



MÓD 9 | Aula 02 - Quarto Infantil

1. Enquadramento

- 1.1. Importar o Base Render
- 1.2. Ajustar o Aspecto da Imagem (portrait)
- 1.3. Fazer corte para melhorar o Angulo
- 1.4. Ajuste da Camera
 - 1.4.1. Altura do Observador
 - 1.4.2. Distorção da Camera
 - 1.4.3. Perspectiva em 2 Pontos (linhas verticais retas)
 - 1.4.4. Faça 3 cenas
- 1.5. Configurar o Corte
 - 1.5.1. Desligar Affect Lights
 - 1.5.2. Ligar Camera Rays Only
 - 1.5.3. Desligar Clip Lights

2. Limpeza

- 2.1. Purge (eliminar os não usados)
- 2.2. Wipe Scene (ou Wipe Project)
- 2.3. Randomize Material ID
- 2.4. Repatch (para V-Ray 3.6)
- 2.5. Salve o Arquivo Limpo

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= 50
- 4.5. Crie uma Luz de Apoio no Vão da Janela
 - 4.5.1. Intensidade = 200
 - 4.5.2. Marque = Invisible
 - 4.5.3. Desmarque = Affect Reflections
- 4.6. Crie uma 2º Luz de Apoio em outro Angulo
 - 4.6.1. Intensidade = 30
 - 4.6.2. Marque = Invisible
 - 4.6.3. Desmarque = Affect Reflections

5. Texturas e Materiais

- 5.1. Madeira Cama
 - 5.1.1. Reflection Glossines: 0,70
- 5.2. Laca Verde da Cama
 - 5.2.1. Reflection Glossines: 0,70
- 5.3. Madeira da Cadeira
 - 5.3.1. Reflection Glossines: 0,80
 - 5.3.2. Bump: 0,10
- 5.4. Metal Cadeira
 - 5.4.1. Reflection Desmarque o Fresnel
- 5.5. Vidro Luminária
 - 5.5.1. Reflection
 - 5.5.2. Refraction

5.6. Escalada Rosa

5.6.1. Reflection

5.7. Escalada Verde

5.7.1. Reflection

5.8. Metal Maçaneta

5.8.1. Reflection Desmarque o Fresnel Glossiness : 0,65

5.9. Luz Filamentp

5.9.1. Emissive Cor Ambar Intensidade 5

5.10. Cortina

5.10.1. Crie Um Material Genérico, Renomeei como : Base Render

5.10.1.1. Coloque Um mapa de Fall Off

5.10.1.1.1. Cor clara na Cor A

5.10.1.1.2. Cor maie escura na Cor B

5.10.2. Crie Um Material Two Sided, Renomeei como Cortina Two Sided

5.10.2.1. Coloque o Cortina Base

5.10.2.1.1. No Front Material

5.10.2.1.2. No Back Material

5.10.3. Aplique o Material Cortina Tow Sided no Bloco da Cortina Romana

5.11. Lençol

5.11.1. Coloque Um mapa de Fall Off

5.11.1.1. Cor clara na Cor A

5.11.1.2. Cor maie escura na Cor B

5.12. Madeira Macaco

5.12.1. #1

5.12.1.1. Reflection Glossines: 0,80

5.12.2. #2

5.12.2.1. Reflection Glossines: 0,80

5.12.3. #3

5.12.3.1. Reflection Glossines: 0,80

5.12.4. #4

5.12.4.1. Quanto maior essa proporção maior fica sua imagem

5.12.4.2. Reflection Glossines: 0,80

5.13. Ursinho

5.13.1. Reflection Glossines: 0,30

5.14. Pé Girafinha

5.14.1. Reflection Glossines: 0,30

5.15. Girafinha

5.15.1. Reflection Glossines: 0,30

5.16. TESTE

5.16.1. Deslique o Material Override

5.16.2. Deslique o Render Interativo

5.16.3. Aumente um pouco a Resolução da Imagem

5.16.4. Renderize

5.16.5. 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. Deslique o Progressive

6.1.2.2. Deslique o Interactive

6.1.3. ABA RENDER OUTPUT

6.1.3.1. Defina a Resolução da Sua imagem

6.1.3.2. Resolução Padrão Widescreen

6.1.3.2.1. 1920X 1080

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 RAYTRACE

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 50 Subdivis 50

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