

MÓD 9 | Aula 02 -
Quarto Infantil

1 Limpeza

- Purge (eliminar os não usados)
- Wipe Scene (ou Wipe Project)
- Randomize Material ID
- Repach (para V-Ray 3.6)
- Salve o Arquivo Limpo

2 Enquadramento

- Importar o Base Render
- Ajustar o Aspecto da Imagem (portrait)
- Fazer corte para melhorar o Ângulo
- Ajuste da Camera
 - Altura do Observador
 - Distorção da Camera
 - Perspectiva em 2 Pontos (linhas verticais retas)
 - Faça 3 cenas
- Desligar Affect Lights
- Configurar o Corte
 - Ligar Camera Rays Only
 - Desligar Clip Lights

3 Verificação

- Layeres
- Objetos Voando
- Round Corner

4 Iluminação

- Faça o Material do Vidro
 - Reflection
 - Refraction
 - Marcar a opção : Can Be Overriden
- Ligue o Material Override
- Faça a Renderização Interativa (Tempo Real)
- Mude as configurações da Camera
 - ISO= 200
 - F-Number= 6
 - Shutter Speed= 50
- Crie uma Luz de Apoio no Vão da Janela
 - Intensidade = 200
 - Marque = Invisible
 - Desmarque = Affect Reflections
- Crie uma 2ª Luz de Apoio em outro Ângulo
 - Intensidade = 30
 - Marque = Invisible
 - Desmarque = Affect Reflections

5 Texturas e Materiais

- Madeira Cama
 - Reflection
 - Glossines: 0,70
- Laca Verde da Cama
 - Reflection
 - Glossines: 0,70
- Madeira da Cadeira
 - Reflection
 - Glossines: 0,80
 - Bump: 0,10
- Metal Cadeira
 - Reflection
 - Desmarque o Fresnel
- Vidro Luminária
 - Reflection
 - Refraction
- Escalada Rosa
 - Reflection
- Escalada Verde
 - Reflection
- Metal Maçaneta
 - Reflection
 - Desmarque o Fresnel
 - Glossines: 0,85
- Luz Filamentp
 - Emissive Cor Âmbar
 - Intensidade 7
- Cortina
 - Crie Um Material Genérico, Renomeie como : Base Render
 - Coloque Um mapa de Fall Off
 - Cor clara na Cor A
 - Cor mais escura na Cor B
 - Crie Um Material Two Sided, Renomeie como Cortina Two Sided
 - Coloque o Cortina Base
 - No Front Material
 - No Back Material
 - Aplique o Material Cortina Tow Sided no Bloco da Cortina Romana
- Lençol
 - Coloque Um mapa de Fall Off
 - Cor clara na Cor A
 - Cor mais escura na Cor B
- Madeira Macaco
 - #1
 - Reflection
 - Glossines: 0,80
 - #2
 - Reflection
 - Glossines: 0,80
 - #3
 - Reflection
 - Glossines: 0,80
 - #4
 - Quanto maior essa proporção maior fica sua imagem
 - Reflection
 - Glossines: 0,80
- Ursinho
 - Reflection
 - Glossines: 0,30
- Pê Girafinha
 - Reflection
 - Glossines: 0,30
- Girafinha
 - Reflection
 - Glossines: 0,30
- TESTE
 - Desligue o Material Override
 - Desligue o Render Interativo
 - Aumente um pouco a Resolução da Imagem
 - Renderize
 - Corrija os Possíveis Erros

6 Acabamento do Render

- Como Configurar
 - No Asset Editor (Vezão) vá para as configurações (engrenagem)
 - ABA RENDERER
 - Desligue o Progressive
 - Desligue o Interactive
 - Defina a Resolução da Sua Imagem
 - ABA RENDER OUTPUT
 - Resolução Padrão Widescreen **1920x 1080**
 - Ative o o Save Image
 - Crie uma nova pasta onde ficarão as imagens salvas
 - Configuração da Extensão da Imagem
 - Use JPG caso coloque o céu do HDRI
 - Use PNG para colocar o céu depois no Photoshop
 - DESGLIE O MATERIAL OVERRIDE
 - ABA RAYTRACE
 - Reuse Limit 0,03** Quanto MENOR esse valor mais definida fica a imagem
 - Min Subdivis 1
 - Max Subdivis 12
 - ABA GLOBAL ILLUMINATION
 - Irradiance Map
 - Interpolation 50
 - Subdivis 50
 - Light Cache
 - Subdivis 1200** Quanto maior esse valor mais definida fica a imagem
 - ABA RENDER ELEMENTS
 - Material ID
 - Raw Reflection
 - Raw Refraction
 - Raw Light
 - Raw GI
 - Denoisier
- Salve o Arquivo
- Renderize Com o Batch Render

7 Sistema da Pós Produção

- Imagem 1
 - Carregar Arquivos na Pilha
 - Faça os Ajustes dos Canais de Render
 - Raw Light
 - Efeito: Luz Indireta
 - Opacidade: de 20 a 30%
 - Raw Reflection
 - Efeito: Luz Indireta
 - Opacidade: de 20 a 30%
 - Raw GI
 - Efeito: Luz Indireta
 - Opacidade: de 20 a 30%
 - Raw Refraction
 - Efeito: Luz Indireta
 - Opacidade: de 20 a 30%
 - Crie Ajustes Gerais
 - Curvas
 - Níveis
 - Saturação
- Imagem 2
 - Carregar Arquivos na Pilha
 - Faça os Ajustes dos Canais de Render
 - Raw Light
 - Efeito: Luz Indireta
 - Opacidade: de 20 a 30%
 - Raw Reflection
 - Efeito: Luz Indireta
 - Opacidade: de 20 a 30%
 - Raw GI
 - Efeito: Luz Indireta
 - Opacidade: de 20 a 30%
 - Raw Refraction
 - Efeito: Luz Indireta
 - Opacidade: de 20 a 30%
 - Crie Ajustes Gerais
 - Curvas
 - Níveis
 - Saturação

8 Exercício

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

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 Reflactions
- 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 Reflactions

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. Desligue o Material Override
 - 5.16.2. Desligue 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. 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 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 ILLUMINATION

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