

Lev Up 2.0

MAKING OF – QUARTO CASAL COM LEVITAS
GUIA ILUSTRADO

L
E
V
I
T
A
S

Limpeza

- Purge Sketchup
- Wipe V-ray
- Material ID
- Save e Repath
- Layers Certos

Enquadramento

- Importar base lev
- Ângulo
- Verificação da Lente
- Linhas perpendiculares

Verificação

- Volumetria
- Detalhes
- Texturas Específicas

Iluminação

- Dia – com luz natural

Texturas e Materiais

- Padrão Realista

Acabamento e Render Final

- Configuração para boa resolução

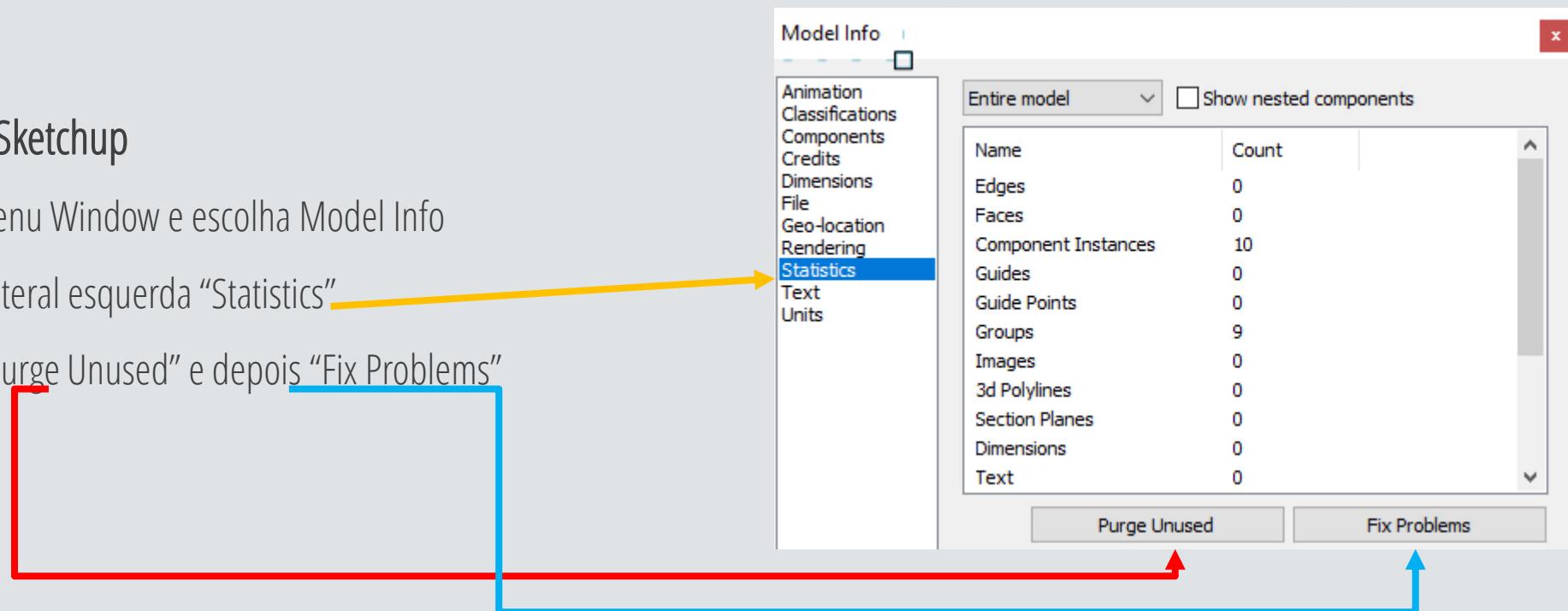
Sistema da Pós Produção

- Ajustes de intensidade
- Filtros

Limpeza

1– Limpeza no Sketchup

- Clique no Menu Window e escolha Model Info
- Escolha na lateral esquerda “Statistics”
- Clique em “Purge Unused” e depois “Fix Problems”



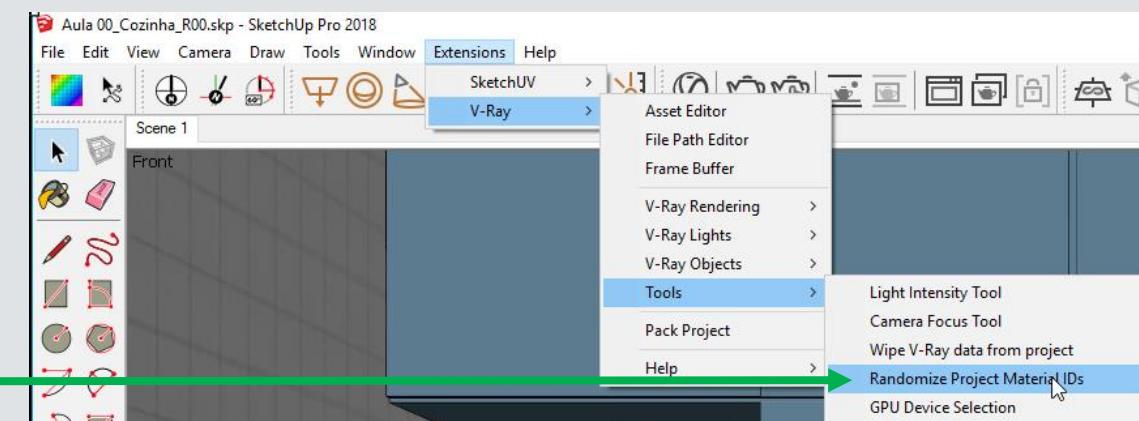
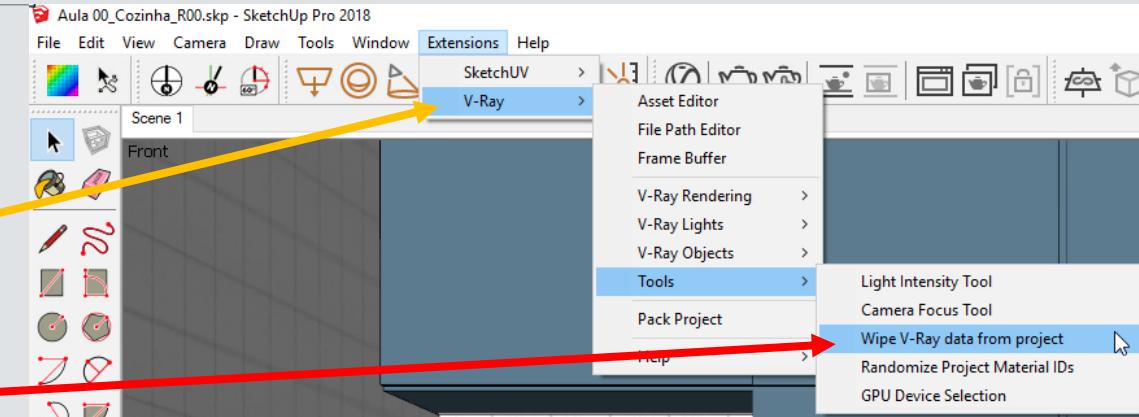
Limpeza

2– Limpeza no V-Ray

- Clique no Menu Extensions e escolha V-Ray
- Em seguida escolha Tools > Wipe V-Ray data from Project

OBS. Ao fazer isso ele vai “resetar” todos as configurações do V-Ray, portanto faça somente no **INÍCIO** do projeto depois que a modelagem e verificação estiverem prontas.

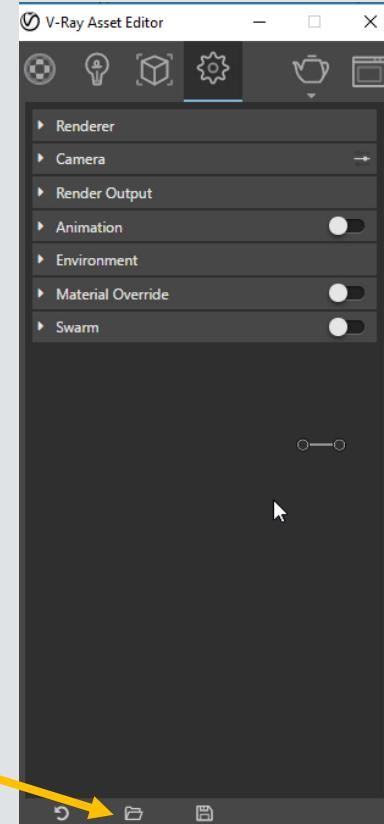
- Clique em SIM 2X
- Clique depois também em Randomize Project Material Ids no mesmo caminho que o anterior



Enquadramento

3– Enquadramento

- Clique no ícone do V-Ray 
- Escolha Settigns 
- Importe o arquivo **Base Render** que criamos no MODULO 02
- Para importar é só clicar na pasta abaixo
- Procure o arquivo que você fez o download
- E clique em Abrir

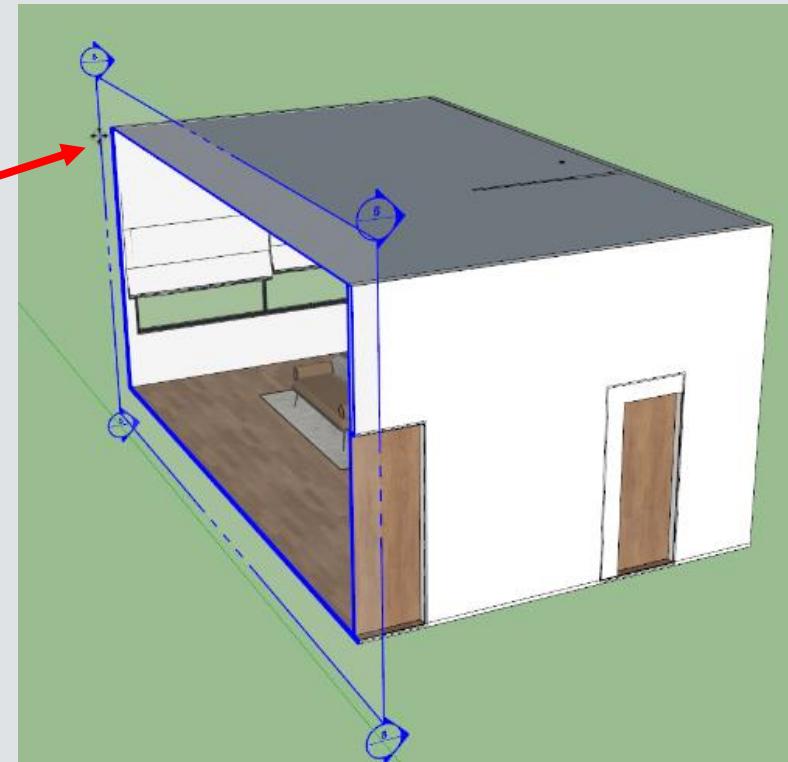


Enquadramento

4– Enquadramento com Corte

- Para melhorar o enquadramento faça um corte com a ferramenta do Sketchup 
- Posicione o plano de Corte 
- Desligue o plano de Corte 

