

Aula 12 - LEVITAS - Externa - Casa

1 Limpeza

2 Enquadramento

3 Verificação

4 Iluminação

4 ★ Inserindo Proxies do
Chaos Cosmos

5 Texturas e Materiais

6 Acabamento do Render

6 ★ Renderizando em Batch Render
com o Chaos Cloud

7 Sistema da Pós Produção

Exercício

Execute os passos do LEVITAS no projeto
da cozinha

Aula 12 - LEVITAS - Externa - Casa

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 (Square) 600x600 pixels
- 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 3 cenas

3. Verificação

- 3.1. Verifique o pé da mesa e crie um pequeno recuo, de 0,05m de profundidade
- 3.2. Layeres
- 3.3. Objetos Voando
- 3.4. Round Corner

4. Iluminação

- 4.1. Ligue o Material Override
- 4.2. Faça o Material do Vidro
 - 4.2.1. Reflection Total

- 4.2.2. Refraction Total
- 4.2.3. Desmarcar a opção : Can Be Overriden
- 4.3. Faça a Renderização Interativa (Tempo Real)
- 4.4. Imagem do Fundo (material aplicado na volumetria do Background)
 - 4.4.1. Desmarcar a opção : Can Be Overriden
- 4.5. Coloque uma Dome Light na parte externa do projeto
 - 4.5.1. Desligue o Sunlight
 - 4.5.2. Insira a Dome Light Link com o arquivo da aula
 - 4.5.3. Nas configurações da dome Light ajuste
 - 4.5.3.1. acione o Use Transform para poder girar no sketchup a dome light e corresponder a direção do sol
 - 4.5.4. Intensidade = 0,7
- 4.6. Mude as configurações da Camera
 - 4.6.1. ISO= 200
 - 4.6.2. F-Number= 7
 - 4.6.3. Shutter Speed= 200
- 4.7. Como equalizar a cor do Background (clarear ou escurecer)
 - 4.7.1. Com o conta-gotas pegue o material aplicado no background
 - 4.7.2. No slot do Diffuse clique com o botão direito do mouse e aponte para Wrap In, em seguida escolha Color Correction
 - 4.7.3. na configuração do Brightness aumente um pouco, valor = 0,035

5. Inserindo Proxies do Chaos Cosmos

- 5.1. Para colocar um proxie de árvores usando o Caos Cosmos continue com o render interativo

5.2. Abra o browser do Caos Cosmo clicando no botão

5.3. Já até a seção de vegetações e escolha um pinheiro para inserir no seu 3D e clique no botão verde para download

5.4. Distribua o proxy de acordo com a composição da sua cena

5.5. OBS: formas orgânicas como vegetação funcionam melhor se tiverem uma variação de escala e rotação. Portanto depois que distribuir os proxies no modelo, vire alguns deles e mude também um pouco a escala.

