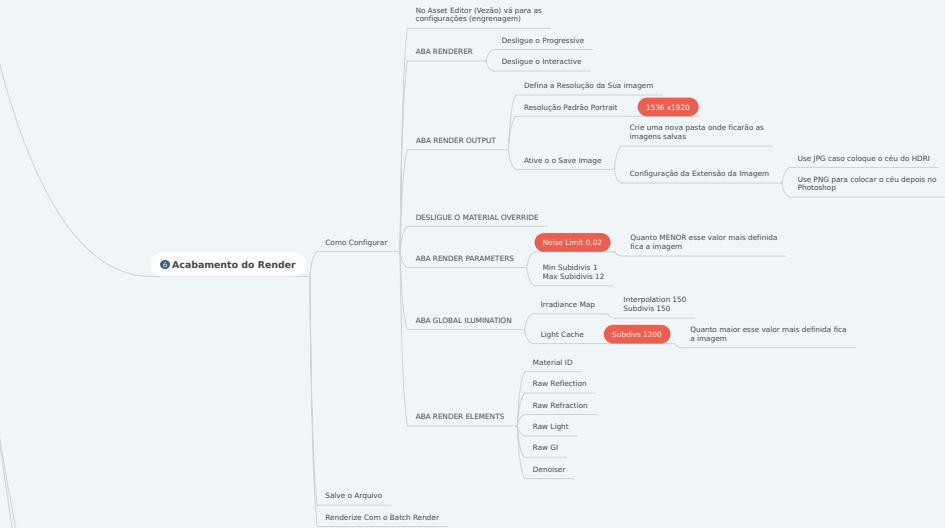
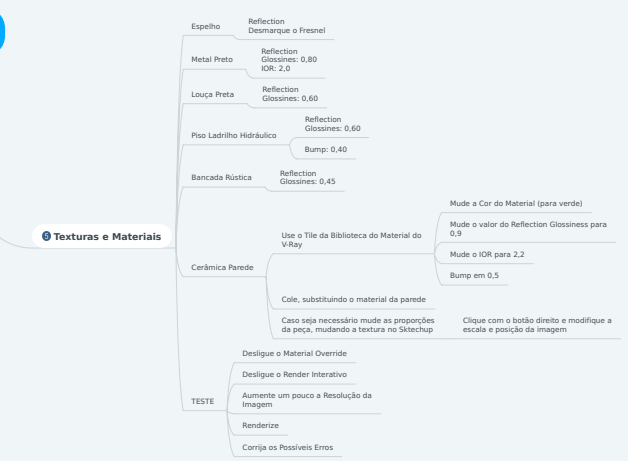
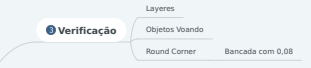
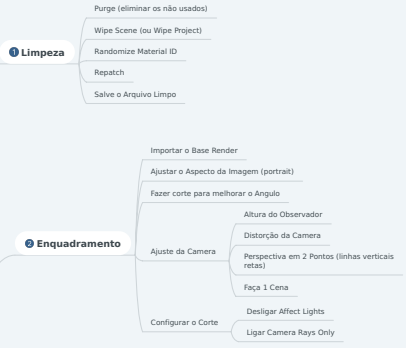


MÓD 9 | Aula 03 - Banheiro (Next)



MÓD 9 | Aula 03 - Banheiro (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 1 Cena
- 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
 - 3.3.1. Bancada com 0,08

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= 50

4.5. Crie uma Luz de Apoio no Vão da Janela

4.5.1. Intensidade = 60

4.5.2. Marque = Invisible

4.5.3. Desmarque = Affect Reflactions

5. Texturas e Materiais

5.1. Espelho

5.1.1. Reflection Desmarque o Fresnel

5.2. Metal Preto

5.2.1. Reflection Glossines: 0,80 IOR: 2,0

5.3. Louça Preta

5.3.1. Reflection Glossines: 0,60

5.4. Piso Ladrilho Hidráulico

5.4.1. Reflection Glossines: 0,60

5.4.2. Bump: 0,40

5.5. Bancada Rústica

5.5.1. Reflection Glossines: 0,45

5.6. Cerâmica Parede

5.6.1. Use o Tile da Biblioteca do Material do V-Ray

5.6.1.1. Mude a Cor do Material (para verde)

5.6.1.2. Mude o valor do Reflection Glossiness para 0,9

5.6.1.3. Mude o IOR para 2,2

5.6.1.4. Bump em 0,5

5.6.2. Cole, substituindo o material da parede

5.6.3. Caso seja necessário mude as proporções da peça, mudando a textura no Sktechup

5.6.3.1. Clique com o botão direito e modifique a escala e posição da imagem

5.7. TESTE

5.7.1. Desligue o Material Override

5.7.2. Desligue o Render Interativo

5.7.3. Aumente um pouco a Resolução da Imagem

5.7.4. Renderize

5.7.5. Corrija os Possíveis Erros

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 Padrão Portrait

6.1.3.2.1. 1536 x1920

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 ILLUMINATION

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

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

6.1.7.6. Denoiser

6.2. Salve o Arquivo

6.3. Renderize Com o Batch Render

7. Exercício

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

8. Sistema da Pós Produção

8.1. Imagem 1

8.1.1. Carregar Arquivos na Pilha

8.1.2. Faça os Ajustes dos Canais de Render

8.1.2.1. Raw Light

8.1.2.1.1. Efeito: Luz Indireta

8.1.2.1.2. Opacidade: de 20 a 30%

8.1.2.2. Raw Reflection

8.1.2.2.1. Efeito: Luz Indireta

8.1.2.2.2. Opacidade: de 20 a 30%

8.1.2.3. Raw GI

8.1.2.3.1. Efeito: Luz Indireta

8.1.2.3.2. Opacidade: de 20 a 30%

8.1.2.4. Raw Refraction

8.1.2.4.1. Efeito: Luz Indireta

8.1.2.4.2. Opacidade: de 20 a 30%

8.1.3. Crie Ajustes Gerais

8.1.3.1. Curvas

8.1.3.2. Níveis

8.1.3.3. Saturação