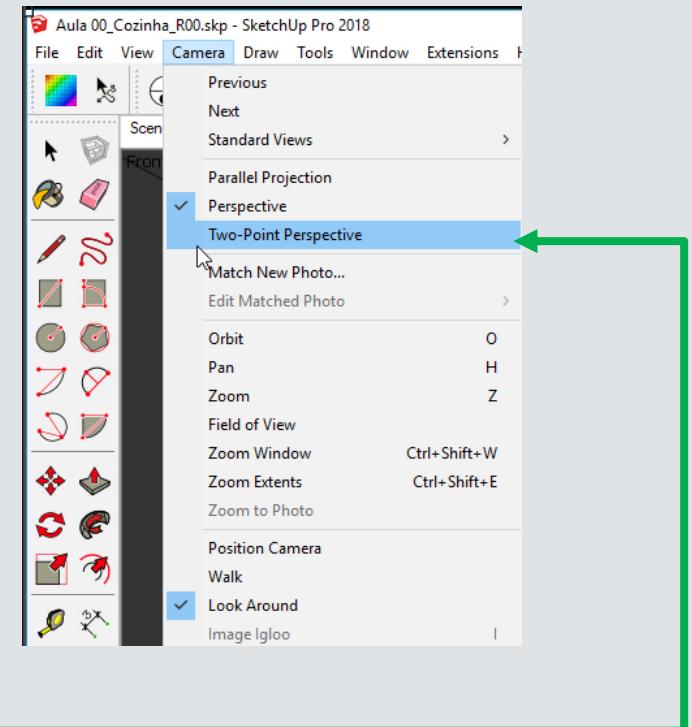
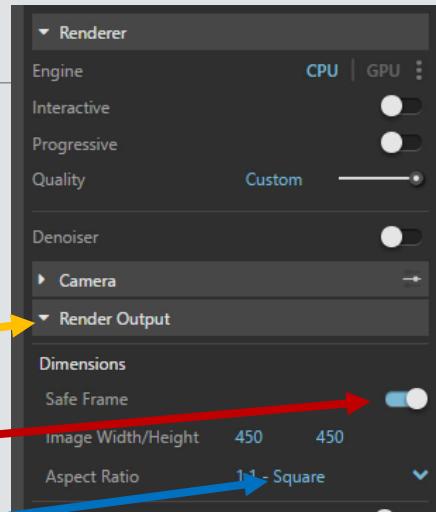
OBS. Cuidado para não desligar o corte em si, somente o plano para não atrapalhar nas outras funções



Enquadramento

5– Enquadramento

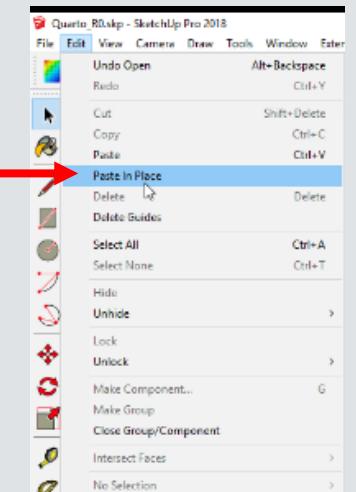
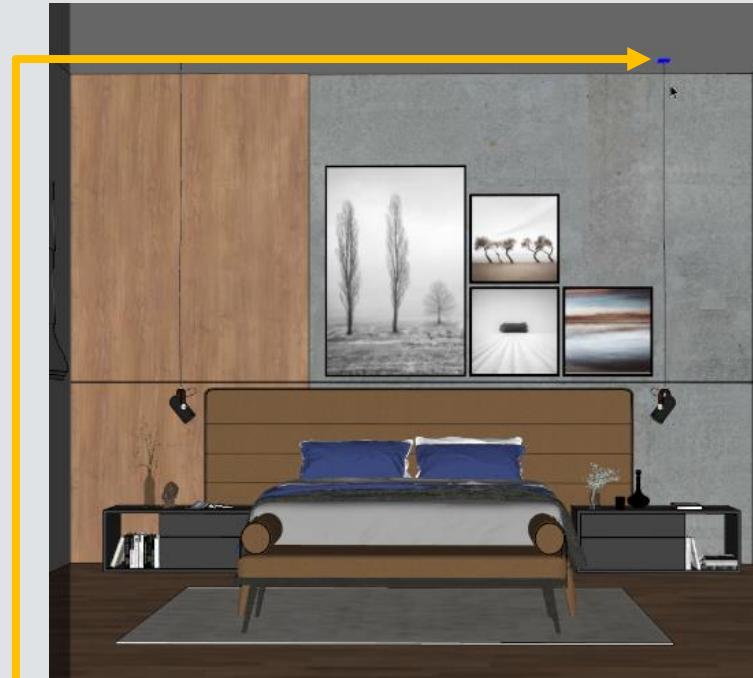
- Vá na aba Render Output
- Ligue o botão Safe Frame
- Mude o Aspect Ratio para Square
- Ajuste a altura do observador e a distorção da lente = 30º
- Certifique que as linhas estão verticais escolhendo no menu Camera a opção > Two Point Perspective
- Adicione um nova cena



Verificação

6– Volumetria

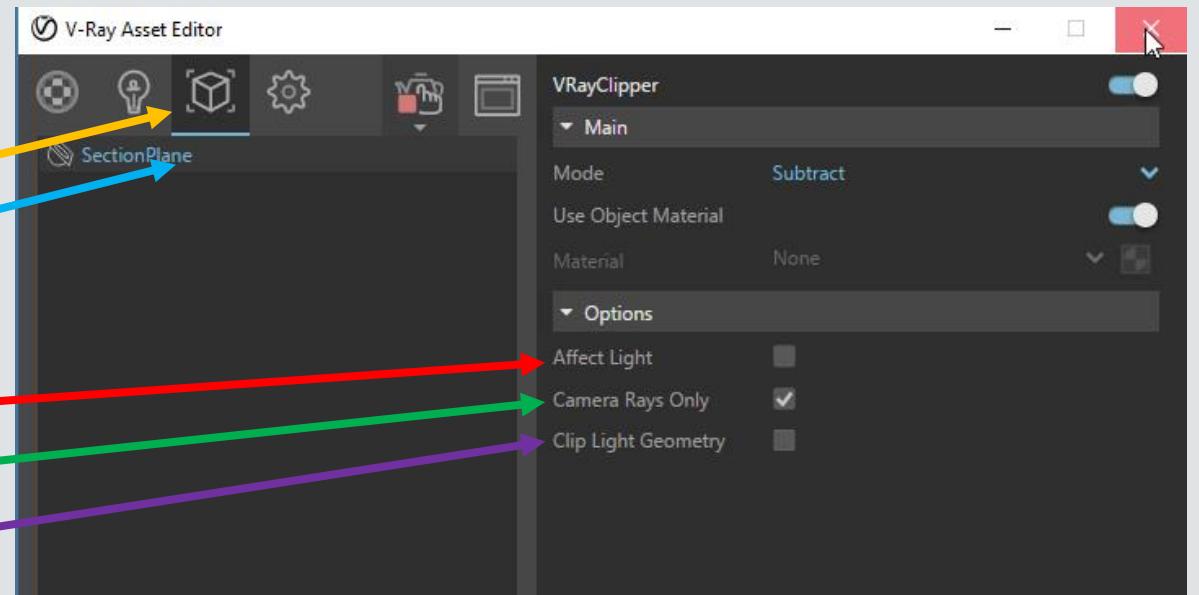
- Verifique se na sua volumetria pode melhorar algum ponto no realismo da sua cena inserindo elementos como cantos arredondados
- Verifique também os possíveis erros de layers
- Coloque a canopla da luminária e coloque dentro do componente
 - Recorte o bloco da canopla
 - Entre dentro do componente da luminária vá em View e use o Paste in Place para colar no mesmo lugar



