

# Lev Up 2.0

---

MAKING OF – BANHEIRO COM LEVITAS  
GUIA ILUSTRADO

# LISTA

## Limpeza

- Purge Sketchup
- Wipe V-ray
- Material ID
- Save e Repath
- Layers Certos

## Enquadramento

- Importar base lev
- Ângulo
- Verificação da Lente
- Linhas perpendiculares

## Verificação

- Volumetria
- Detalhes
- Texturas Específicas

## Iluminação

- Dia – com luz natural

## Texturas e Materiais

- Padrão Realista

## Acabamento e Render Final

- Configuração para boa resolução

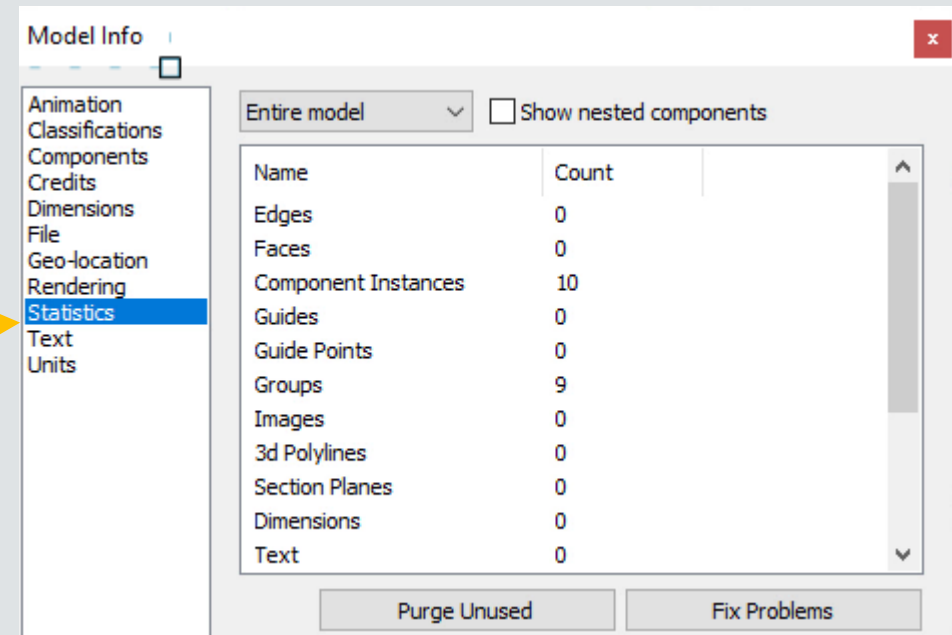
## Sistema da Pós Produção

- Ajustes de intensidade
- Filtros

# Limpeza

## 1– Limpeza no Sketchup

- ❑ Clique no Menu Window e escolha Model Info
- ❑ Escolha na lateral esquerda “Statistics”
- ❑ Clique em “Purge Unused” e depois “Fix Problems”



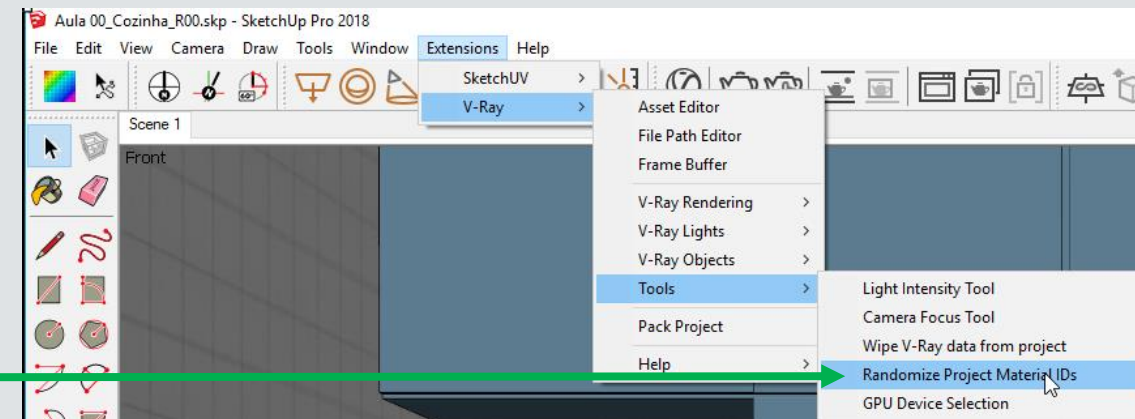
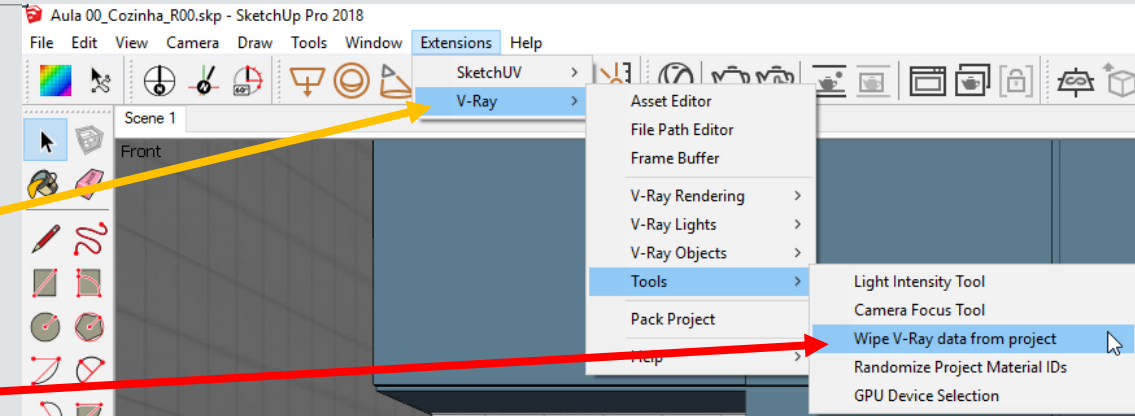
# Limpeza

## 2- Limpeza no V-Ray

- ☐ Clique no Menu **Extensions** e escolha **V-Ray**
- ☐ Em seguida escolha **Tools** > **Wipe V-Ray data from Project**



OBS. Ao fazer isso ele vai “resetar” todas as configurações do V-Ray, portanto faça somente no **INÍCIO** do projeto depois que a modelagem e verificação estiverem prontas.

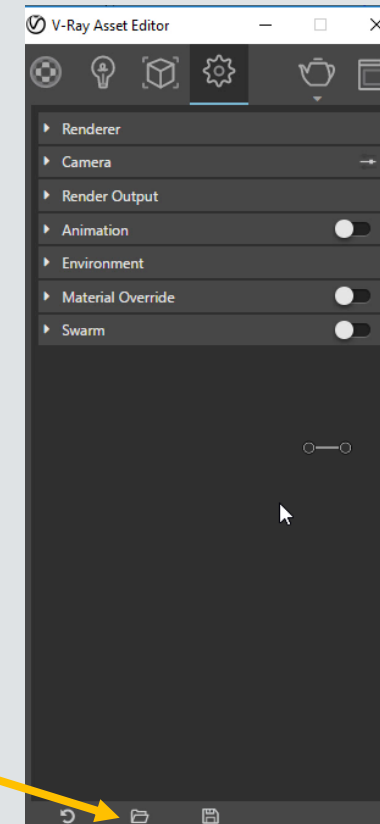
- ☐ Clique em **SIM 2X**
- ☐ Clique depois também em **Randomize Project Material Ids** no mesmo caminho que o anterior



# Enquadramento

## 3– Enquadramento

- ☐ Clique no ícone do V-Ray 
- ☐ Escolha Settings 
- ☐ Importe o arquivo **Base Render** que criamos no MODULO 02
- ☐ Para importar é só clicar na pasta abaixo
- ☐ Procure o arquivo que você fez o download
- ☐ E clique em Abrir



# Enquadramento

## 4– Enquadrando com Corte

- ☐ Para melhorar o enquadramento faça um corte com a ferramenta do Sketchup



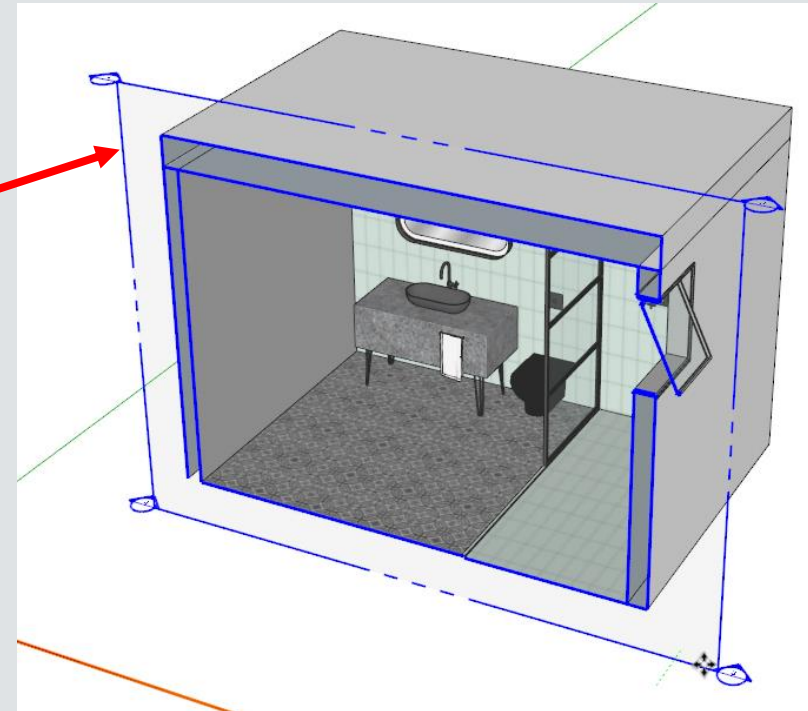
- ☐ Posicione o plano de Corte

- ☐ Desligue o plano de Corte



OBS. Cuidado para não desligar o corte em si, somente o plano para não atrapalhar nas outras funções

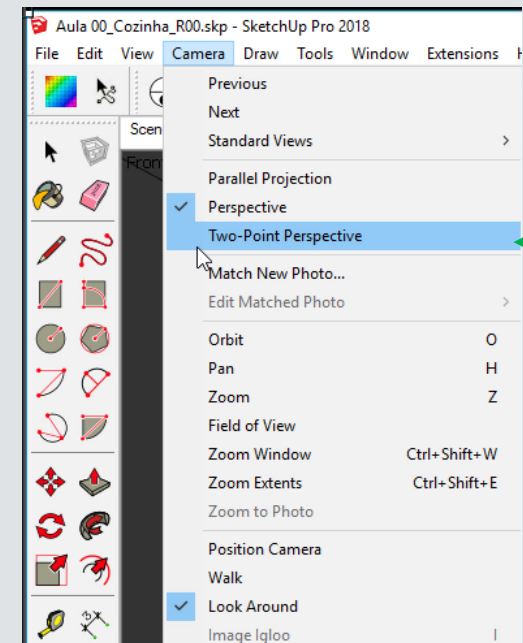
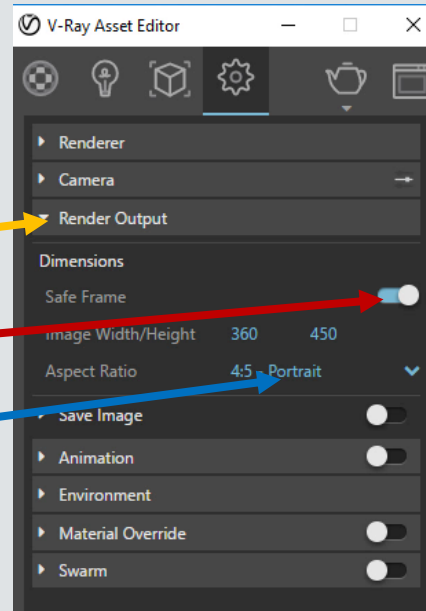
- ☐ Posicione o ângulo



