

MÓD 05 | Aula 01 - Apresentando o V-Ray

1 Interface Principal

Painel Principal

Luzes

Objetos

2 Método de Trabalho - LEVITAS



Processo

3 Construindo Render Base

Abra um Arquivo Novo do Sketchup

1 Aba - Renderer

Desmarque o Interactive

Desmarque o Progressive

2 Aba - Render Output

Ativar o Safe Frame

Aspect Ratio > 16:9 Widescreen

Image Width: 800 x 450

3 Aba - Raytrace (clique na seta para abrir essa aba)

Noise Limit > 0,05

Min Subdivs 2

Max Subdivs 5

Clique no V

4 Aba - Global Illumination

Primary Rays > Irradiance Map

Second Rays > Light Cache

Irradiance Map
Subdivs > 30

Light Cache
Subdivs > 500

5 Aba - Ambient Occlusion > Ligado

Radius 4

Oclusion Amount 0,4

6 Aba - Render Elements

Denoiser

Exercício

- 1 Faça o seu render base seguindo o passo a passo

MÓD 05 | Aula 01 - Apresentando o V-Ray

1. Interface Principal

1.1. Painel Principal

1.2. Luzes

1.3. Objetos

2. Método de Trabalho - LEVITAS

2.1. Processo

3. Construindo Render Base

3.1. Abra um Arquivo Novo do Sketchup

3.2. Clique no V

3.2.1. Aba - Renderer

3.2.1.1. Desmarque o Interactive

3.2.1.2. Desmarque o Progressive

3.2.2. Aba - Render Output

3.2.2.1. Ativar o Safe Frame

3.2.2.2. Aspect Ratio > 16:9 Widescreen

3.2.2.3. Image Width: 800 x 450

3.2.3. Aba - Raytrace (clique na seta para abrir essa aba)

3.2.3.1. Noise Limit > 0,05

3.2.3.2. Min Subdivs 2 Max Subdivis 5

3.2.4. Aba - Global Illumination

3.2.4.1. Primary Rays > Irradiance Map

3.2.4.2. Second Rays > Light Cache

3.2.4.3. Irradiance Map Subdivis > 30

3.2.4.4. Light Cache Subdivis > 500

3.2.5. Aba - Ambient Occlusion > Ligado

3.2.5.1. Radius 4

3.2.5.2. Occlusion Amount 0,4

3.2.6. Aba - Render Elements

3.2.6.1. Denoiser

4. Exercício

4.1. Faça o seu render base seguindo o passo a passo