Illuminação

7– Iluminação

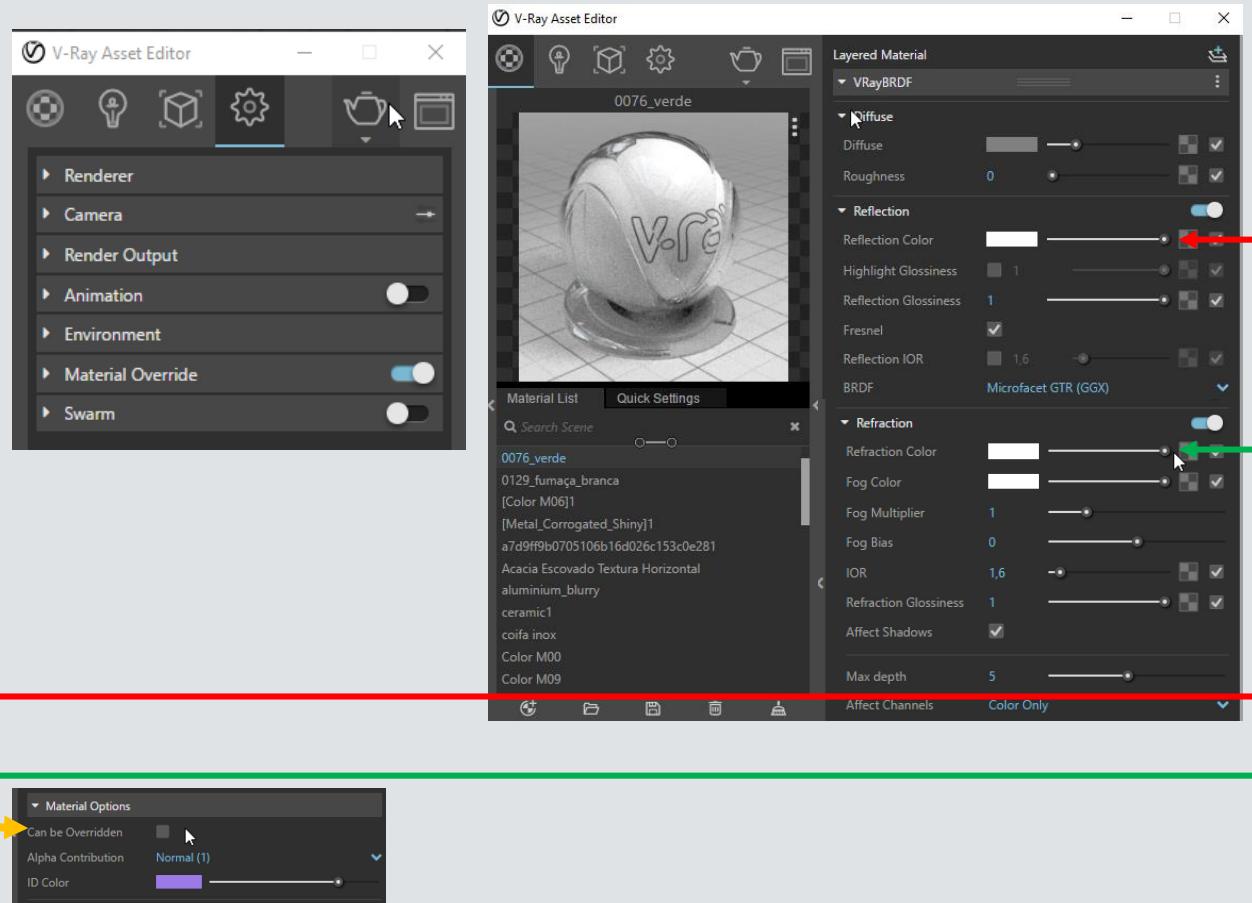
- Configure o render para desconsiderar a luz que entra pelo corte
- No Asset Editor clique em Geometry
 - Clique no Section Plane ativo
 - Desmarque a opção Affect Light
 - Marque a opção Camera Rays Only
 - Desmarque a opção Clip Light Geometry



Illuminação

8– Iluminação Diurna – Anulando os Materiais (menos o Vidro)

- ❑ Na configuração de Settings, clique no botão ligar do Material Override (aqui ele deixa o render numa cor única para fazer os testes de luz)
- ❑ Faça o vidro transparente para regularizar as configurações de luz
 - ❑ Com o conta-gotas, pegue o material do vidro
 - ❑ Quando abrir a edição do material coloque no máximo as barras nas abas
 - ❑ Reflection e
 - ❑ Refraction
 - ❑ Desmarque em Material Options a opção “Can be Overridden”



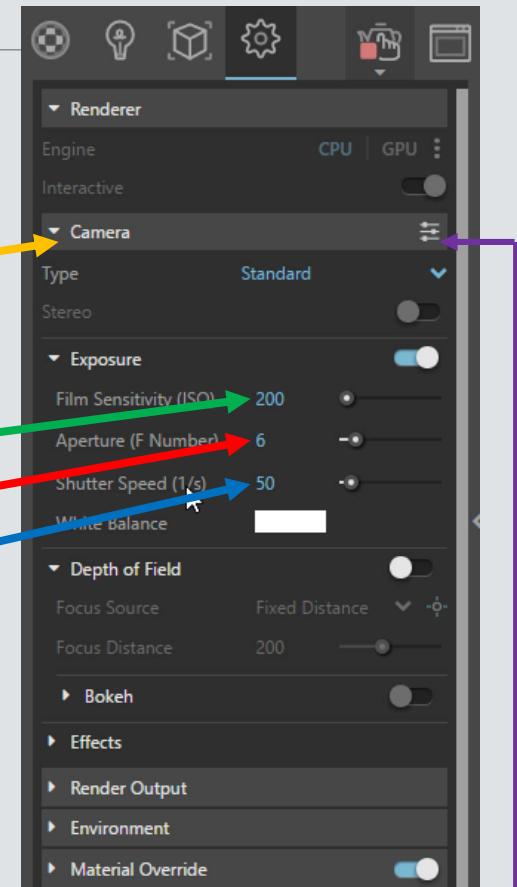
Illuminação

9 – Iluminação Diurna – Melhorando a intensidade da Luz com a Câmera

- Na configuração de Settings, na aba **Camera** você pode mudar os valores de sensibilidade do filme da câmera
 - Coloque o ISO em 200 (quanto maior o valor mais claro)
 - No Aperture (F Number) em 6 (quanto menor o valor mais claro)
 - E no Shutter Speed (1/s) em 50 (quanto menor o valor mais claro)

OBS. Caso essa opções não estejam aparecendo clique nesse ícone dos switches ao lado para liberar a edição

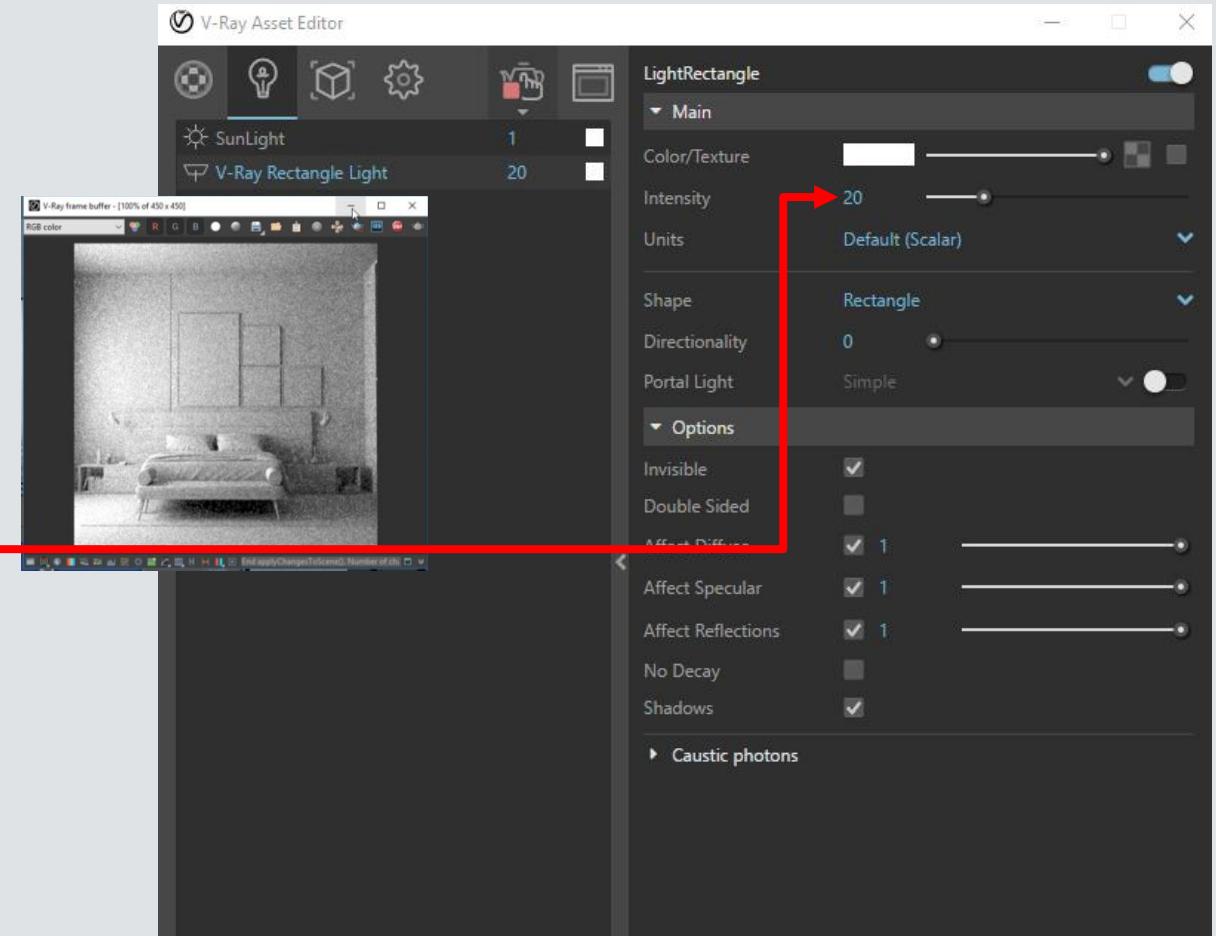
- Faça o teste de Render clicando no render interativo 



Illuminação

10– Iluminação Diurna – Luz de Apoio (Retângulo de Luz)