# Enquadramento

## 5– Enquadramento

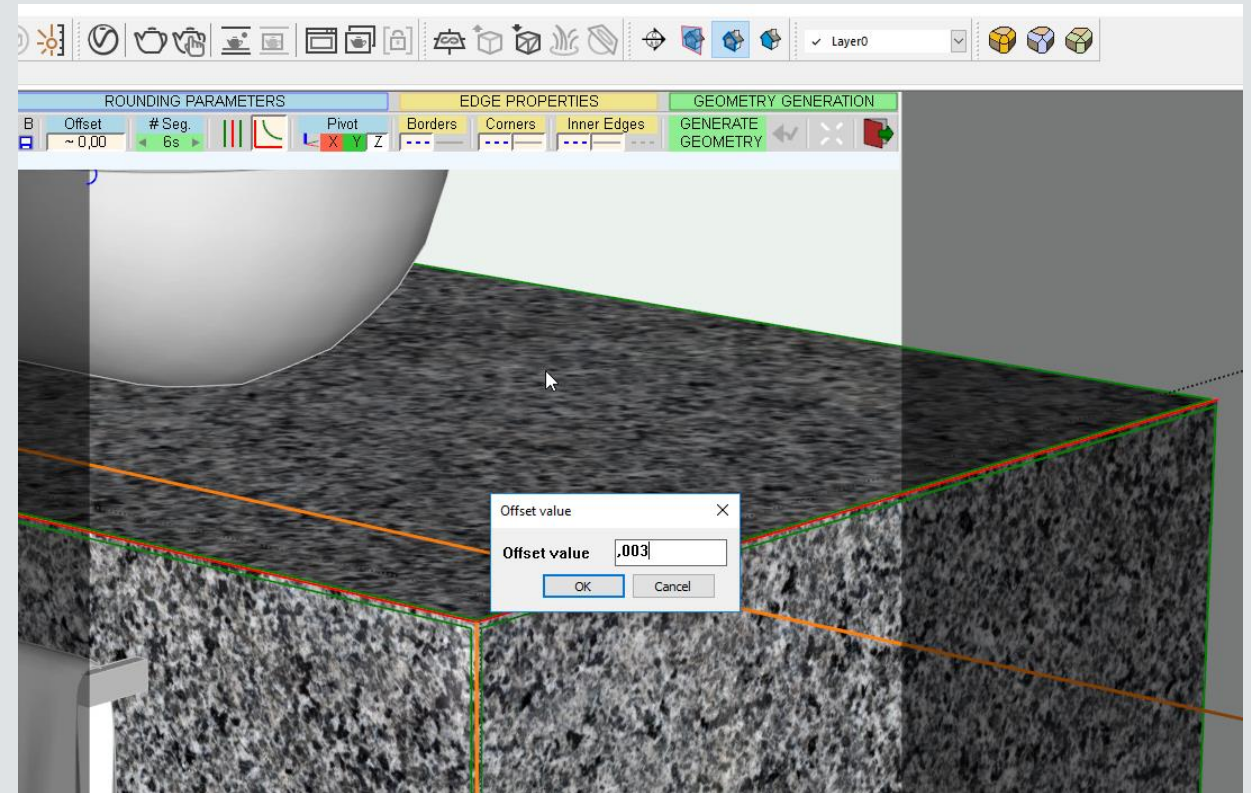
- ☐ Vá na aba **Render Output**
- ☐ Ligue o botão **Safe Frame**
- ☐ Mude o Aspect Ratio para **Portrait**
- ☐ Ajuste a altura do observador e a distorção da lente =  $10^\circ$
- ☐ Certifique que as linhas estão verticais escolhendo no menu Camera a opção > **Two Point Perspective**
- ☐ Adicione um nova cena



# Verificação

## 6– Volumetria

- ☐ Verifique se na sua volumetria pode melhorar algum ponto no realismo da sua cena inserindo elementos como cantos arredondados
- ☐ Por exemplo na bancada do banheiro pode usar o plugin Round Corner com valor de 0,003
- ☐ Verifique também se no seu arquivo os elementos estão em grupos e componentes
- ☐ Aproveite também para organizar os elementos em Layers

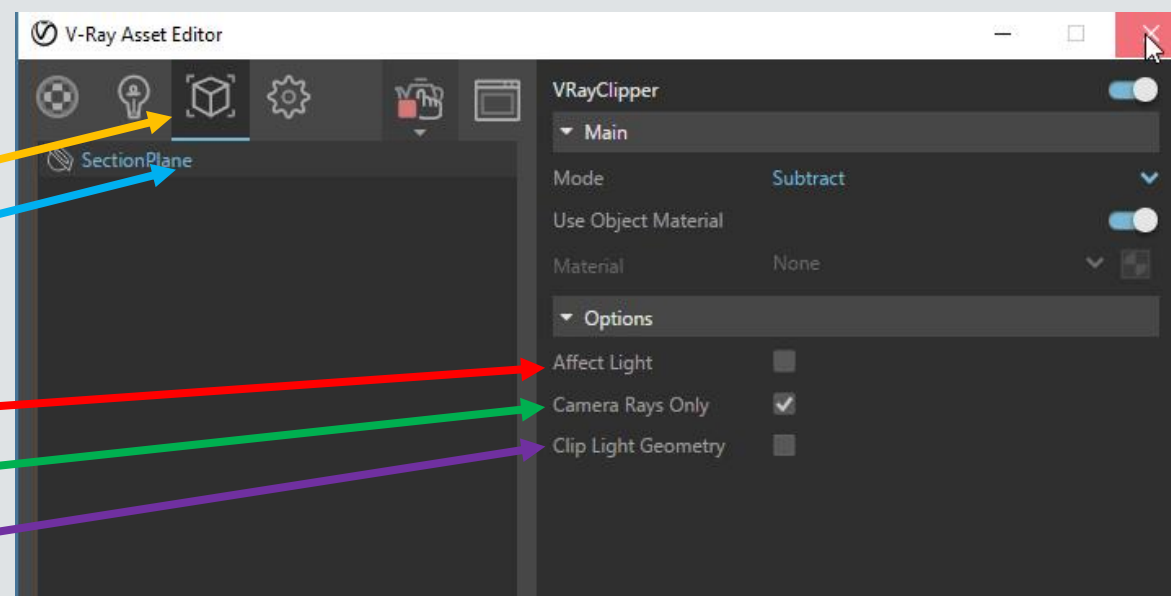




# Iluminação

## 7– Iluminação

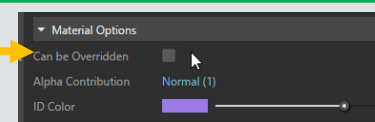
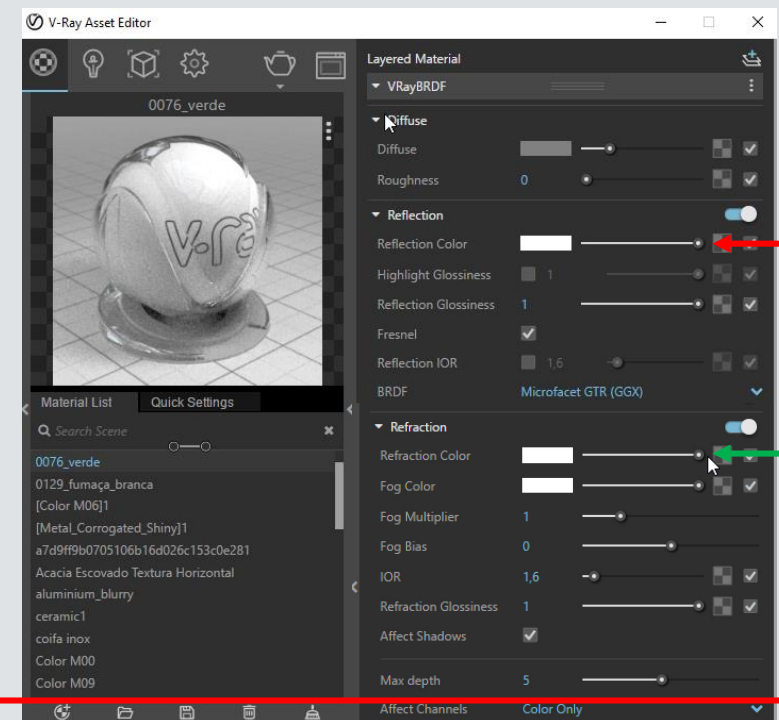
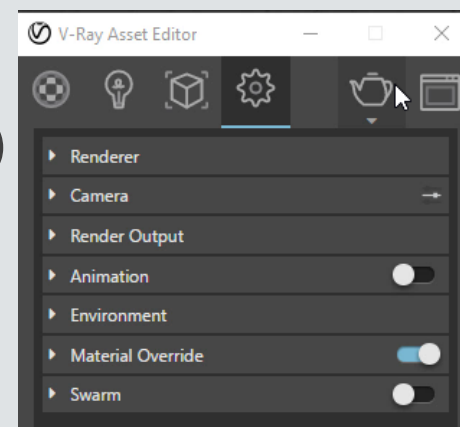
- ☐ Configure o render para desconsiderar a luz que entra pelo corte
- ☐ No Asset Editor clique em Geometry
  - ☐ Clique no Section Plane ativo
  - ☐ Desmarque a opção Affect Light
  - ☐ Marque a opção Camera Rays Only
  - ☐ Desmarque a opção Clip Light Geometry



# Iluminação

## 8– Iluminação Diurna – Anulando os Materiais (menos o Vidro)

- ❑ Na configuração de Settings, clique no botão ligar do Material Override (aqui ele deixa o render numa cor única para fazer os testes de luz)
- ❑ Faça o vidro transparente para regularizar as configurações de luz
  - ❑ Com o conta-gotas, pegue o material do vidro
  - ❑ Quando abrir a edição do material coloque no máximo as barras nas abas
    - ❑ Reflection e
    - ❑ Refraction
- ❑ Desmarque em Material Options a opção “Can be Overridden”



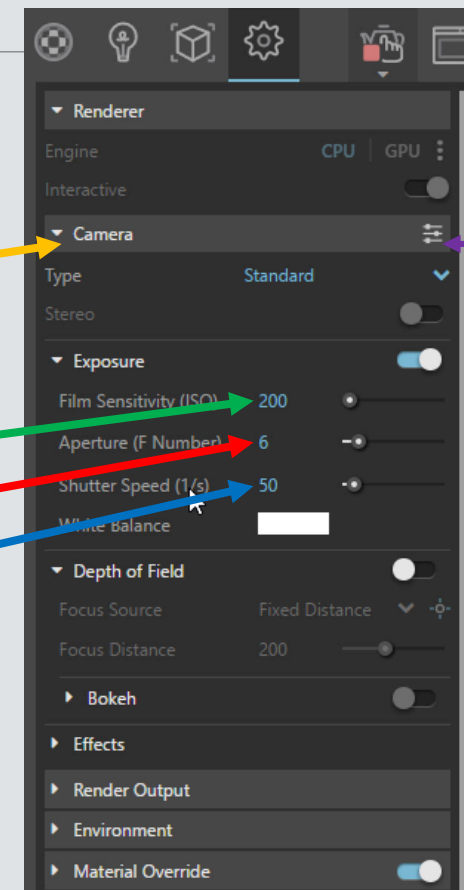
# Iluminação

## 9– Iluminação Diurna – Melhorando a intensidade da Luz com a Câmera

- ❑ Na configuração de Settings, na aba **Camera** você pode mudar os valores de sensibilidade do filme da câmera
- ❑ Coloque o ISO em 200 (quanto maior o valor mais claro)
- ❑ No Aperture (F Number) em 6 (quanto menor o valor mais claro)
- ❑ E no Shutter Speed (1/s) em 50 (quanto menor o valor mais claro)



