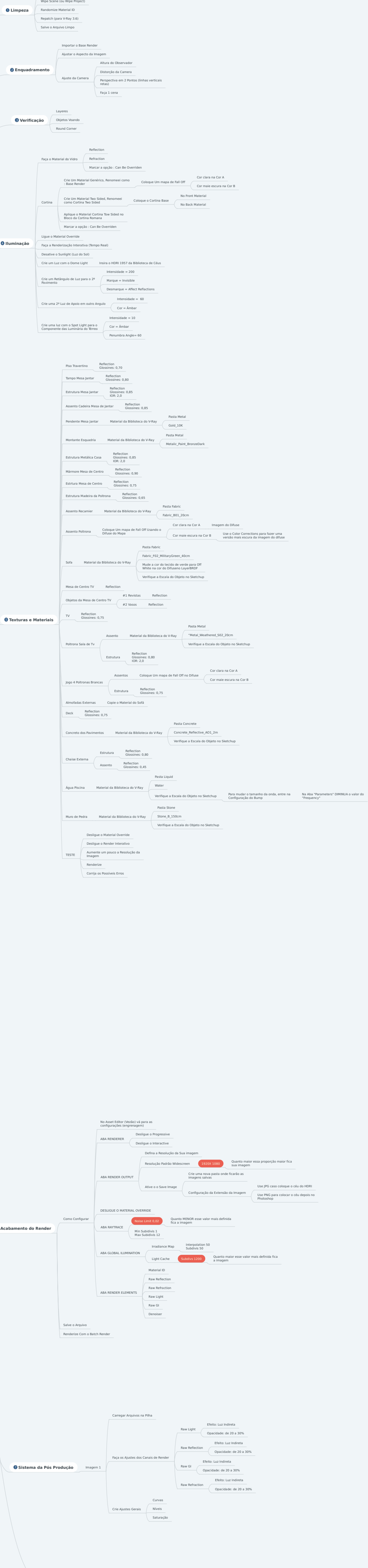


MOD 9 | Aula 05 - Casa Praia



MÓD 9 | Aula 05 - Casa Praia

1. Limpeza

- 1.1. Purge (eliminar os não usados)
- 1.2. Wipe Scene (ou Wipe Project)
- 1.3. Randomize Material ID
- 1.4. Repatch (para V-Ray 3.6)
- 1.5. Salve o Arquivo Limpo

2. Enquadramento

- 2.1. Importar o Base Render
- 2.2. Ajustar o Aspecto da Imagem
- 2.3. Ajuste da Camera
 - 2.3.1. Altura do Observador
 - 2.3.2. Distorção da Camera
 - 2.3.3. Perspectiva em 2 Pontos (linhas verticais retas)
 - 2.3.4. Faça 1 cena

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. Cortina
 - 4.2.1. Crie Um Material Genérico, Renomeei como : Base Render
 - 4.2.1.1. Coloque Um mapa de Fall Off
 - 4.2.1.1.1. Cor clara na Cor A
 - 4.2.1.1.2. Cor maie escura na Cor B
 - 4.2.2. Crie Um Material Two Sided, Renomeei como Cortina Two Sided
 - 4.2.2.1. Coloque o Cortina Base
 - 4.2.2.1.1. No Front Material
 - 4.2.2.1.2. No Back Material
 - 4.2.3. Aplique o Material Cortina Tow Sided no Bloco da Cortina Romana
 - 4.2.4. Marcar a opção : Can Be Overriden
- 4.3. Ligue o Material Override
- 4.4. Faça a Renderização Interativa (Tempo Real)
- 4.5. Desative o Sunlight (Luz do Sol)
- 4.6. Crie um Luz com o Dome Light
 - 4.6.1. Insira o HDRI 1957 da Biblioteca de Céus
- 4.7. Crie um Retângulo de Luz para o 2º Pavimento
 - 4.7.1. Intensidade = 200
 - 4.7.2. Marque = Invisible
 - 4.7.3. Desmarque = Affect Reflactions
- 4.8. Crie uma 2º Luz de Apoio em outro Angulo
 - 4.8.1. Intensidade = 60
 - 4.8.2. Cor = Âmbar
- 4.9. Crie uma luz com o Spot Light para o Componente das Luminária do Térreo
 - 4.9.1. Intensidade = 10
 - 4.9.2. Cor = Âmbar
 - 4.9.3. Penumbra Angle= 60

5. Texturas e Materiais

- 5.1. Piso Travertino
 - 5.1.1. Reflection Glossines: 0,70
- 5.2. Tampo Mesa Jantar