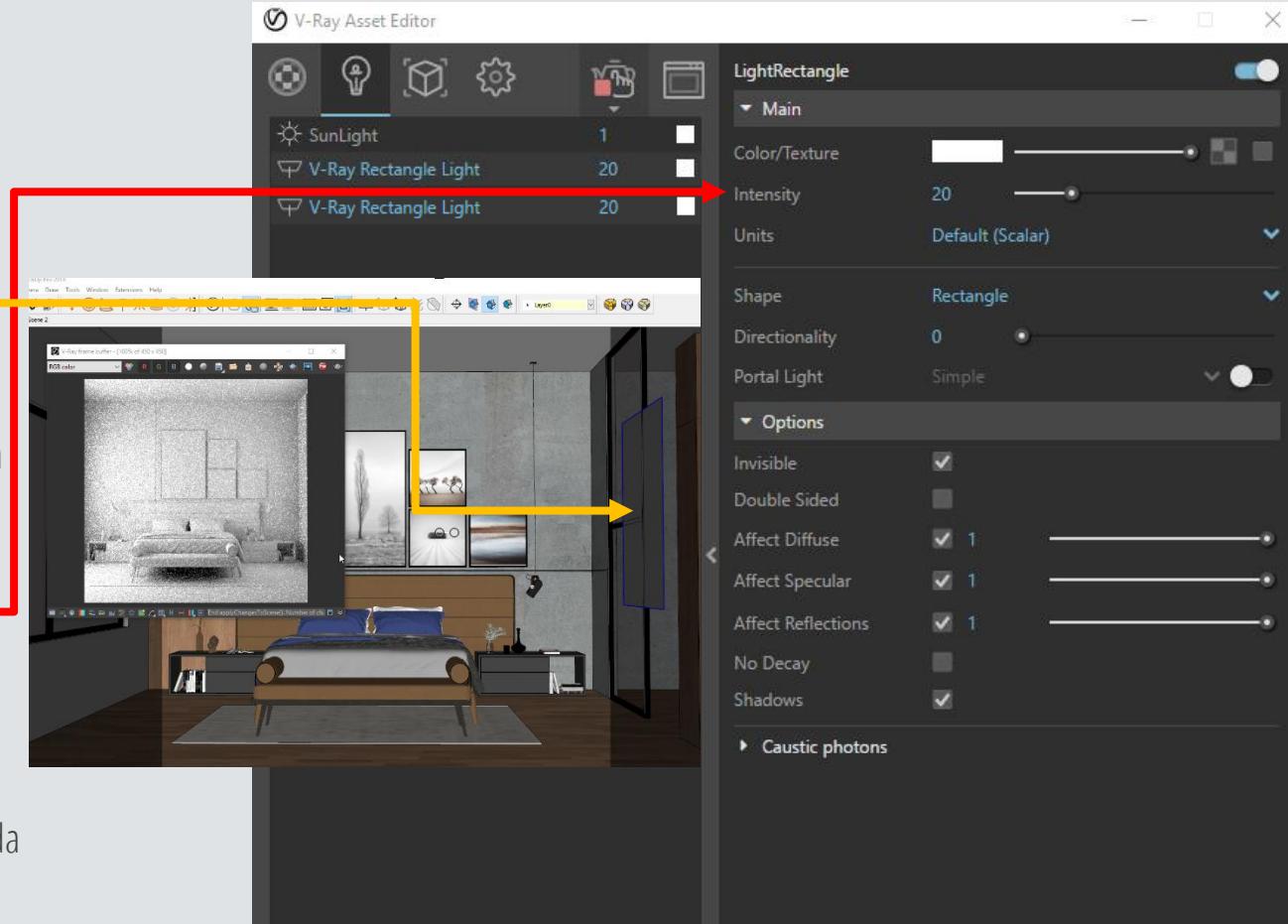
- Crie um Retângulo de Luz com o ícone 
- Posicione na parte externa do vão da janela
- Certifique que a parte branca (em que a iluminação vai “acender” esteja voltada para dentro do ambiente.
*Se não estiver, você pode clicar com o botão direito do mouse em cima do retângulo de luz, escolhe Flip Along Component's Blue
- Configure a intensidade do retângulo para 20 
- Deixe o retângulo invisível
- Coloque a Cortina em um Layer separado, desligue esse layer e atualize a cena, para não atrapalhar no bloqueio da luz 
- Faça o teste de render com o Render Interativo 
- OBS o tamanho do retângulo de luz influencia também na intensidade da luz



Illuminação

12– Iluminação Diurna – 2ª Luz de Apoio (Retângulo de Luz)

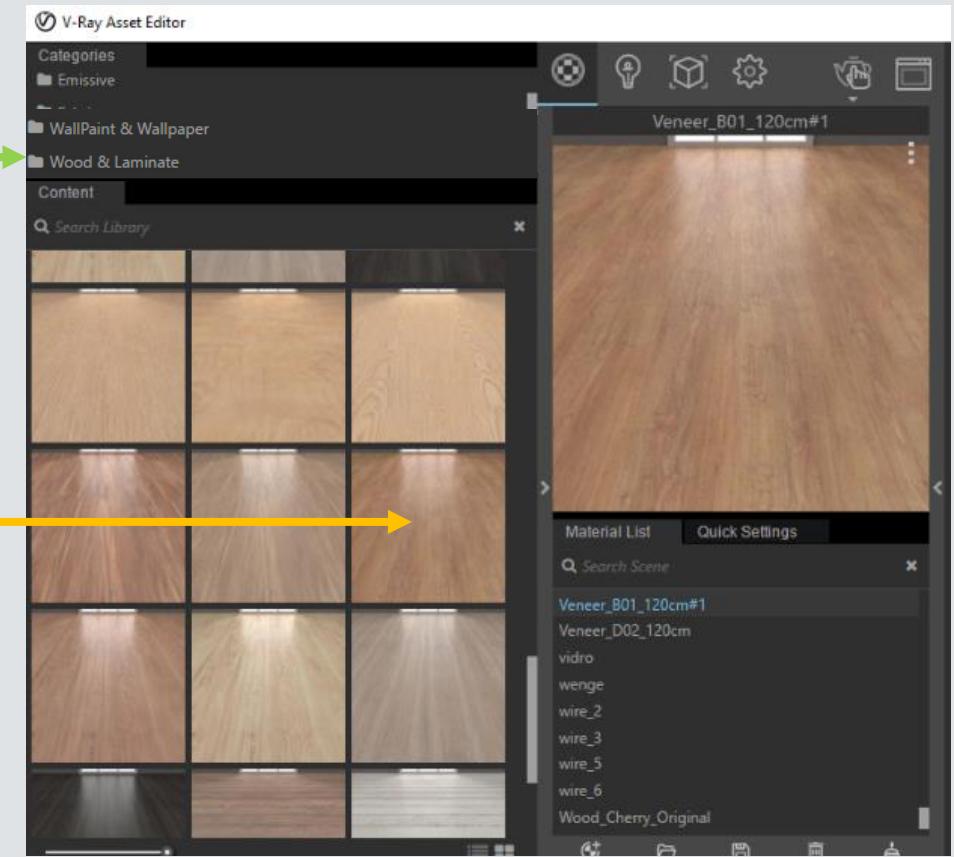
- Crie um Retângulo de Luz com o ícone  agora do outro lado do quarto, para ter uma luz vindo tanto da esquerda quanto da direita
- Posicione na parte da esquadria
- Certifique que a parte branca (em que a iluminação vai “acender” esteja voltada para dentro do ambiente.
*Se não estiver, você pode clicar com o botão direito do mouse em cima do retângulo de luz, escolhe Flip Along>Component's Blue
- Configure a intensidade do retângulo para 20
- Deixe o retângulo invisível
- Faça o teste de render com o Render Interativo 
- OBS o tamanho do retângulo de luz influencia também na intensidade da luz



Texturas e Materiais

1-MADEIRA DA PAREDE -BIBLIOTECA DO V-RAY

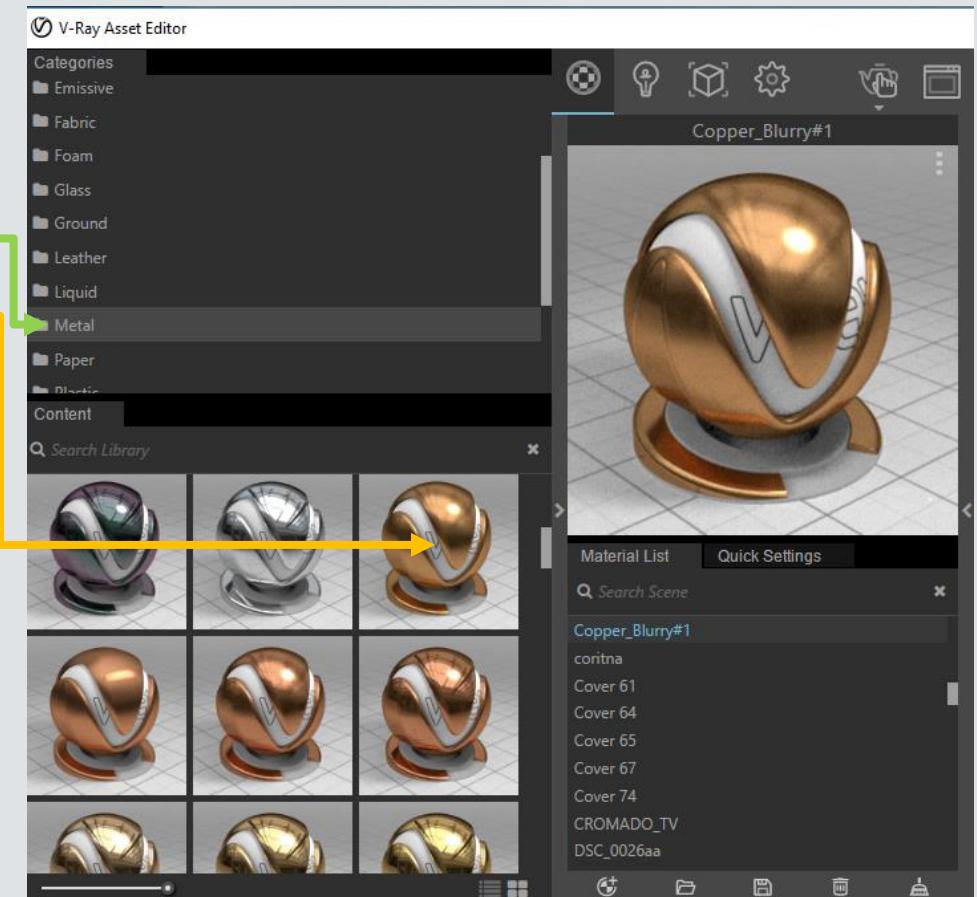
- Vá para a biblioteca de materiais do V-Ray e escolha a aba WOOD & LAMINATE
- Selecione o material "Veneer_B01_120cm"
- Clique com o botão direito e adicione o material na cena
- Copie o material recém adicionado clicando com o botão direito em cima dele e dê um copy (ou "use as replacement")
- Vá com o conta gotas,  e busque a referencia do material que você quer substituir no caso a parede de madeira
- Com o material antigo selecionado, clique com o botão direito e escolha "Paste" (Ou "Replace")
- Verifique a escala do objeto
- Caso o objeto não carregue no V-Ray, clique novamente com o conta-gotas  no material do Sketchup para recarregar a visualização