5.6. OBS 2: Abaixe um pouco para que o tronco não fique tão aparente abaixe os proxies um pouco para dentro do terreno

5.7. Faça o mesmo com uma vegetação de arbustos.

6. Texturas e Materiais

6.1. Estrutura Metálica

6.1.1. Reflection Color = quase no final

6.1.2. Reflection Glossiness = 0,85

6.1.3. Metalness = 0,8

6.1.4. BRDF = Ward

6.1.5. imagem

6.2. Concreto da Rampa

6.2.1. Reflection Total

6.2.2. Reflection Glossines: 0,8

6.3. Brise de Madeira

6.3.1. Reflection Total

6.3.2. Reflection Glossines: 0,7

6.4. Corten

6.4.1. Reflection Total

6.4.2. Reflection Glossines: 0,65

6.5. Concreto Marcado

6.5.1. Reflection Total

6.5.2. Reflection Glossines: 0,55

6.5.3. Bump = 0,6

6.5.3.1. Para fazer o Bump copie a imagem do Difuse

6.5.3.2. Cole no slot do Bump

6.5.3.3. Clique com o botão direito em cima do slot e escolha: Wrap In

6.5.3.3.1. Depois Escolha a Opção do Color Correction

6.5.3.3.1.1. Mude a Saturação para -1 Mude o Brightness para 0,15 Mude o Contrast para 1,3

6.5.3.3.1.1.1. imagem

6.6. Piso Interno

6.6.1. Material Flooring_Parquet_Herringbone_A01_120cm

6.6.2. Na lista de Materiais do V-Ray, ache o material, clique com o botão direito em cima dele e escolha Add na Cena

6.6.3. Com o Material da Biblioteca do V-Ray selecionado escolha "Use as Replacement"

6.6.4. Pegue com o conta gotas o Material do Sketchup que você quer substituir

6.6.5. Clique com o botão direito em cima dele e escolha "Replace in Scene"

6.6.6. Ajuste a escala

6.7. Madeira do Corrimão da Rampa

6.7.1. Reflection Total

6.7.2. Reflection Glossines: 0,65

6.8. Bubble Chair

6.8.1. Vidros

6.8.1.1. Reflection

6.8.1.1.1. Total

6.8.1.1.2. Caso você queria um vidro mais reflexivo
coloque o IOR do Reflection com 2,2

6.8.1.2. Refraction

6.8.1.2.1. Total

6.8.2. Contorno de Alumínio

6.8.2.1. Reflection Total

6.8.2.2. Desmarcar o Fresnel

6.8.3. Assento de Couro

6.8.3.1. Material: Leather_G01_Brown_25cm

6.8.3.2. Na lista de Materiais do V-Ray, ache o material,
clique com o botão direito em cima dele e escolha Add na
Cena

6.8.3.3. Com o Material da Biblioteca do V-Ray selecionado
escolha "Use as Replacement"

6.8.3.4. Pegue com o conta gotas o Material do Sketchup
que você quer substituir

6.8.3.5. Clique com o botão direito em cima dele e escolha
"Replace in Scene"

6.8.3.6. Ajuste a escala/mapeamento

6.9. Grama

6.9.1. Material: Grass_A_200cm

6.9.2. Na lista de Materiais do V-Ray, ache o material, clique com o botão direito em cima dele e escolha Add na Cena

6.9.3. Com o Material da Biblioteca do V-Ray selecionado escolha "Use as Replacement"

6.9.4. Pegue com o conta gotas o Material do Sketchup que você quer substituir

6.9.5. Clique com o botão direito em cima dele e escolha "Replace in Scene"

6.9.6. Ajuste a escala/mapeamento

6.10. TESTE

6.10.1. Desligue o Material Override

6.10.2. Desligue o Render Interativo

6.10.3. Renderize as imagens prévias

6.11. AJUSTES

6.11.1. Veja se não ficou nenhum material sem configuração

6.11.2. Para ajustar as cores dos proxies

6.11.2.1. Clique no menu da geometria

6.11.2.2. clique no proxie que você deseja o ajuste de cor

6.11.2.3. clique no botão Merge

6.11.2.3.1. imagem

6.11.2.4. Ele vai desmembrar toda a estrutura do proxy e você pode selecionar o material da composição, para editar a cor da folha escolha na lista o material que tem a palavra Leaves. Clique no slot do material (na bolinha a direita)

6.11.2.4.1. imagem

6.11.2.4.2. Mesmo que tenha mais de um na lista, perceba que é o mesmo material, então pode escolher qualquer um.

6.11.2.5. Depois que o material abrir, clique com o botão direito no slot do Diffuse, escolha "Wrap In" em seguida "Color Correction"