- 5.2.1. Reflection Glossines: 0,80
- 5.3. Estrutura Mesa Jantar
 - 5.3.1. Reflection Glossines: 0,85 IOR: 2,0
- 5.4. Assento Cadeira Mesa de Jantar
 - 5.4.1. Reflection Glossines: 0,85
- 5.5. Pendente Mesa Jantar
 - 5.5.1. Material da Biblioteca do V-Ray
 - 5.5.1.1. Pasta Metal
 - 5.5.1.2. Gold_10K
- 5.6. Montante Esquadria
 - 5.6.1. Material da Biblioteca do V-Ray
 - 5.6.1.1. Pasta Metal
 - 5.6.1.2. Metalic_Paint_BronzeDark
- 5.7. Estrutura Metálica Casa
 - 5.7.1. Reflection Glossines: 0,85 IOR: 2,0
- 5.8. Mármore Mesa de Centro
 - 5.8.1. Reflection Glossines: 0,90
- 5.9. Estrutura Mesa de Centro
 - 5.9.1. Reflection Glossines: 0,75
- 5.10. Estrutura Madeira da Poltrona
 - 5.10.1. Reflection Glossines: 0,65
- 5.11. Assento Recamier
 - 5.11.1. Material da Biblioteca do V-Ray
 - 5.11.1.1. Pasta Fabric
 - 5.11.1.2. Fabric_B01_20cm
- 5.12. Assento Poltrona
 - 5.12.1. Coloque Um mapa de Fall Off Usando o Difuse do Mapa
 - 5.12.1.1. Cor clara na Cor A
 - 5.12.1.1.1. Imagem do Difuse
 - 5.12.1.2. Cor maie escura na Cor B
 - 5.12.1.2.1. Use o Color Corrections para fazer uma versão mais escura da imagem do difuse
- 5.13. Sofa
 - 5.13.1. Material da Biblioteca do V-Ray
 - 5.13.1.1. Pasta Fabric
 - 5.13.1.2. Fabric_F02_MilitaryGreen_40cm
 - 5.13.1.3. Mude a cor do tecido de verde para Off White na cor do Difuseno LayerBRDF
 - 5.13.1.4. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup
- 5.14. Mesa de Centro TV
 - 5.14.1. Reflection
- 5.15. Objetos da Mesa de Centro TV
 - 5.15.1. #1 Revistas
 - 5.15.1.1. Reflection
 - 5.15.2. #2 Vasos
 - 5.15.2.1. Reflection
- 5.16. TV
 - 5.16.1. Reflection Glossines: 0,75
- 5.17. Poltrona Sala de Tv
 - 5.17.1. Assento
 - 5.17.1.1. Material da Biblioteca do V-Ray
 - 5.17.1.1.1. Pasta Metal
 - 5.17.1.1.2. "Metal_Weathered_S02_20cm
 - 5.17.1.1.3. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup
 - 5.17.2. Estrutura

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

5.18. Jogo 4 Poltronas Brancas

5.18.1. Assentos

5.18.1.1. Coloque Um mapa de Fall Off no Difuse

5.18.1.1.1. Cor clara na Cor A

5.18.1.1.2. Cor maie escura na Cor B

5.18.2. Estrutura

5.18.2.1. Reflection Glossines: 0,75

5.19. Almofadas Externas

5.19.1. Copie o Material do Sofá

5.20. Deck

5.20.1. Reflection Glossines: 0,75

5.21. Concreto dos Pavimentos

5.21.1. Material da Biblioteca do V-Ray

5.21.1.1. Pasta Concrete

5.21.1.2. Concrete_Reflective_AO1_2m

5.21.1.3. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup

5.22. Chaise Externa

5.22.1. Estrutura

5.22.1.1. Reflection Glossines: 0,80

5.22.2. Assento

5.22.2.1. Reflection Glossines: 0,45

5.23. Água Piscina

5.23.1. Material da Biblioteca do V-Ray

5.23.1.1. Pasta Liquid

5.23.1.2. Water

5.23.1.3. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup

5.23.1.3.1. Para mudar o tamanho da onda, entre na Configuração do Bump

5.23.1.3.1.1. Na Aba "Parameters" DIMINUA o valor do "Frequency"

5.24. Muro de Pedra

5.24.1. Material da Biblioteca do V-Ray

5.24.1.1. Pasta Stone

5.24.1.2. Stone_B_150cm

5.24.1.3. Verifique a Escala do Objeto no Sketchup

5.25. TESTE

5.25.1. Desligue o Material Override

5.25.2. Desligue o Render Interativo

5.25.3. Aumente um pouco a Resolução da Imagem

5.25.4. Renderize

5.25.5. Corrija os Possíveis Erros

6. Exercício

6.1. Aplique o LEVITAS no projeto do Casa seguindo o passo a passo

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

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 Widescreen

8.1.3.2.1. 1920X 1080

8.1.3.2.1.1. Quanto maior essa proporção maior fica sua imagem

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 RAYTRACE

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 ILLUMINATION

8.1.6.1. Irradiance Map

8.1.6.1.1. Interpolation 50 Subdivis 50

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