1. Irradiance Map

6.1.6.1.1. Interpolation 150 Subdivis 150

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 obs: marcar a caixa do denoiser em todos os 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

6.2. 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

8. Exercício

8.1. Execute os passos do LEVITAS no projeto da cozinha