Texturas e Materiais

2-DETALHE METÁLICO DOURADO DA PAREDE -BIBLIOTECA DO V-RAY

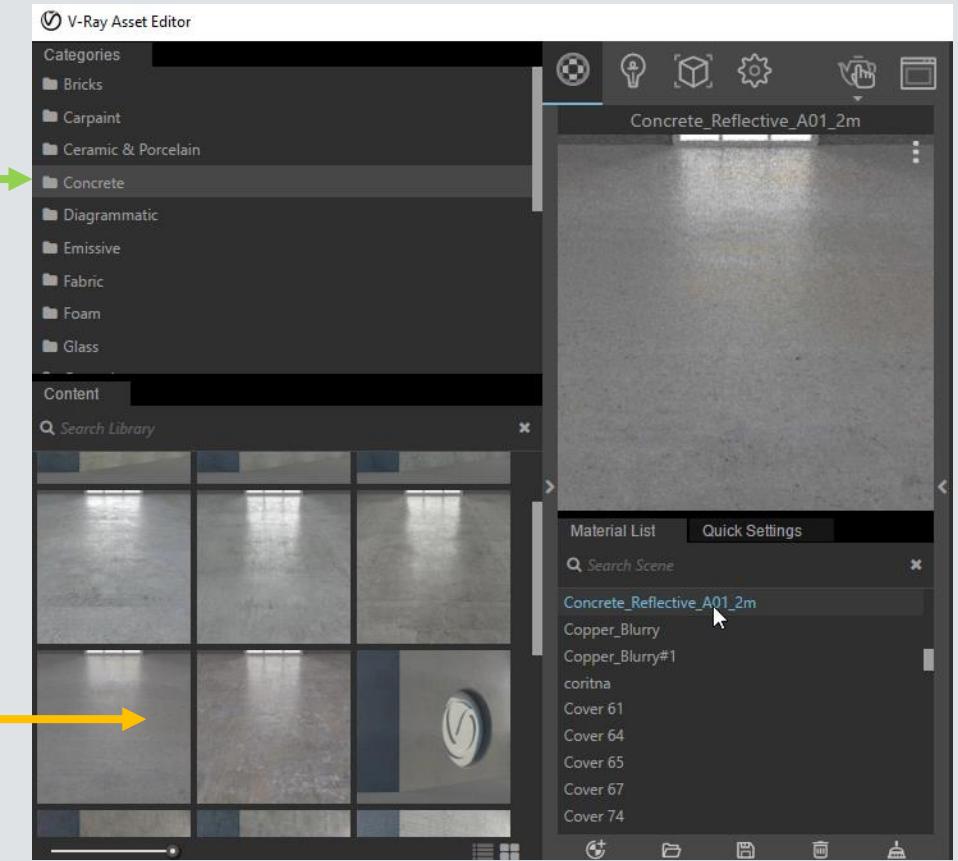
- Vá para a biblioteca de materiais do V-Ray e escolha a aba METAL
- Selecione o material “Copper_Blurry”
- Clique com o botão direito e adicione o material na cena
- Copie o material recém adicionado clicando com o botão direito em cima dele e dê um copy (ou “use as replacement”)
- Vá com o conta gotas,  e busque a referencia do material que você quer substituir no caso a cor do detalhe na parede
- Com o material antigo selecionado, clique com o botão direito e escolha “Paste” (Ou “Replace”)
- Caso o objeto não carregue no V-Ray, clique novamente com o conta-gotas  no material do Sketchup para recarregar a visualização



Texturas e Materiais

3-CONCRETO DA PAREDE -BIBLIOTECA DO V-RAY

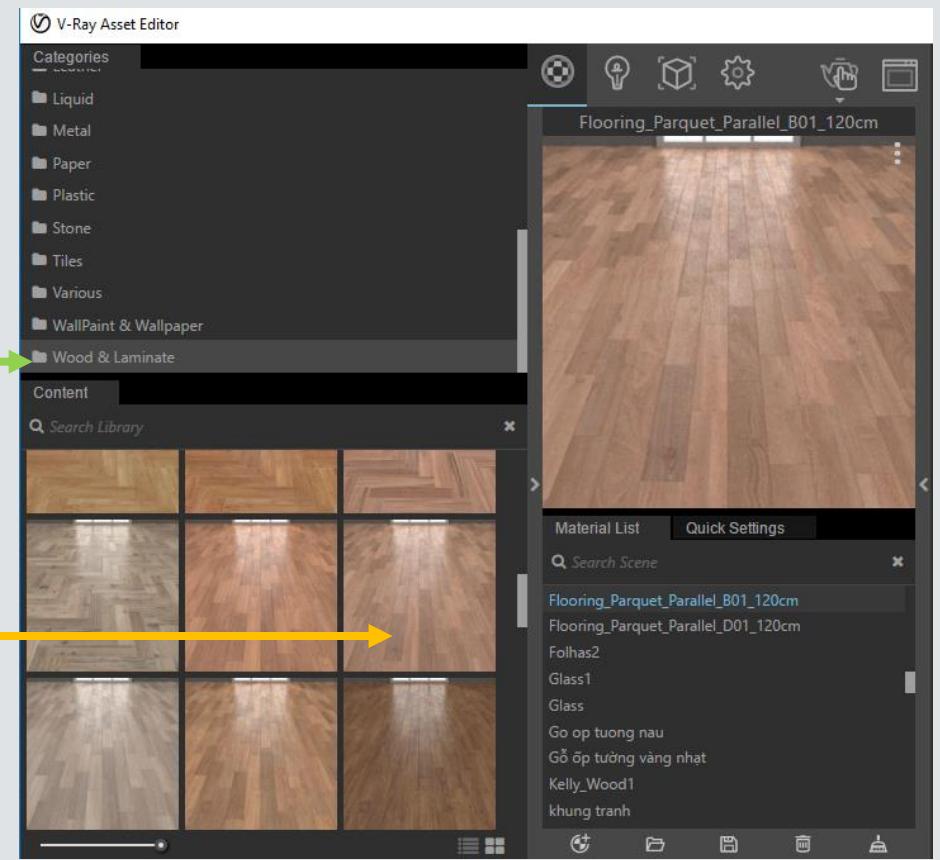
- Vá para a biblioteca de materiais do V-Ray e escolha a aba CONCRETE
- Selecione o material "Concrete_Reflective_A01_2m"
- Clique com o botão direito e adicione o material na cena
- Copie o material recém adicionado clicando com o botão direito em cima dele e dê um copy (ou "use as replacement")
- Vá com o conta gotas,  e busque a referencia do material que você quer substituir no caso a parede de concreto
- Com o material antigo selecionado, clique com o botão direito e escolha "Paste" (Ou "Replace")
- Verifique a escala do objeto
- Caso o objeto não carregue no V-Ray, clique novamente com o conta-gotas  no material do Sketchup para recarregar a visualização



Texturas e Materiais

4-PISO DE MADEIRA -BIBLIOTECA DO V-RAY

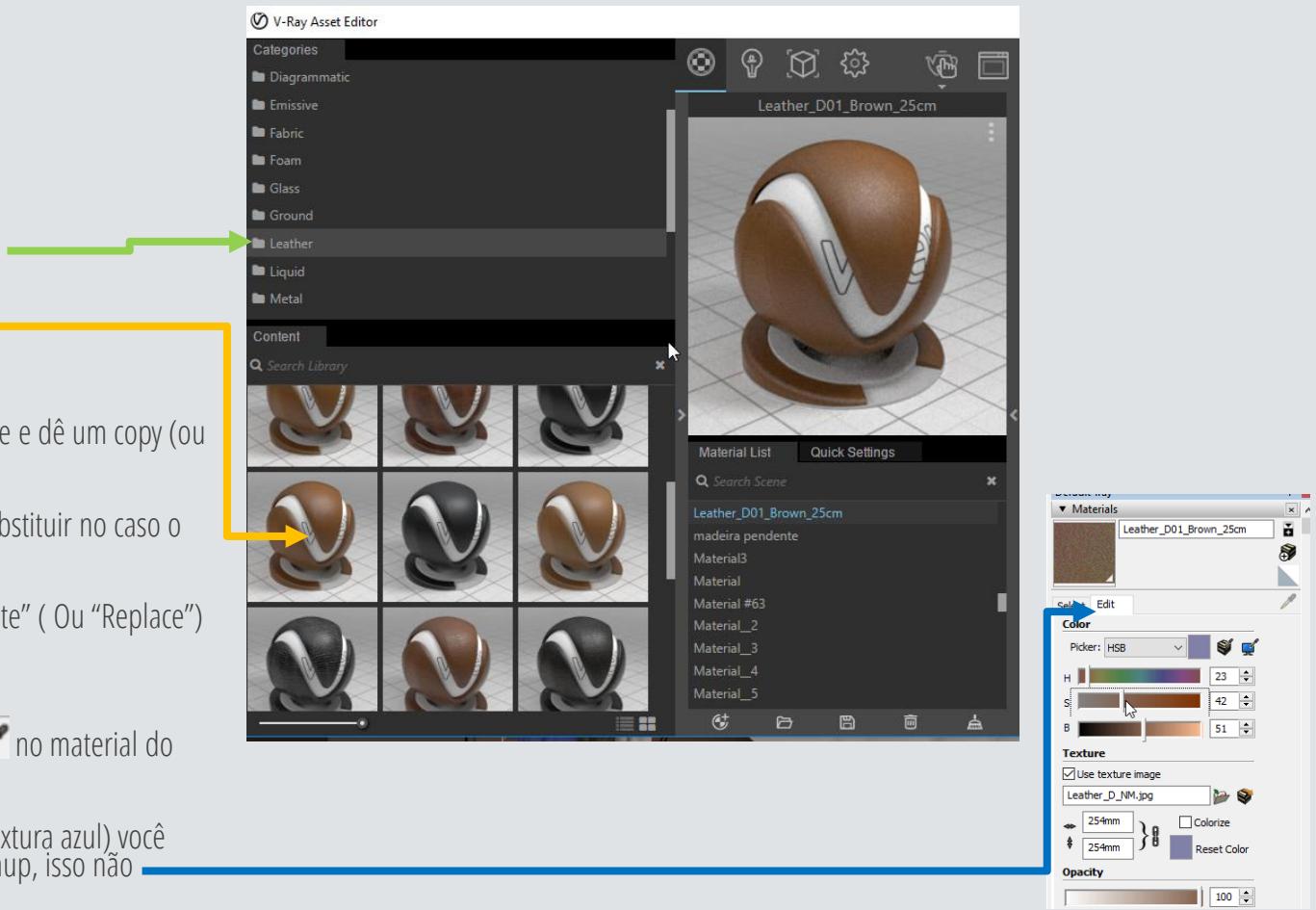
- Vá para a biblioteca de materiais do V-Ray e escolha a aba WOOD & LAMINATE
- Selecione o material "Flooring_Parquet_Parallel_B01_120cm"
- Clique com o botão direito e adicione o material na cena
- Copie o material recém adicionado clicando com o botão direito em cima dele e dê um copy (ou "use as replacement")
- Vá com o conta gotas,  e busque a referencia do material que você quer substituir no caso o piso de madeira
- Com o material antigo selecionado, clique com o botão direito e escolha "Paste" (Ou "Replace")
- Verifique a escala do objeto
- Caso o objeto não carregue no V-Ray, clique novamente com o conta-gotas  no material do Sketchup para recarregar a visualização