6.11.2.5.1. imagem

6.11.2.6. Mexa na saturação (caso as cores estejam muito vibrantes) e no Brightness

6.11.2.6.1. imagem

6.11.2.7. Faça isso para as folhas do pinheiro e do arbusto

6.11.3. Ajuste com Wrap In na Grama também

6.11.4. Faça novamente o render prévio das tres imagens

7. Acabamento do Render

7.1. Como Configurar

7.1.1. No Asset Editor (Vezão) vá para as configurações (engrenagem)

7.1.2. ABA RENDERER

7.1.2.1. Desligue o Progressive

7.1.2.2. Desligue o Interactive

7.1.3. ABA RENDER OUTPUT

7.1.3.1. Defina a Resolução da Sua imagem

7.1.3.2. Resolução Padrão Portrait

7.1.3.2.1. 1536 X 1920

7.1.3.2.1.1. Quanto maior essa proporção maior fica sua imagem

7.1.3.3. Ative o o Save Image para imagens em sequencia (Batch Render)

7.1.3.3.1. Crie uma nova pasta onde ficarão as imagens salvas

7.1.3.3.2. Configuração da Extensão da Imagem

7.1.3.3.2.1. Use PNG para colocar o céu depois no Photoshop

7.1.4. DESLIGUE O MATERIAL OVERRIDE

7.1.5. ABA RAYTRACE

7.1.5.1. Noise Limit 0,02

7.1.5.1.1. Quanto MENOR esse valor mais definida fica a imagem

7.1.5.2. Min Subidivis 1 Max Subidivis 12

7.1.6. ABA GLOBAL ILUMINATION

7.1.6.1. Irradiance Map

7.1.6.1.1. Interpolation 50 Subdivis 50

7.1.6.2. Light Cache

7.1.6.2.1. Subdivs 1200

7.1.6.2.1.1. Quanto maior esse valor mais definida fica a imagem

7.1.7. ABA RENDER ELEMENTS

7.1.7.1. Material ID

7.1.7.2. Raw Reflection

7.1.7.3. Raw Light

7.1.7.4. Raw GI

7.1.7.5. Denoiser

7.1.7.6. Light Mix

7.2. Salve o Arquivo (com uma nova versão)

8. Renderizando em Batch Render com o Chaos Cloud

8.1. Depois de verificar as prévias, e salvar seu arquivo, para enviar o render para os servidores do Chaos Cloud, clique nesse ícone.

8.1.1. OBS. essa função é para o Batch Render na nuvem, caso você tenha somente UMA imagem para renderizar utilize o botão de envio único assinalado acima.

8.2. Se for a primeira vez que você vai utilizar esse serviço, o Chaos Cloud oferece um teste com 20 creditos gratuitos para você conhecer a ferramenta.

8.2.1. Ao clicar no ícone, você será redirecionado para o site da chaos group para fazer o cadastro no Chaos Cloud

8.3. É necessário a confirmação do cadastro do email registrado na compra do V-Ray

8.3.1. Será necessária também uma confirmação via token para algum número de telefone

8.4. Depois de feito o processo de cadastro clique novamente no botão para que o programa carregue as cenas dentro dos servidores do Caos Cloud

8.4.1. imagem

8.5. Confirme o nome das cenas e as resoluções e clique em Submit

8.6. Aguarde o processo da renderização finalizar.

8.7. Em caso de falha em alguma imagem específica (podem ocorrer como mostramos no vídeo), você pode enviar as imagens

que não renderizaram de forma única.

8.7.1. Para o envio de uma única cena utilize esse botão acima.

8.8. Ao finalizar a imagem, faça o download clicando para baixar no seu computador

8.8.1. imagem

8.9. OBS. A imagem vem com a extensão EXR, e abre no Photoshop, porém ele não carrega os render elements. Portanto como recomendação, equalize seu projeto com render prévio para ajustes mais leves no Photoshop, como Saturação, Níveis e Curves.

8.10. OBS 2. Caso você queria continuar utilizando o serviço de renderização na nuvem, é possível comprar mais créditos na interface do Caos Cloud

9. Sistema da Pós Produção

9.1. Imagem 1

9.1.1. Abra o EXR no Photoshop

9.1.2. Crie Ajustes Gerais

9.1.2.1. Saturação = +4

9.1.2.2. Níveis = ponto do meio com 1,20

9.1.2.3. Curvas

9.1.2.4. Caso seja necessário pinte a máscara para retirar o excesso de efeitos dos ajustes

9.2. Imagem 2

9.2.1. Abra o EXR no Photoshop

9.2.2. Crie Ajustes Gerais

9.2.2.1. Saturação = +5

9.2.2.2. Níveis = ponto do meio com 1,20

9.2.2.3. Curvas

9.2.2.4. Caso seja necessário pinte a máscara para retirar o excesso de efeitos dos ajustes

9.3. Imagem 3

9.3.1. Abra o EXR no Photoshop

9.3.2. Crie Ajustes Gerais

9.3.2.1. Saturação = +10

9.3.2.2. Níveis = ponto do meio com 1,58 ponto da direita
=189

9.3.2.3. Curvas

9.3.2.4. Caso seja necessário pinte a máscara para retirar o excesso de efeitos dos ajustes

9.4. Para salvar como PNG os arquivos EXR, é necessário entrar no menu Arquivo e escolhe a opção Exportar> Exportar Novo.. Os arquivos EXR não permitem a opção Salvar Como...

9.4.1. Portanto exporte seus arquivos em PNG para verificar o resultado final

10. Exercício

10.1. Execute os passos do LEVITAS no projeto da cozinha