OBS. Caso essas opções não estejam aparecendo clique nesse ícone dos switches ao lado para liberar a edição

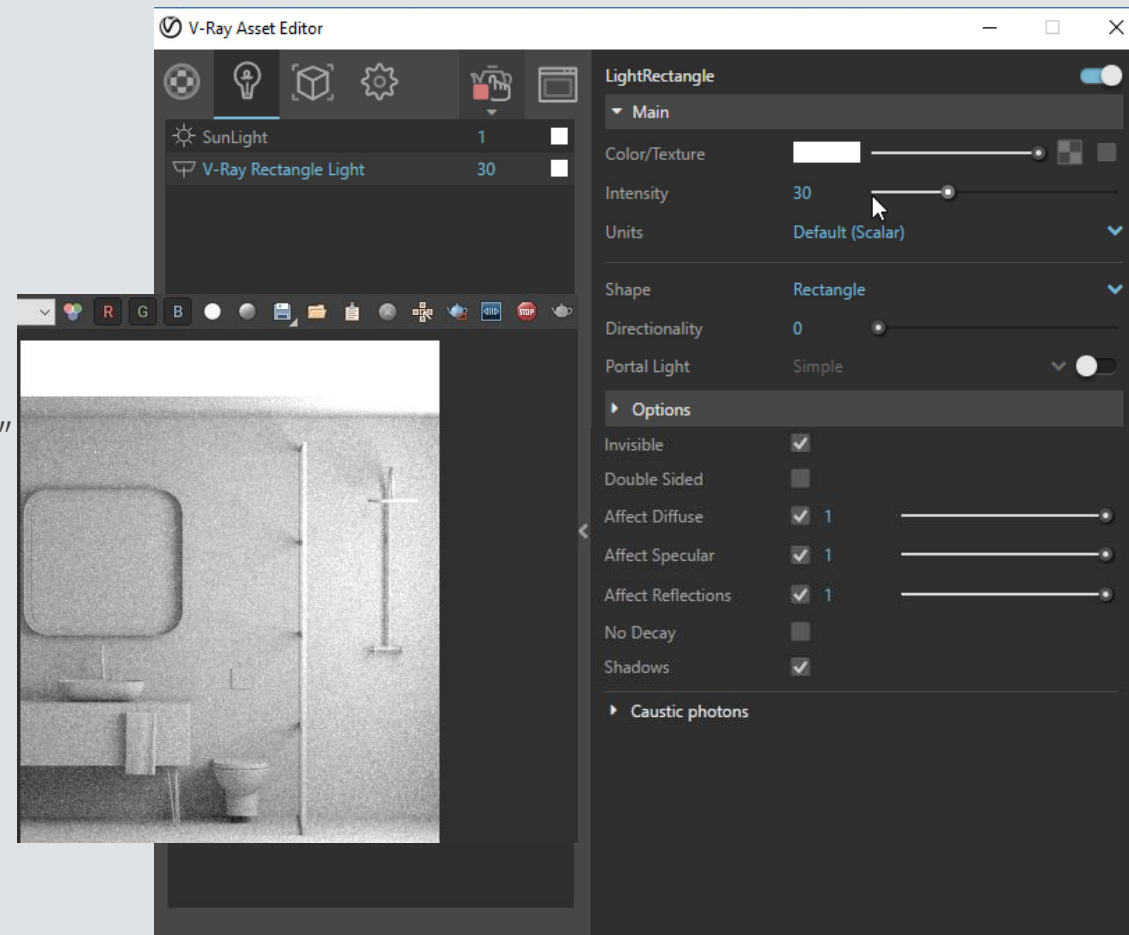
- ❑ Faça o teste de Render clicando no render interativo



# Illuminação

## 10– Iluminação Diurna – Luz de Apoio (Retângulo de Luz)

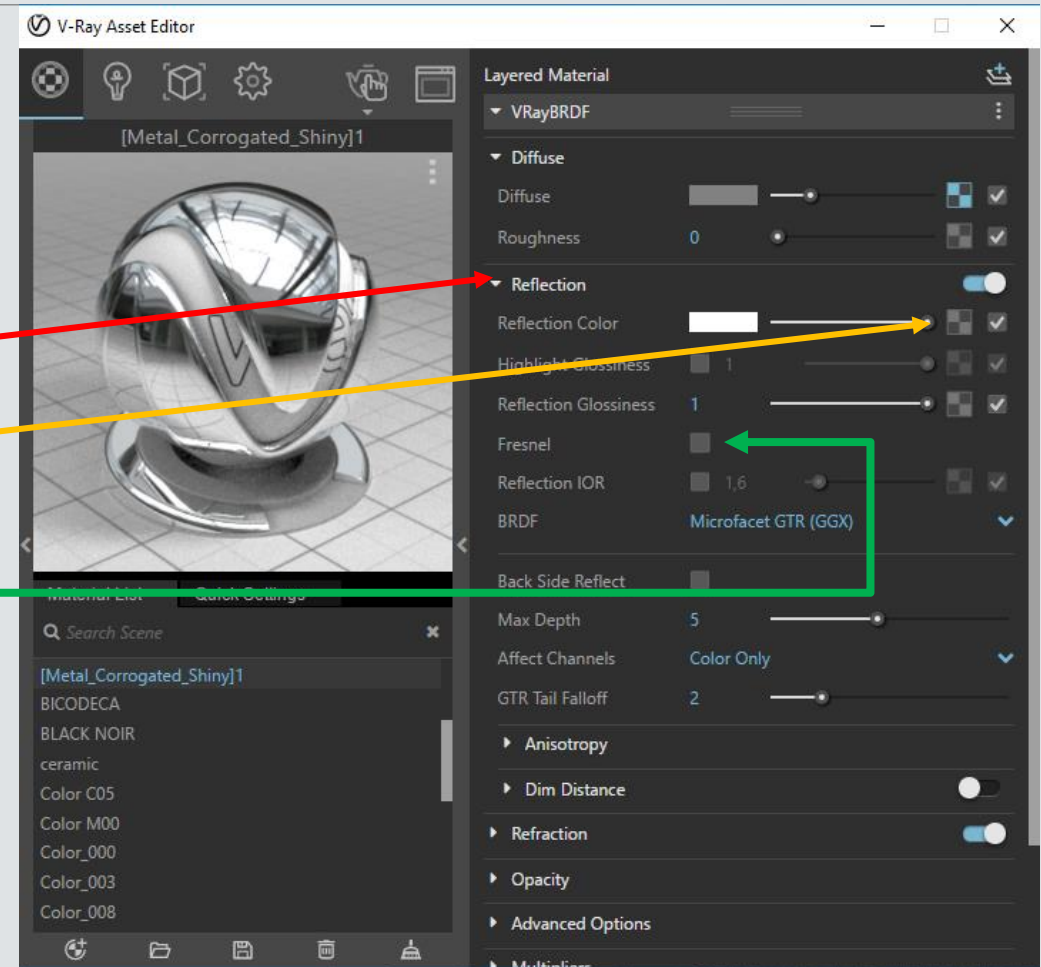
- ☐ Crie um Retângulo de Luz com o ícone 
- ☐ Posicione na parte interna do vão da janela
- ☐ Certifique que a parte branca (em que a iluminação vai “acender” esteja voltada para dentro do ambiente.  
\*Se não estiver, você pode clicar com o botão direito do mouse em cima do retângulo de luz, escolha Flip Along> Component's Blue
- ☐ Configure a intensidade do retângulo para 30
- ☐ Deixe o retângulo invisível
- ☐ Faça o teste de render com o Render Interativo 
- ☐ OBS o tamanho do retângulo de luz influencia também na intensidade da luz



# Texturas e Materiais

## 1– Materiais – Espelho

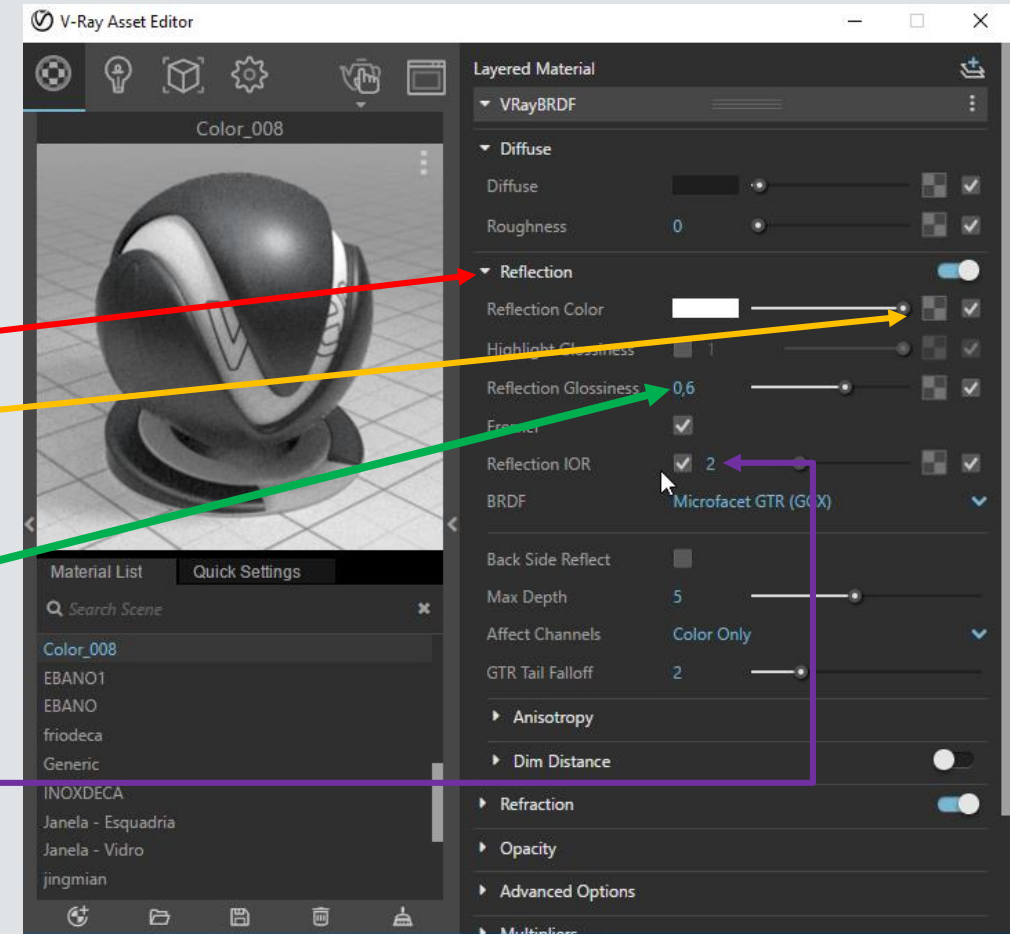
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Desmarque a opção do **Fresnel**