Texturas e Materiais

5-COURO CARAMELO-BIBLIOTECA DO V-RAY

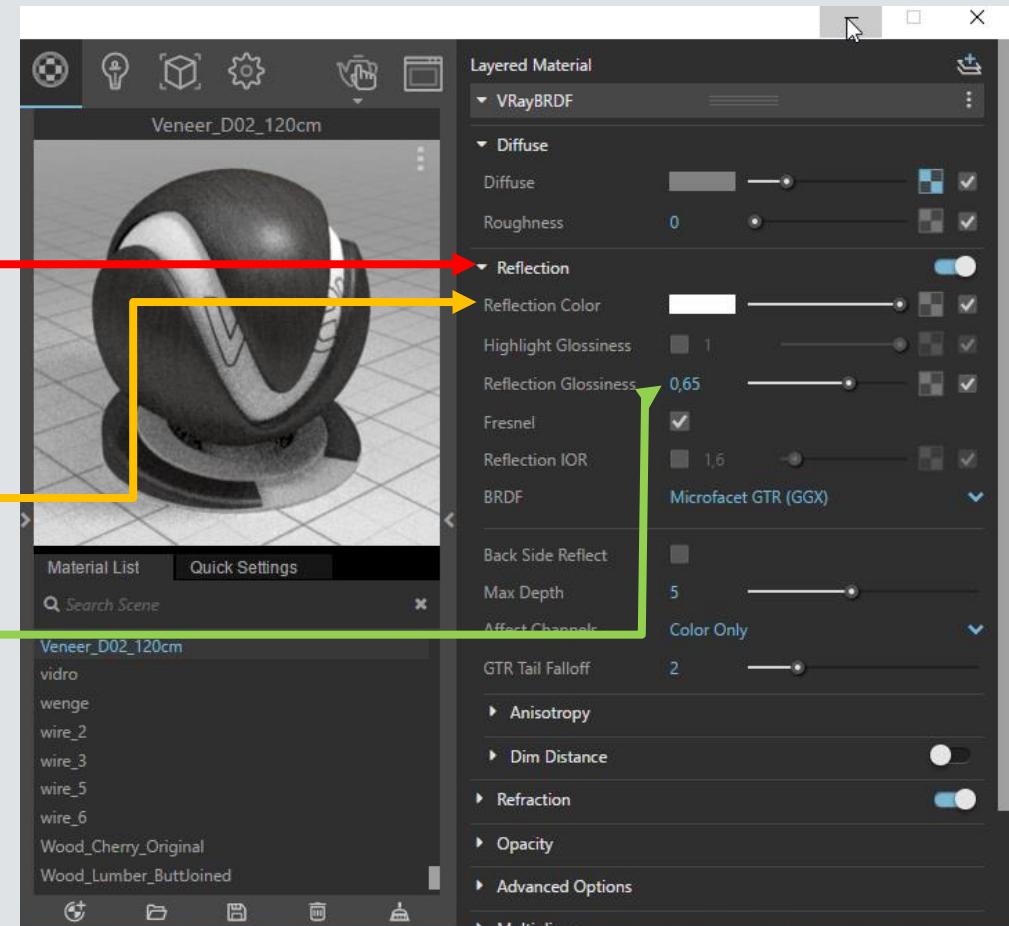
- Vá para a biblioteca de materiais do V-Ray e escolha a aba LEATHER
- Selecione o material "Leather_D01_Brown_25cm"
- Clique com o botão direito e adicione o material na cena
- Copie o material recém adicionado clicando com o botão direito em cima dele e dê um copy (ou "use as replacement")
- Vá com o conta gotas,  e busque a referencia do material que você quer substituir no caso o couro
- Com o material antigo selecionado, clique com o botão direito e escolha "Paste" (Ou "Replace")
- Verifique a escala do objeto
- Caso o objeto não carregue no V-Ray, clique novamente com o conta-gotas  no material do Sketchup para recarregar a visualização
- Quando o material carregar no Sketchup você verá uma cor diferente (uma textura azul) você pode regularizar a cor mexendo no S e H na aba EDIT dos materiais no Sketchup, isso não influencia no material configurado no render.



Texturas e Materiais

6– MADEIRA PRETA CABECEIRA DA CAMA

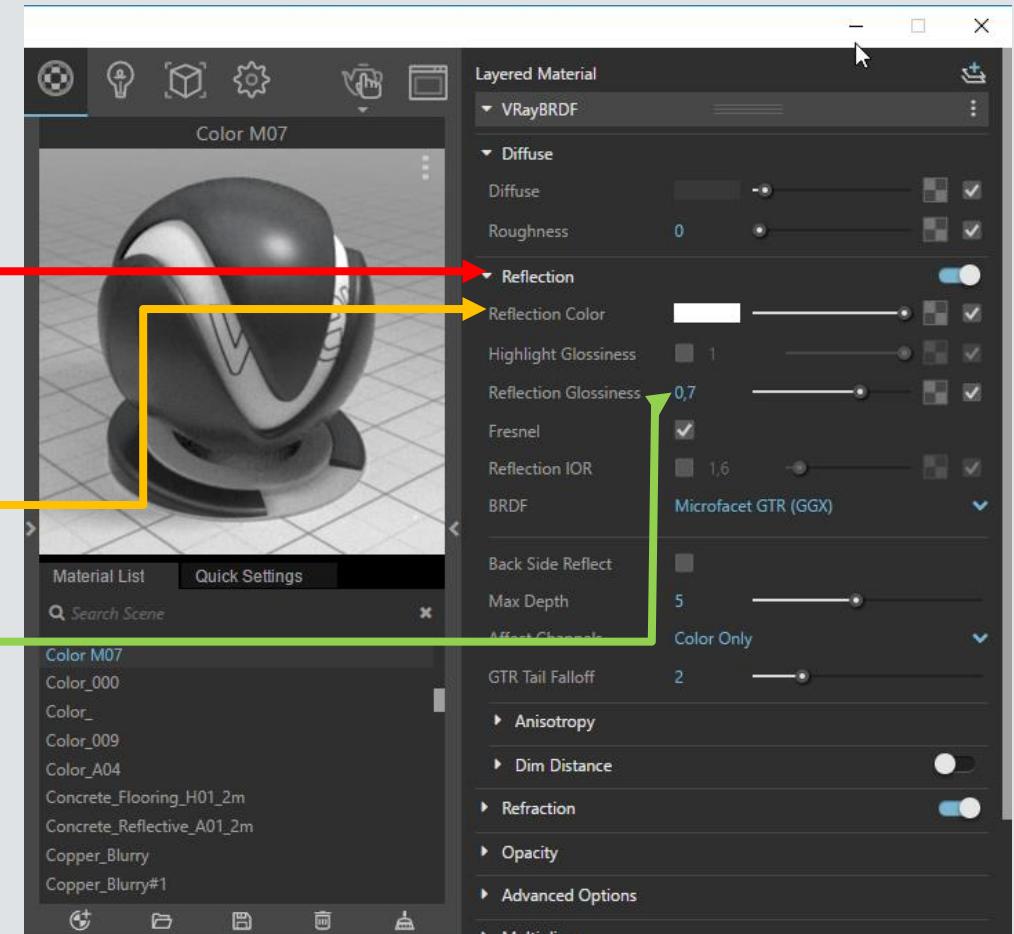
- Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** até 0,65



Texturas e Materiais

7– LACA GRAFITE DO CRIADO MUDO

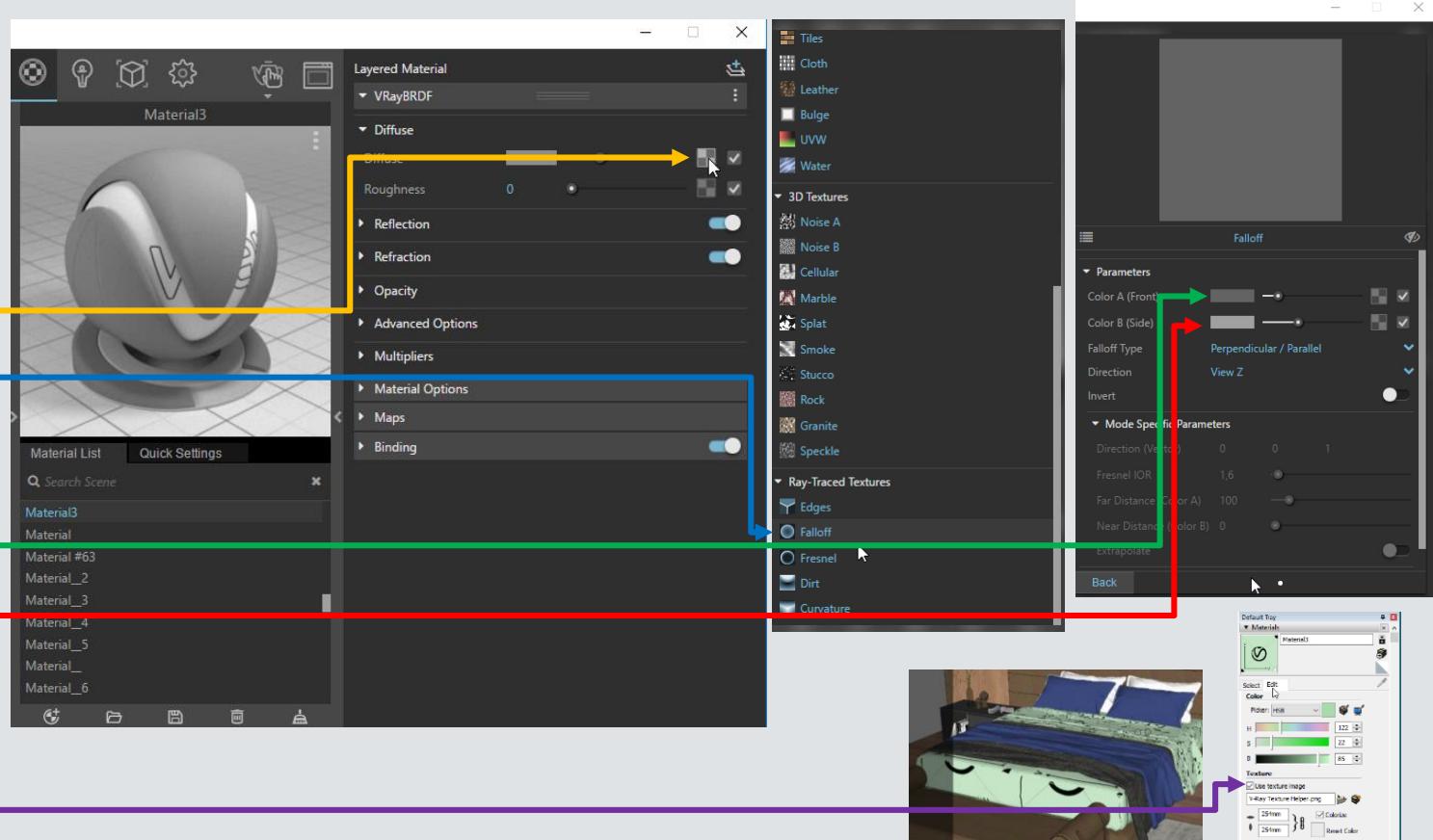
- Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** até 0,7



