

Burlando a renderização

Transcrição

[00:00] Chegamos ao último capítulo do curso. Veremos adição de luzes, apenas para compor nosso projeto de uma melhor forma. É mais um bônus. O objeto deste curso foi a modelagem, foi o contato com o Blender.

[00:25] Antes de falar das luzes, eu adicionei um chão para a minha tv, para ela não ficar flutuando. Teria sido melhor adicionar ela antes de criar o fio, mas posso selecionar todos os vértices dele e jogar para cima. Depois, só ajusto a parte do encaixe.

[04:00] Posso selecionar todo meu projeto e jogo tudo para cima da linha do eixo x. Só para organizar.

[04:26] Falando de luz, o legal é que ela causa influência. Nós vamos usar o princípio da vida real e criar dois pontos de luz. Mudo a intensidade para não ficar tão forte, só quero um reflexo. Algo bacana de se fazer é criar uma luz no fundo para dar contraste. Para essa luz de fundo, vou colocar uma cor mais escura.

[07:10] Agora vou desativar todas essas luzes, o grid e a câmera. Com isso tudo desativado, temos uma cena da tv mais bonita. Iremos burlar o render. Temos uma visão de luz do modelo a partir da textura. Na próxima aula, vamos tirar print da cena e colar no photoshop para organizar uma imagem bem bonita para apresentação.