# Texturas e Materiais

## 2– Materiais – Metais (Torneira e Válvula de Descarga)

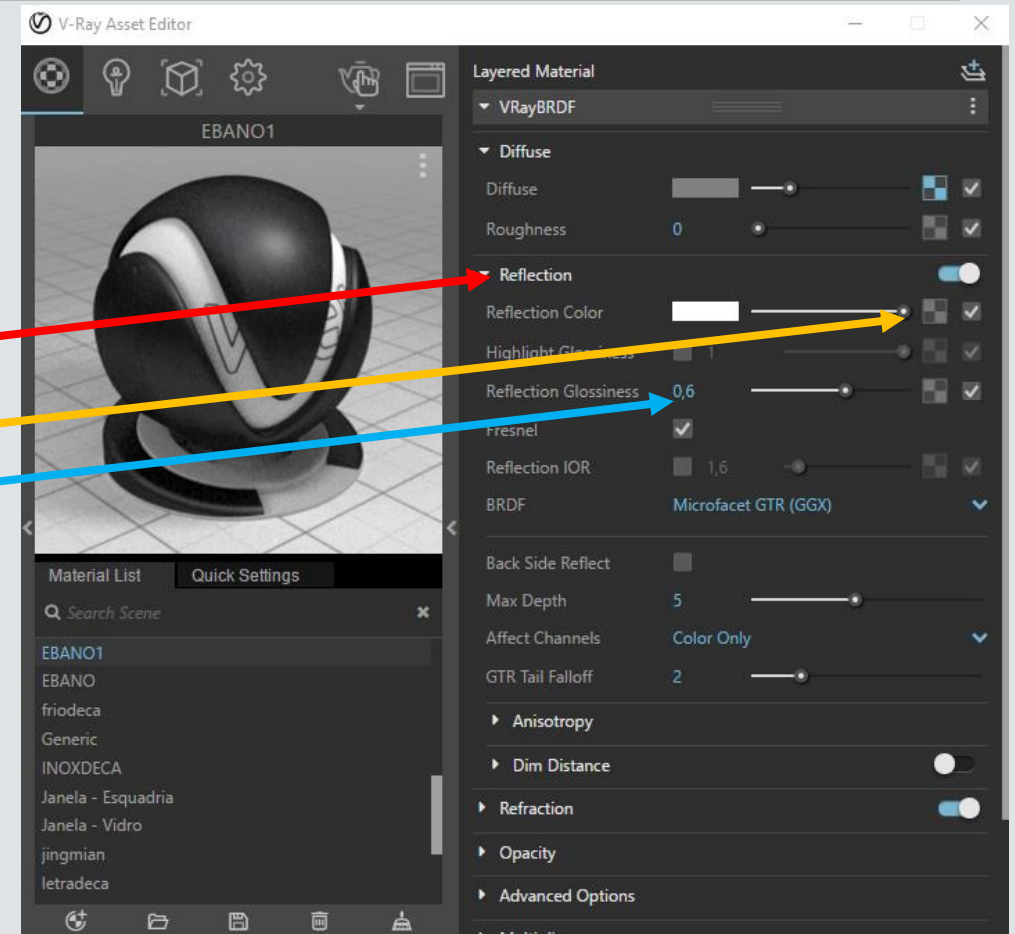
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** até 0.6
- ❑ Para um brilho mais característico do metal coloque o **Reflection IOR** de 2



# Texturas e Materiais

## 3– Materiais – Louça preta fosca

- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** até 0,6

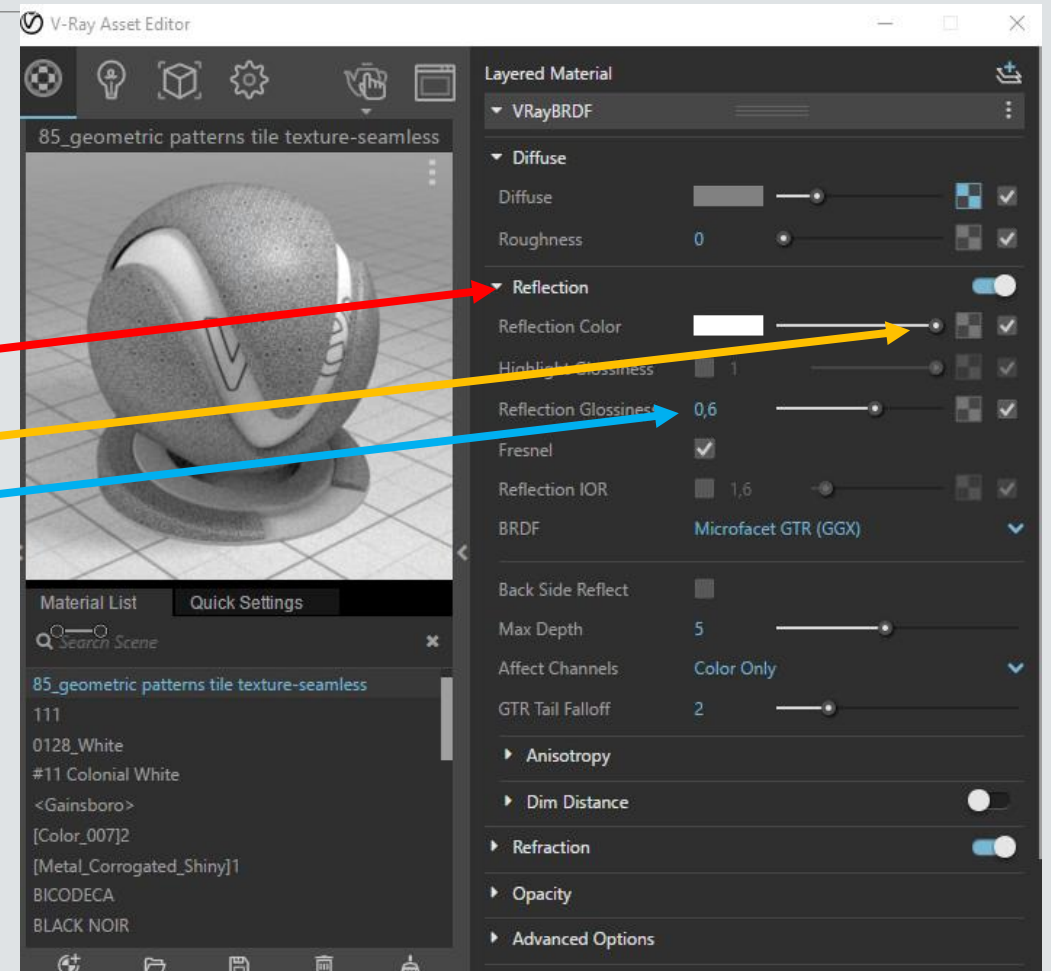




# Texturas e Materiais

## 4– Materiais – Piso Ladrilho Hidráulico

- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** até 0,6

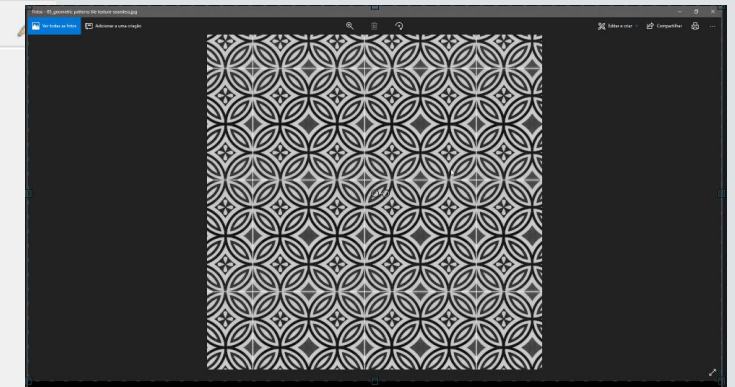
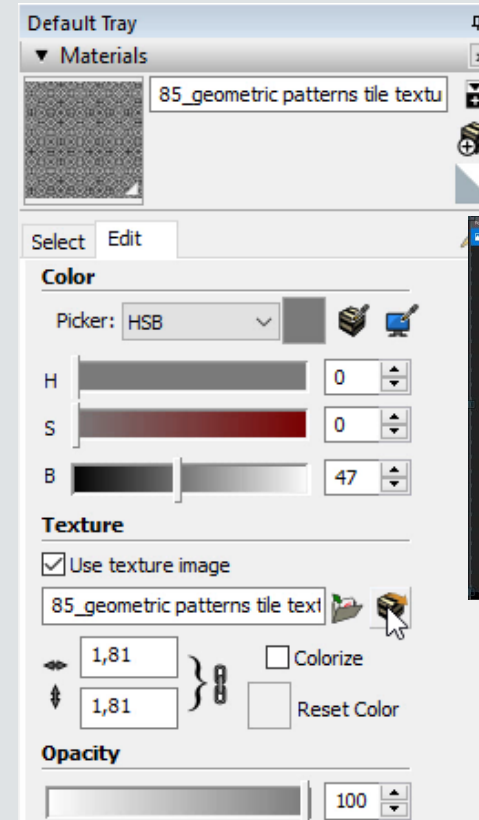




# Texturas e Materiais

## 5– Materiais – Piso Ladrilho Hidráulico

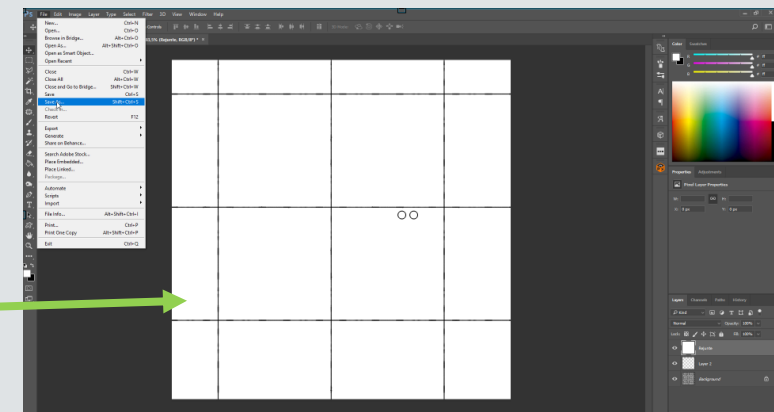
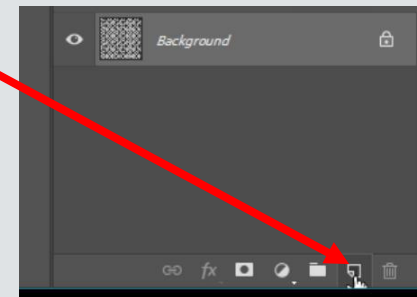
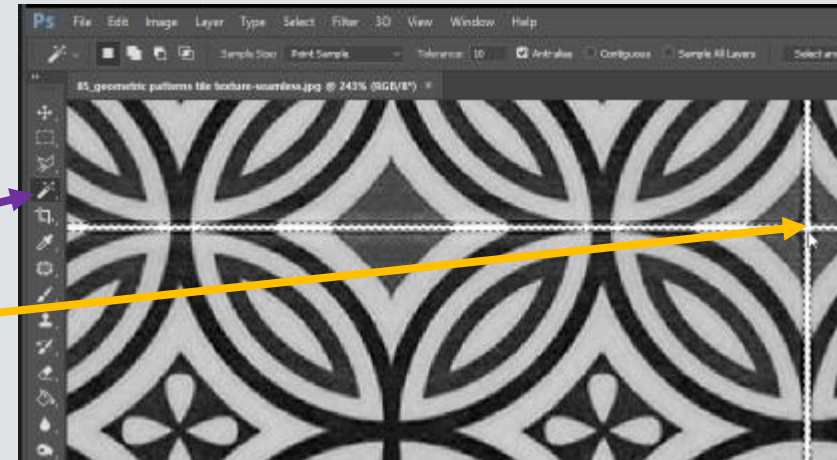
- ☐ Para fazer o BUMP e criar um relevo dos rejuntas
- ☐ Salve a imagem de referencia clicando nesse ícone na aba de edição dos materiais do Sketchup
- ☐ Salve uma cópia dessa imagem
- ☐ E abra ela no Photoshop