Texturas e Materiais

8– TECIDO DO LENÇOL CINZA

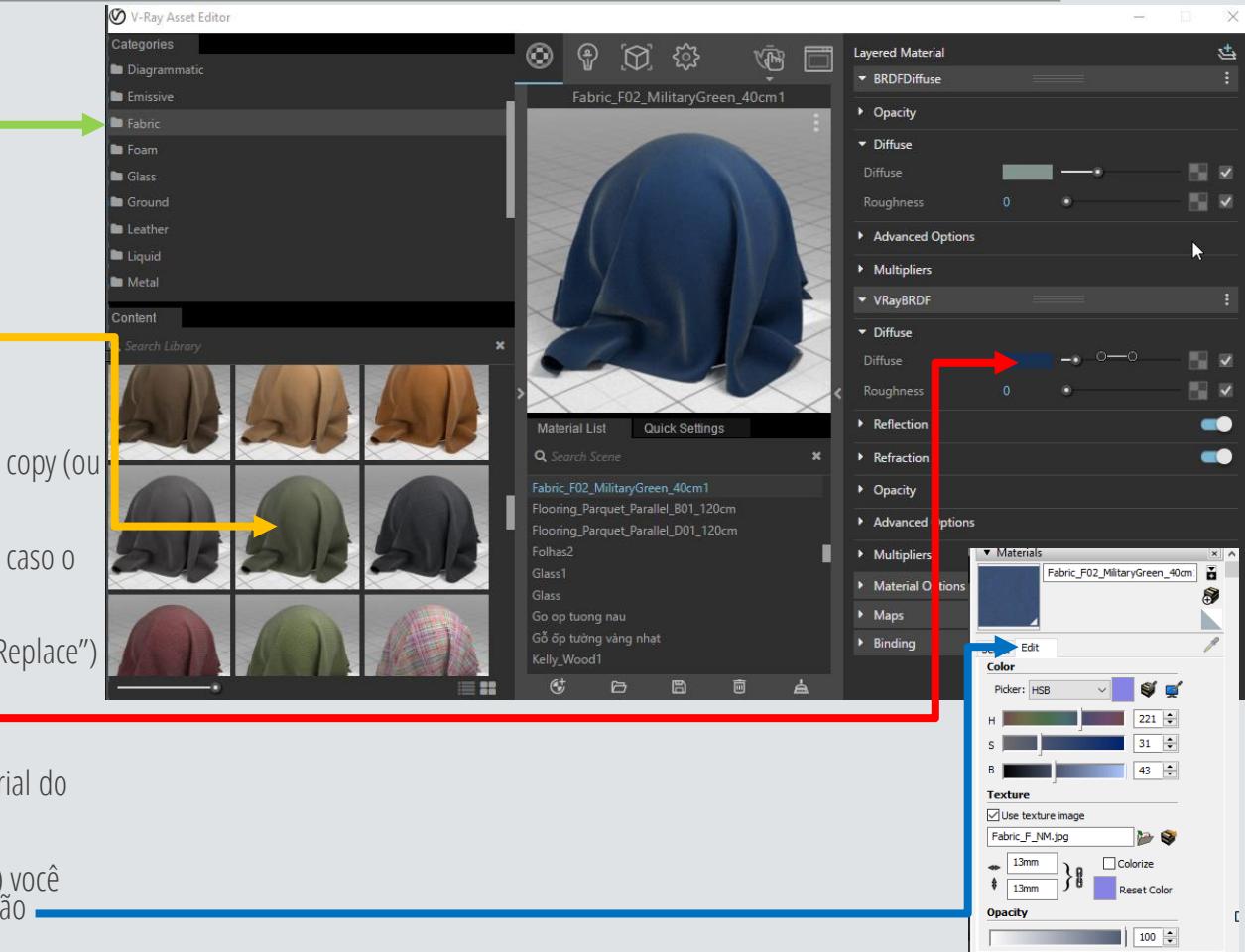
- Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- Clique nos quadradinhos do Difuse
- Escolha Falloff
- Faça um mix de 2 cores:
 - Sendo o Color A a cor predominante do tecido (cinza escuro)
 - E o Color B a cor do brilho do tecido (geralmente um tom mais claro do que a cor predominante)
- Clique em Back
- Para tirar a marca do V-ray, vá no material do Sketchup e desabilite o Use Texture image. Mude também a cor.



Texturas e Materiais

9–ROUPA DE CAMA AZUL-BIBLIOTECA DO V-RAY

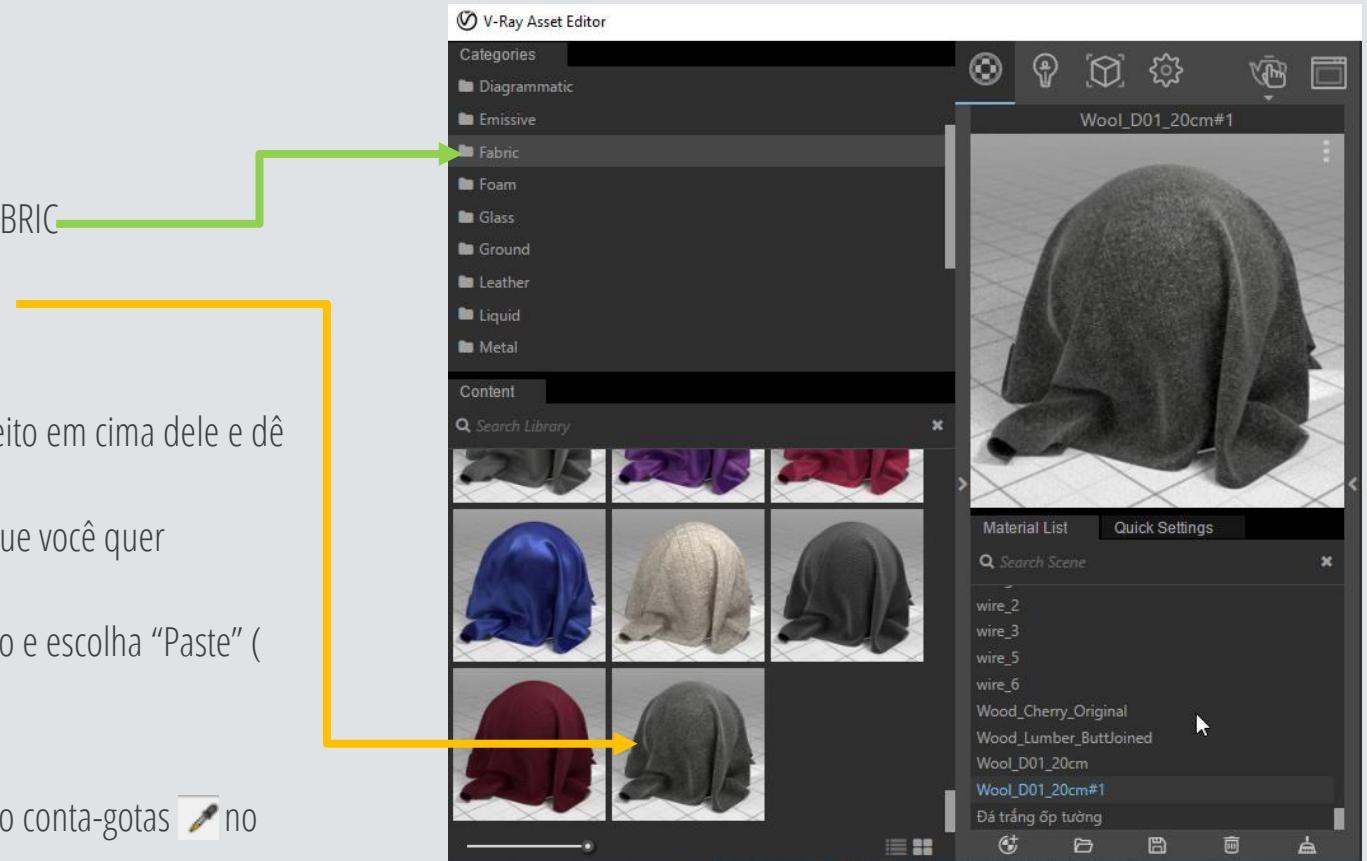
- Vá para a biblioteca de materiais do V-Ray e escolha a aba FABRIC
- Selecione o material “Fabric_F02_MilitaryGreen_40cm”
- Clique com o botão direito e adicione o material na cena
- Copie o material recém adicionado clicando com o botão direito em cima dele e dê um copy (ou “use as replacement”)
- Vá com o conta gotas,  e busque a referencia do material que você quer substituir no caso o lençol azul
- Com o material antigo selecionado, clique com o botão direito e escolha “Paste” (Ou “Replace”)
- Mude a cor do tecido de verde para azul, na cor do Difuse no Layer BRDF
- Caso o objeto não carregue no V-Ray, clique novamente com o conta-gotas  no material do Sketchup para recarregar a visualização
- Quando o material carregar no Sketchup você verá uma cor diferente (uma textura azul) você pode regularizar a cor mexendo no S e H na aba EDIT dos materiais no Sketchup, isso não influencia no material configurado no render.