# Texturas e Materiais

## 6– Materiais – Piso Ladrilho Hidráulico

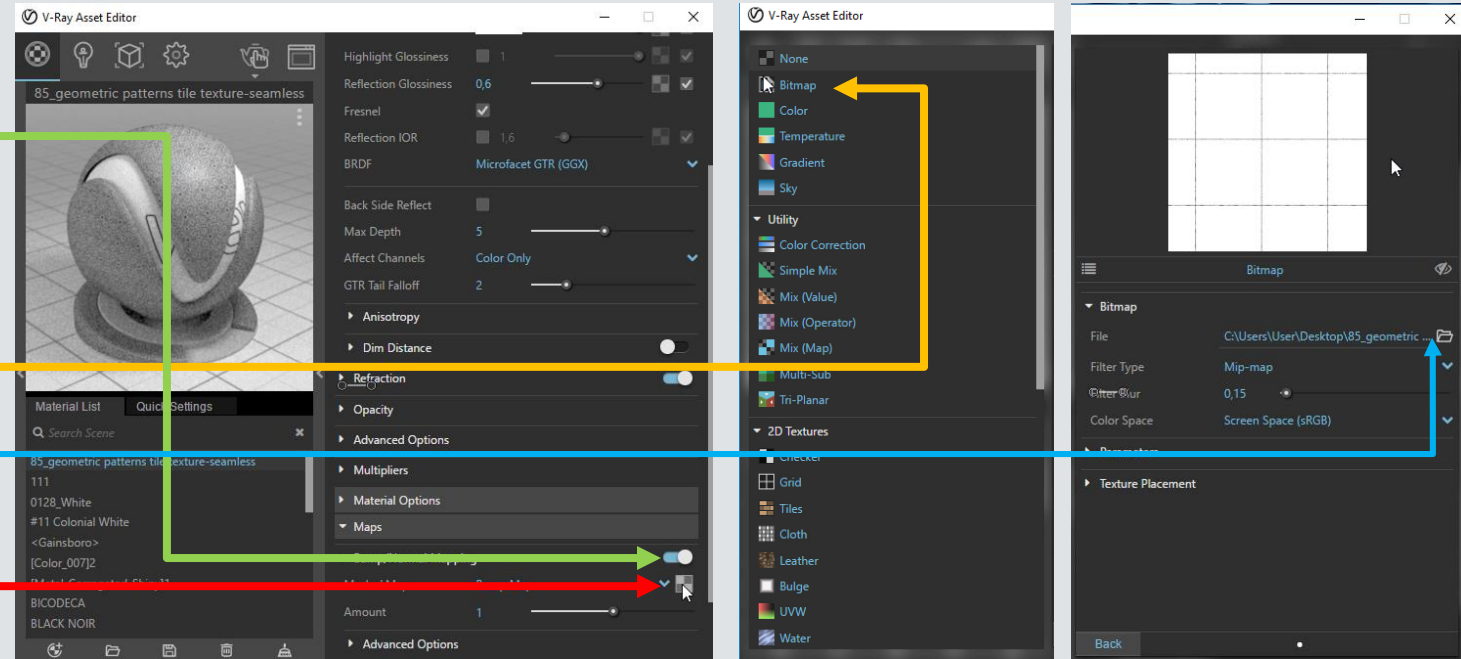
- ❑ No Photoshop escolha a ferramenta Magic Wand (Varinha de Condão) e clique na parte branca que demarca o rejunte
- ❑ Com o rejunte selecionado, crie um novo layer e
- ❑ Pinte com o bucket (badinho) na cor Preta
- ❑ Só então tire a Seleção com CTRL+D
- ❑ Crie de novo um novo Layer em baixo do Layer rejunte e pinte na cor branca
- ❑ Salve a imagem como JPG e nomeei como BUMP



# Texturas e Materiais

## 7– Materiais – Piso Ladrilho Hidráulico

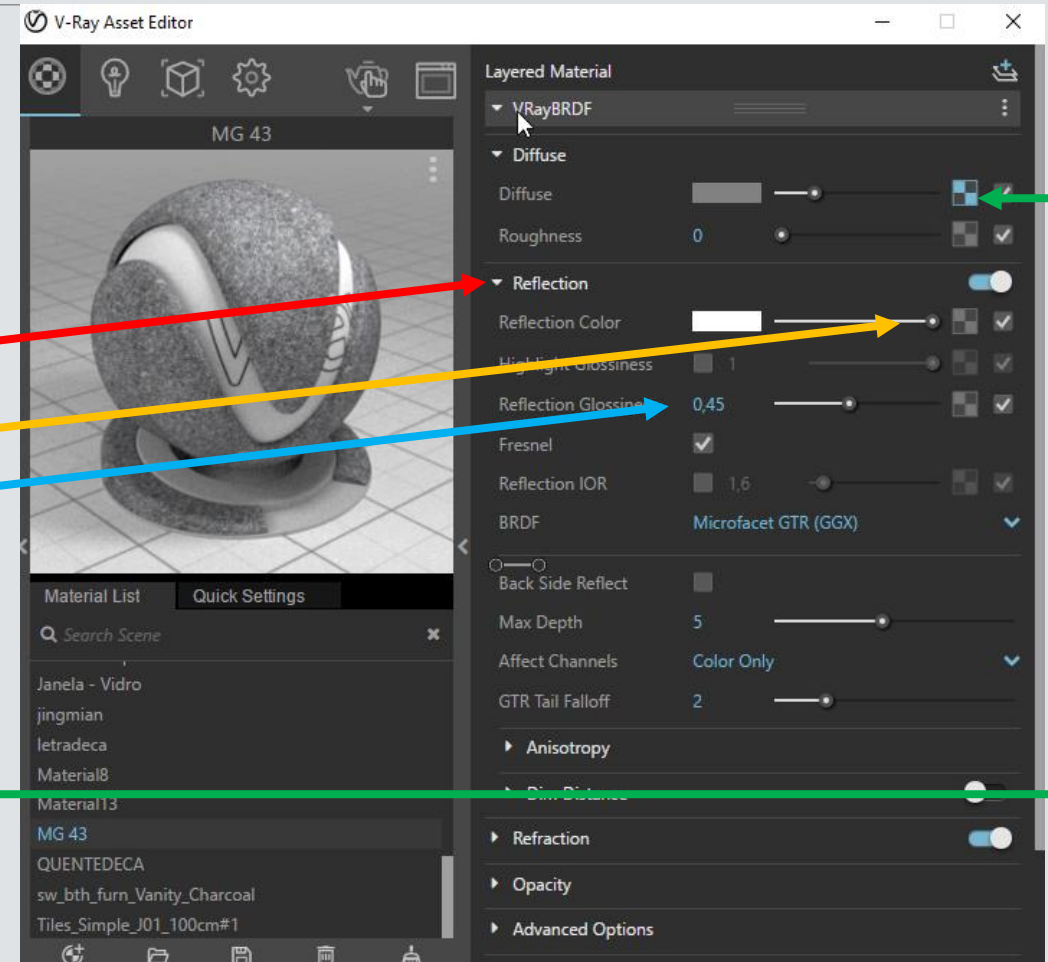
- ☐ Na aba Maps, ligue o Bump
- ☐ Clique no ícone para buscar a imagem que você criou
- ☐ Selecione Bitmap
- ☐ Clique na pasta e selecione o arquivo
- ☐ Clique em back 2X
- ☐ Você pode mudar o tipo de visualização para Floor para ver melhor a diferença do bump



# Texturas e Materiais

## 8– Materiais – Bancada Rústica

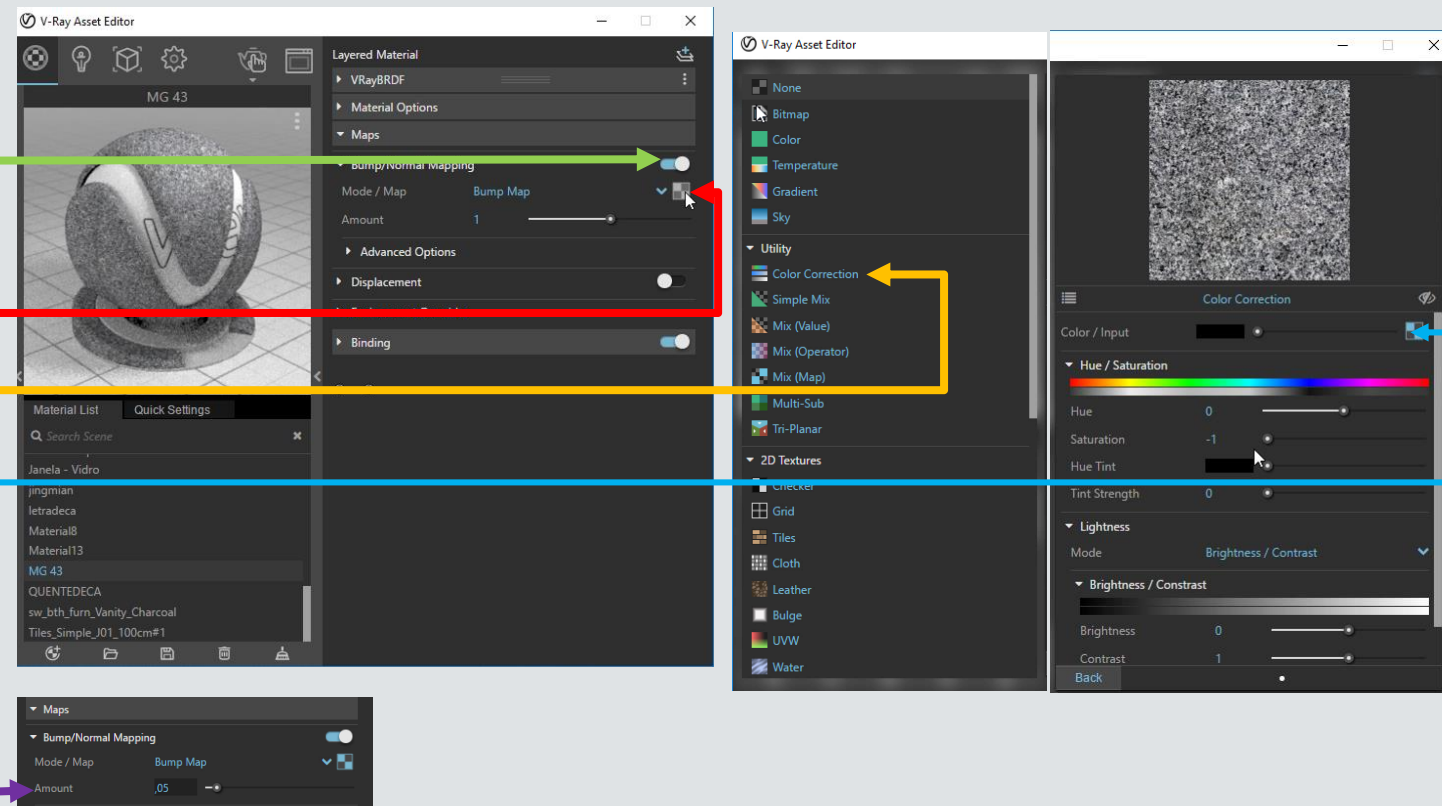
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** até 0,45
- ❑ Para fazer o BUMP copie o layer DIFUSE clicando com o botão direito em cima dos quadradinhos e escolhendo COPY



# Texturas e Materiais

## 9– Materiais – Bancada Rústica

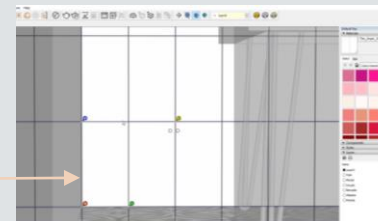
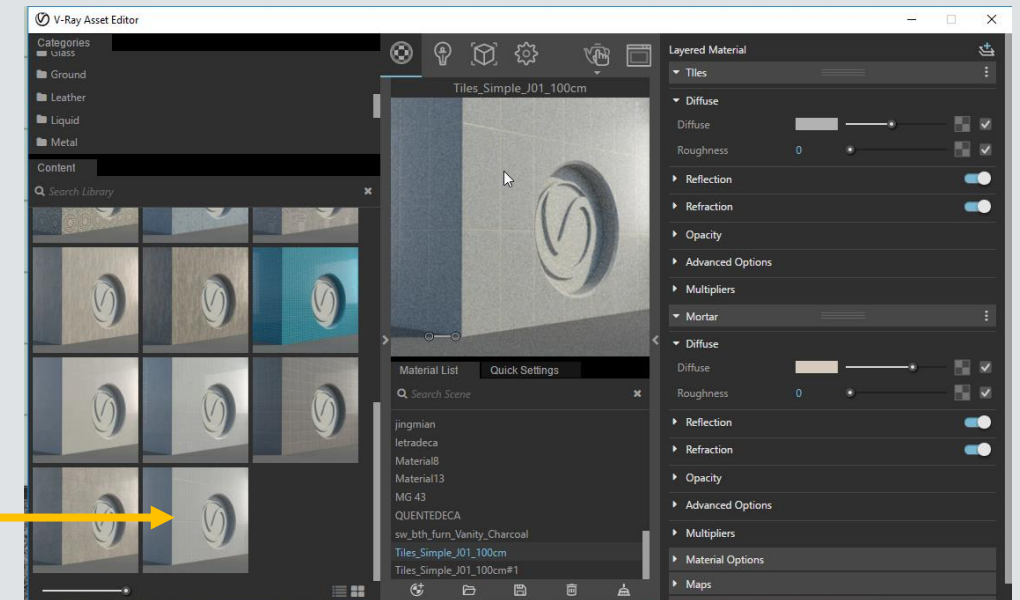
- ❑ Na aba Maps, ligue o Bump
- ❑ Clique no ícone para colocar a imagem que você copiou
- ❑ Selecione Color Correction
- ❑ Clique com o botão direito e cole a textura aqui
- ❑ Tire toda a saturação para o mapa funcionar como bump e coloque mais brilho e contraste
- ❑ Clique em back
- ❑ Coloque o amount (intensity) em 0,05



# Texturas e Materiais

## 10—CERÂMICA DA PAREDE -BIBLIOTECA DO V-RAY

- ❑ Vá para a biblioteca de materiais do V-Ray e escolha a aba TILES
- ❑ Selecione o material “Tiles\_Simple\_J01\_100cm” o último da lista
- ❑ Clique com o botão direito e adicione o material na cena
- ❑ Copie o material recém adicionado clicando com o botão direito em cima dele e dê um copy (ou “use as replacement”)
- ❑ Vá com o conta gotas, e busque a referencia do material que você quer substituir no caso a cerâmica da parede
- ❑ Com o material antigo selecionado, clique com o botão direito e escolha “Paste” ( Ou “Replacê”)
- ❑ Verifique a medida da peça com a trena
- ❑ Caso precise de um tamanho específico faça um gabarito com as linha e mude a proporção da medida editando a textura direto no Sketchup

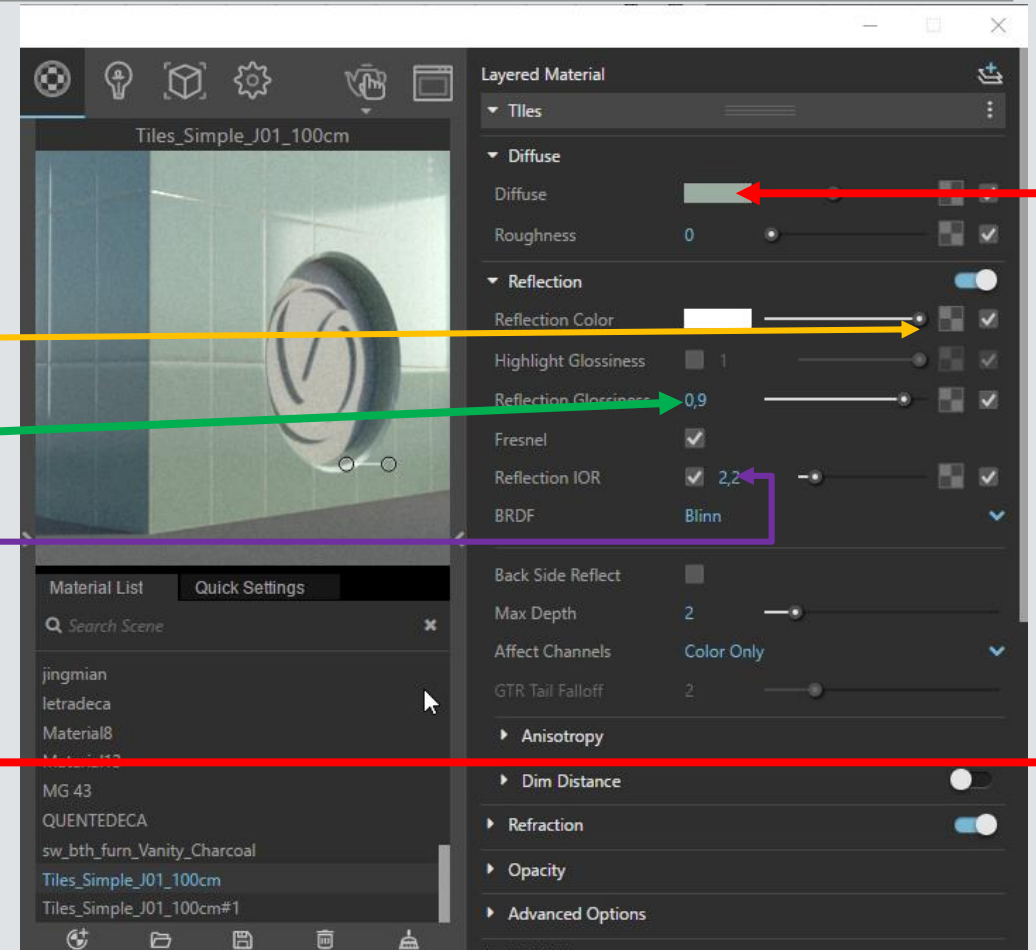




# Texturas e Materiais

## 11– CERÂMICA DA PAREDE -BIBLIOTECA DO V-RAY

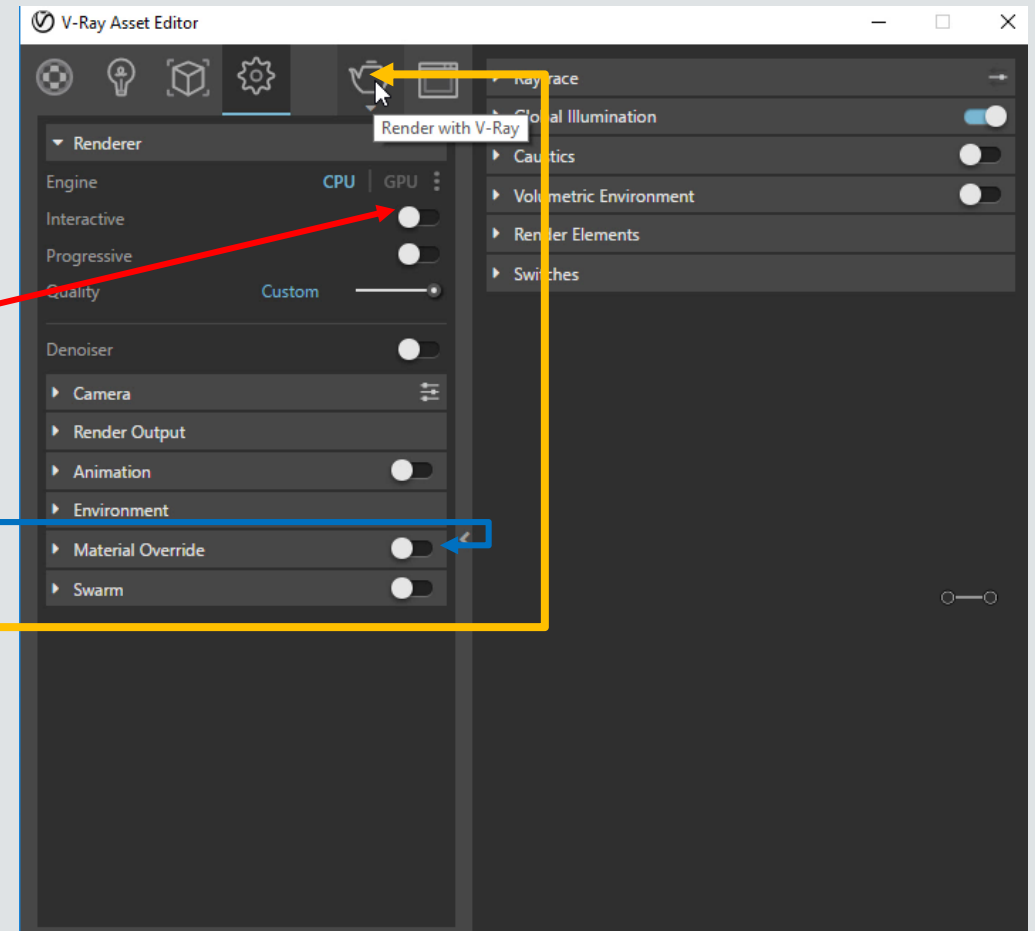
- ☐ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final.
- ☐ Coloque o **Reflection Glossiness** em 0.9
- ☐ Para um brilho mais forte coloque o **Reflection IOR** de 2.2
- ☐ Para mudar a cor desse material você pode mexer direto na cor do difuse
  - ☐ Clique na cor cinza e depois escolha um tom verde
- ☐ Na aba **Maps** coloque o valor do bump em 0.3



# Acabamento e Render Final

## 12– Teste de render com os materiais ativos

- ☐ Depois de configurar os materiais, clique nas configurações do Render
- ☐ Desligue o Render Interativo
- ☐ Desligue o Material Override
- ☐ Faça um teste de Render
- ☐ Analise a imagem e corrija os erros:
  - ☐ Diminuir o BUMP do piso e da parede para 0,3
  - ☐ Colocar a louça da pia com o mesmo material da louça do vaso sanitário

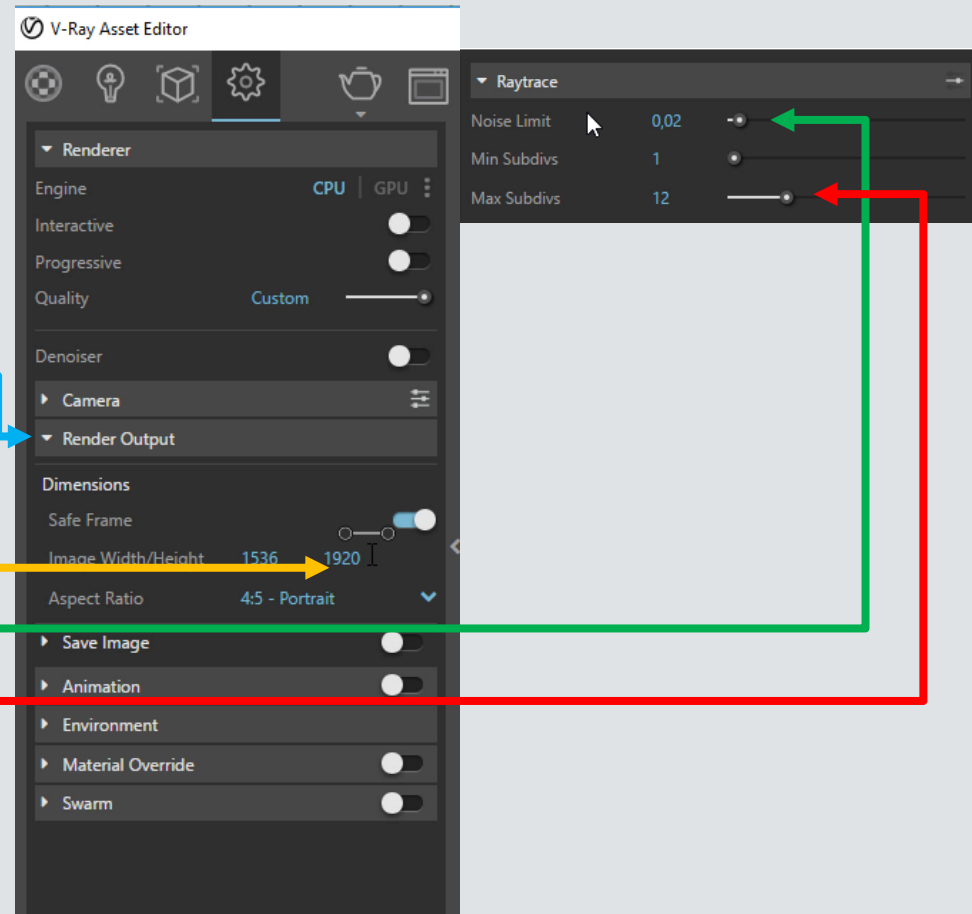




# Acabamento e Render Final

## 13–Render Final

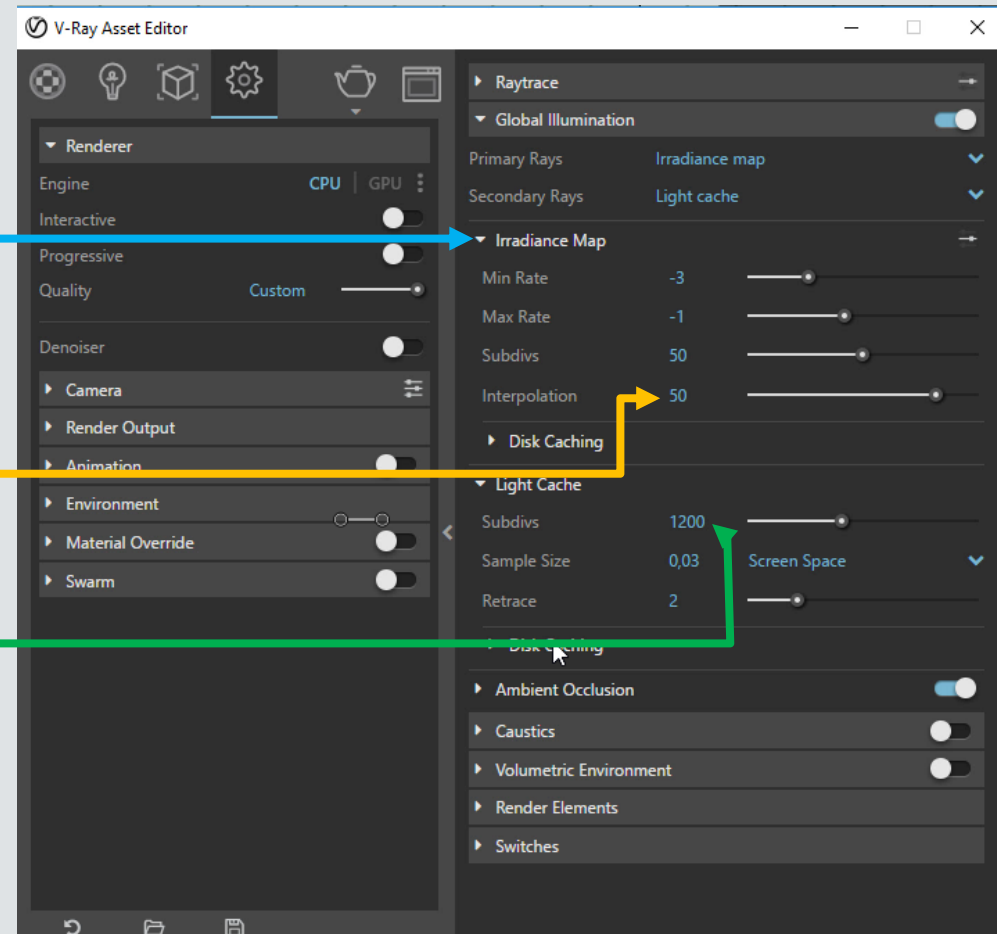
- ☐ Clique nas configurações do Render
- ☐ Na aba **Render Output**
  - ☐ Coloque a maior medida com 1920
- ☐ Na aba Raytrace
  - ☐ Coloque o noise Limit em 0,02
  - ☐ Max Subdivs em 12



# Acabamento e Render Final

## 14-Render Final

- ☐ Clique nas configurações do Render
- ☐ Na aba Irradiance Map
  - ☐ Coloque o "Interpolation" com 50
- ☐ Na aba Light Cache
  - ☐ Coloque o "Subdivs" com 1200



# Acabamento e Render Final

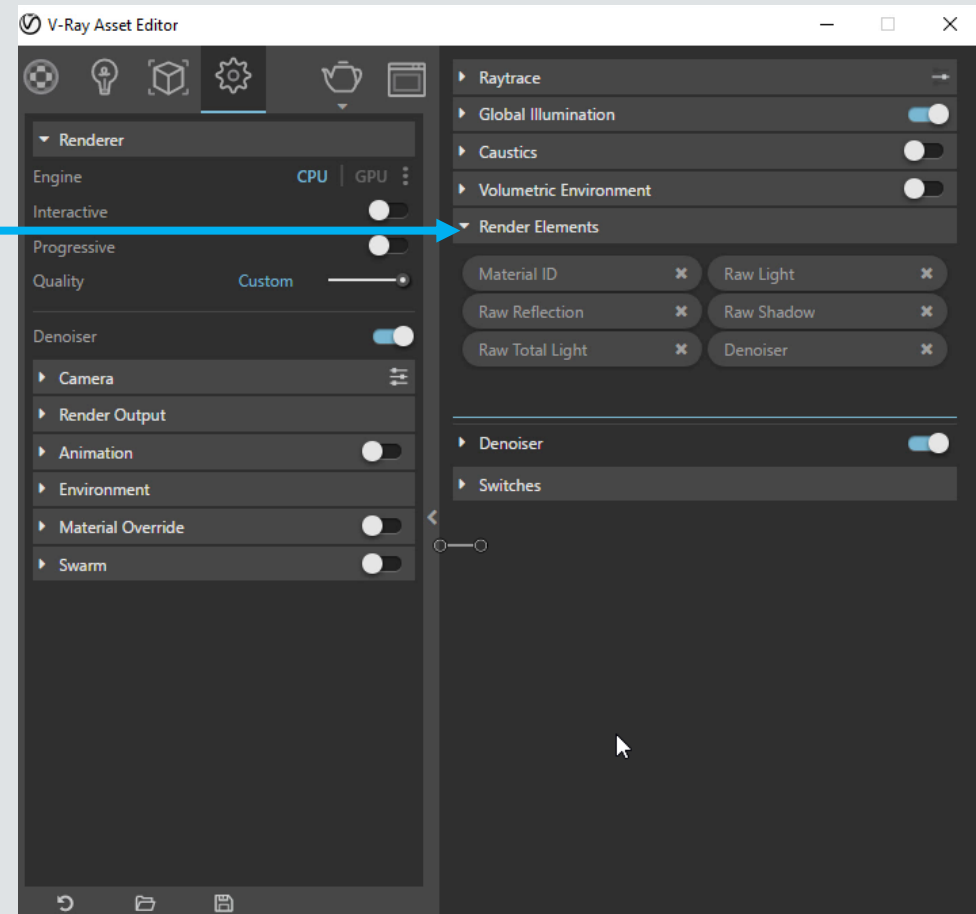
## 15–Render Final

☐ Na aba Rende Elements coloque

- ☐ Material ID
- ☐ Raw Light
- ☐ Raw Reflection
- ☐ Raw Shadow
- ☐ Raw Total Light
- ☐ Denoiser

☐ Salve o Arquivo

☐ Renderize a Cena



# Acabamento e Render Final

## 16– Salvando seu arquivo para edição

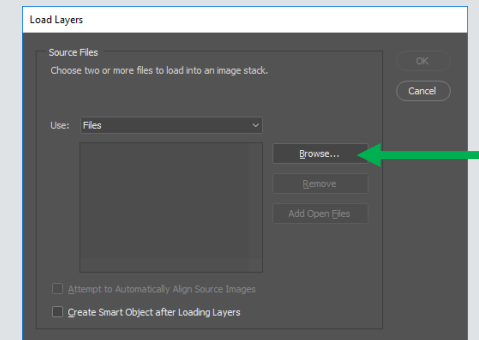
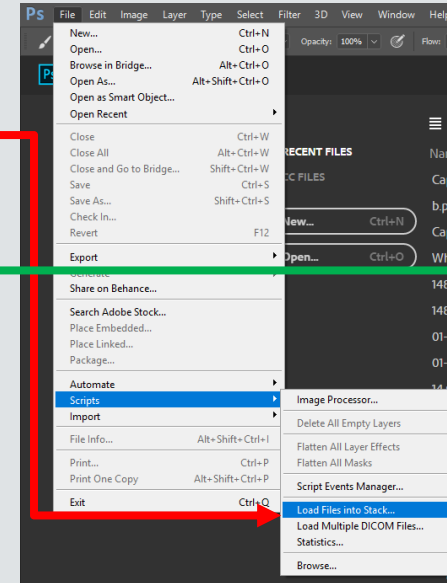
- ☐ Depois do arquivo renderizado clique e segure o disquete para salvar todos os canais de Render
- ☐ Clique no disquete duplo
- ☐ Escolha uma pasta dentro da sua organização e salve as imagens
- ☐ Também salve seu arquivo do Sketchup



# Sistema de Pós Produção

## 17 – IMPORTE AS IMAGENS DO RENDER ELEMENTS

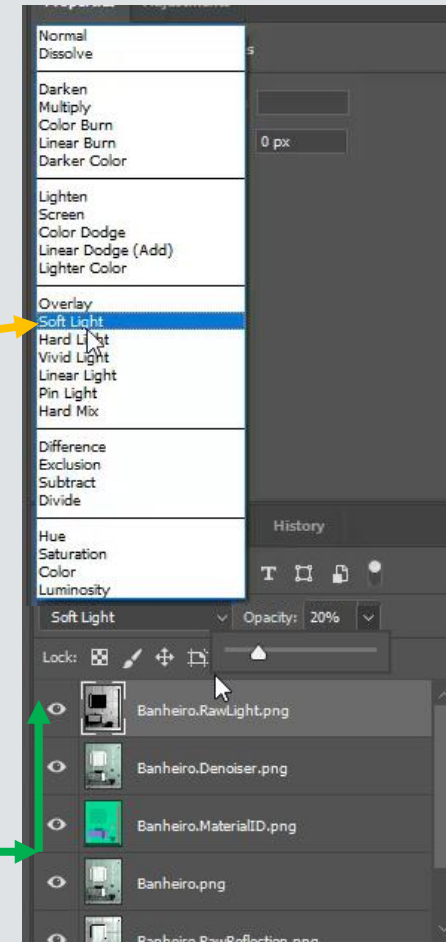
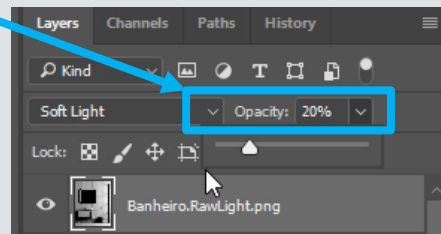
- ❑ Clique em File > Scripts > Load Files into Stack...
- ❑ Busque as imagens do download dessa aula clicando em "Browser"
- ❑ Carregue as imagens e dê OK



# Sistema de Pós Produção

## 18– AJUSTES NO LAYERS DOS CANAIS – Raw Light

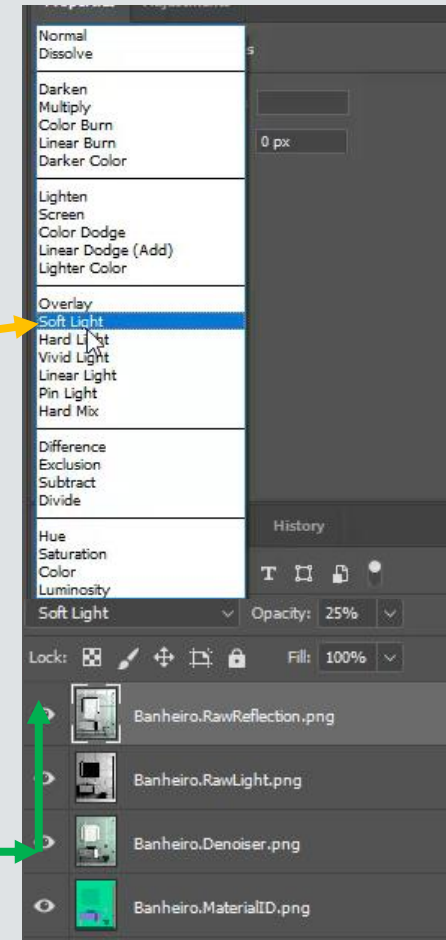
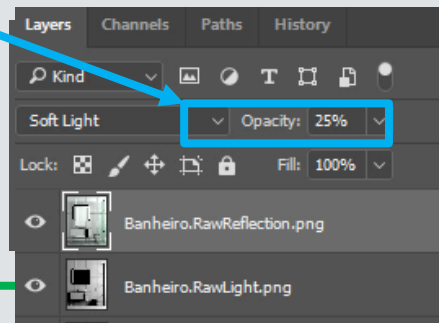
- ❑ Clique e arraste o Layer “Raw Light” para o topo da lista de Layers
- ❑ Na lista de efeitos, escolha o “Soft Light”
- ❑ Controle o “Opacity” para 20%



# Sistema de Pós Produção

## 19– AJUSTES NO LAYERS DOS CANAIS – Raw Reflections

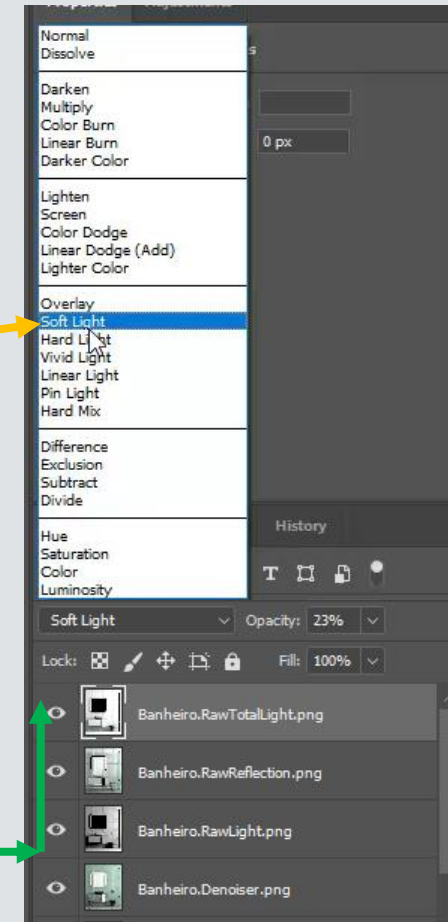
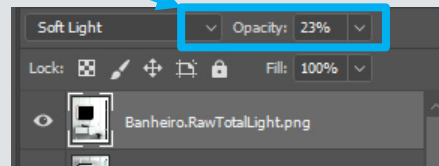
- ❑ Clique e arraste o Layer “Raw Reflections” para o topo da lista de Layers
- ❑ Na lista de efeitos, escolha o “Soft Light”
- ❑ Controle o “Opacity” para 25%



# Sistema de Pós Produção

## 20– AJUSTES NO LAYERS DOS CANAIS – Raw Total Light

- ❑ Clique e arraste o Layer “Raw Total Light” para o topo da lista de Layers
- ❑ Na lista de efeitos, escolha o “Soft Light”
- ❑ Controle o “Opacity” para 23%



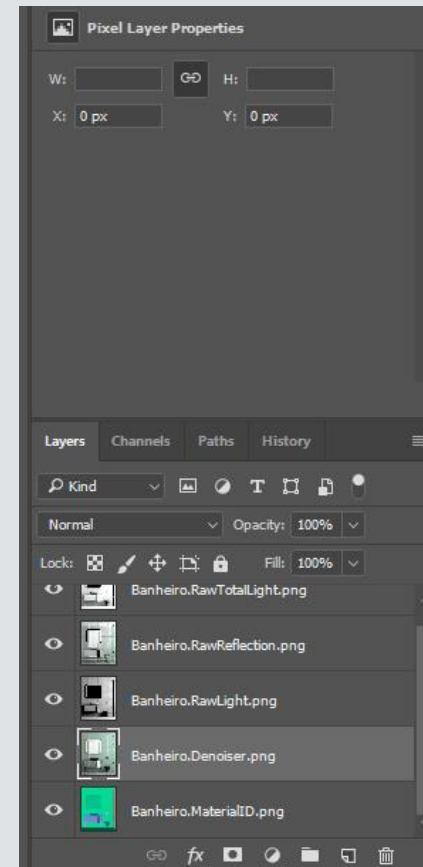


# Sistema de Pós Produção

---


## 21– AJUSTES NO LAYERS DOS CANAIS – Denoiser

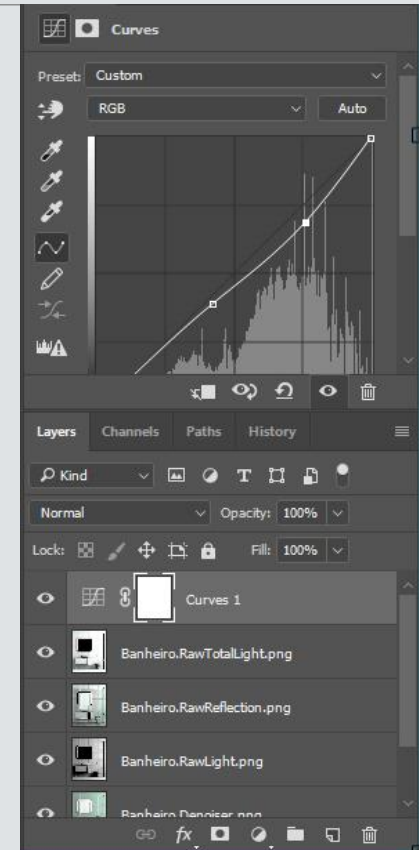
- ☐ O V-ray salva 3 versões da imagem
  - ☐ O Denoiser que tem uma redução de ruídos na imagem
  - ☐ A imagem normal (possivelmente com alguns ruídos)
  - ☐ E o effectresults, que pode ser descartado
- ☐ Compare o layer do Denoiser e a imagem original para selecionar qual ficará ativa
  - ☐ No caso do render do banheiro selecionamos o Denoiser



# Sistema de Pós Produção


## 22– Ajustes com efeitos

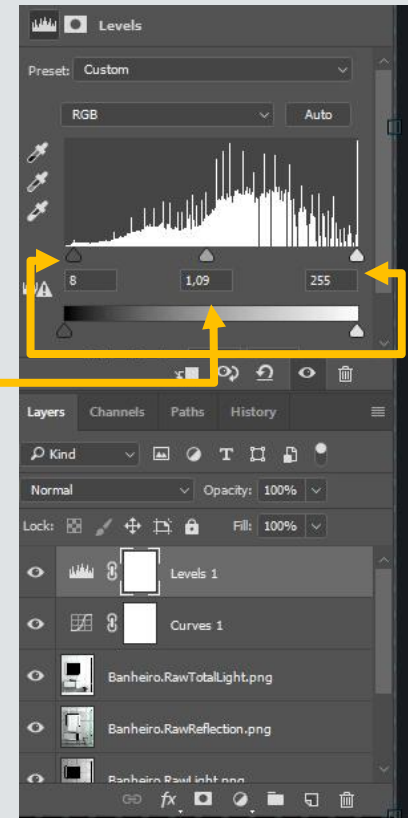
- ☐ Clique no ajustes  e escolha “Curves” – esse efeito dá uma profundidade maior para sua imagem
- ☐ Para controlar o Curves clique em 2 pontos da linha diagonal e verifique a intensidade da luz com a variação da curva
- ☐ Cuidado para não exagerar
- ☐ Você pode controlar a opacidade do efeito também



# Sistema de Pós Produção

## 23– Ajustes com efeitos

- ☐ Clique no ajustes  e escolha “Levels” – esse efeito controla a luz na imagem
- ☐ Para controlar o Levels mexa nos 3 pontos de controle que interferem nos tons claros, médios e escuros da imagem.
- ☐ Cuidado para não exagerar
- ☐ Você pode controlar a opacidade do efeito também



# Sistema de Pós Produção

---

## 24– Salve

- ☐ Salve o arquivo de Photoshop no formato PSD
- ☐ Salve como o arquivo em PNG para inserir na apresentação