Texturas e Materiais

10-MANTA CINZA -BIBLIOTECA DO V-RAY

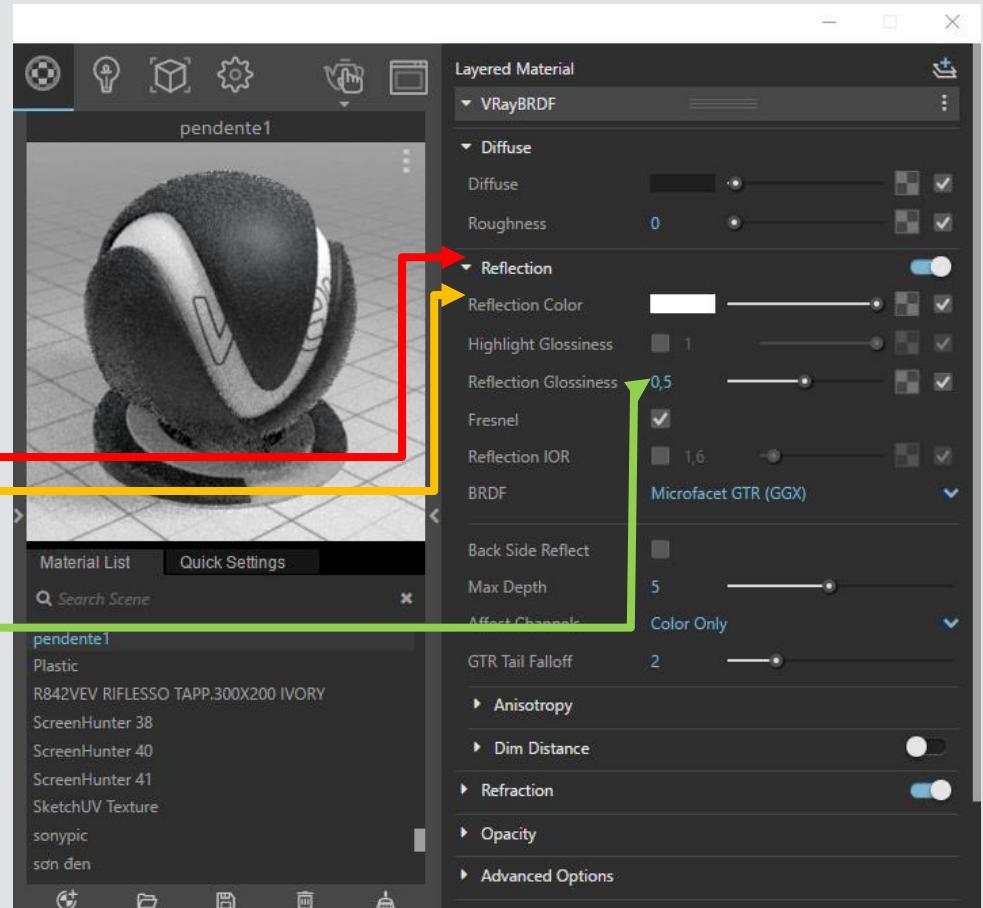
- Vá para a biblioteca de materiais do V-Ray e escolha a aba FABRIC
- Selecione o material "Wool_D1_20cm"
- Clique com o botão direito e adicione o material na cena
- Copie o material recém adicionado clicando com o botão direito em cima dele e dê um copy (ou "use as replacement")
- Vá com o conta gotas,  e busque a referencia do material que você quer substituir no caso a manta cinza
- Com o material antigo selecionado, clique com o botão direito e escolha "Paste" (Ou "Replace")
- Verifique a escala do objeto
- Caso o objeto não carregue no V-Ray, clique novamente com o conta-gotas  no material do Sketchup para recarregar a visualização



Texturas e Materiais

11– CABO DA LUMINÁRIA

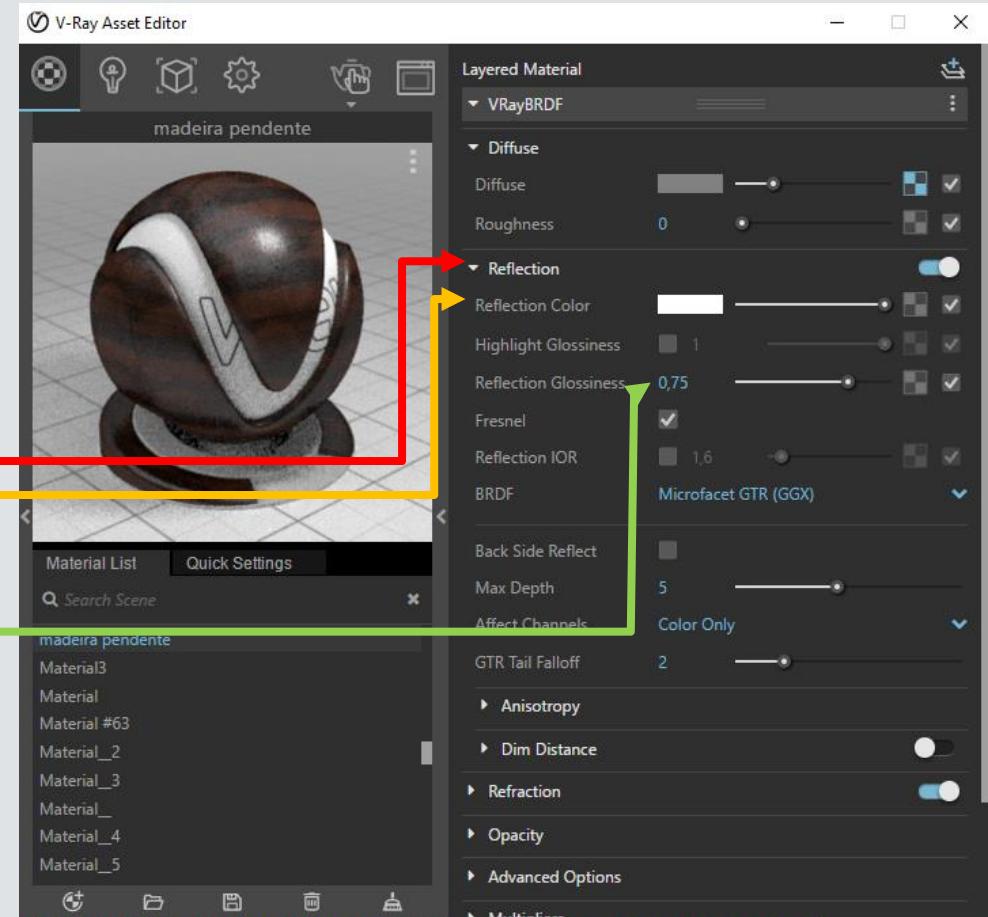
- Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** até 0,5



Texturas e Materiais

12 – ALÇA DE MADEIRA DA LUMINÁRIA

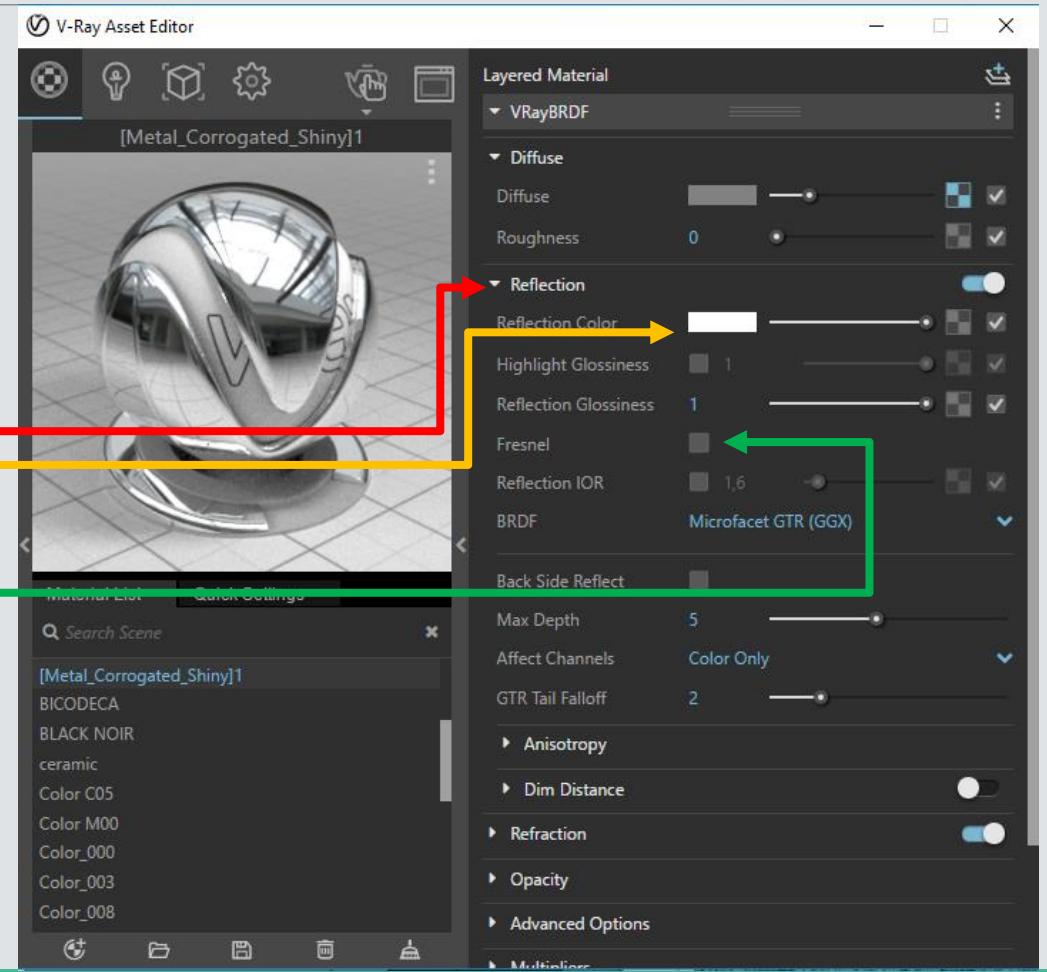
- Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** até 0,75



Texturas e Materiais

13– CROMADO DA LUMINÁRIA

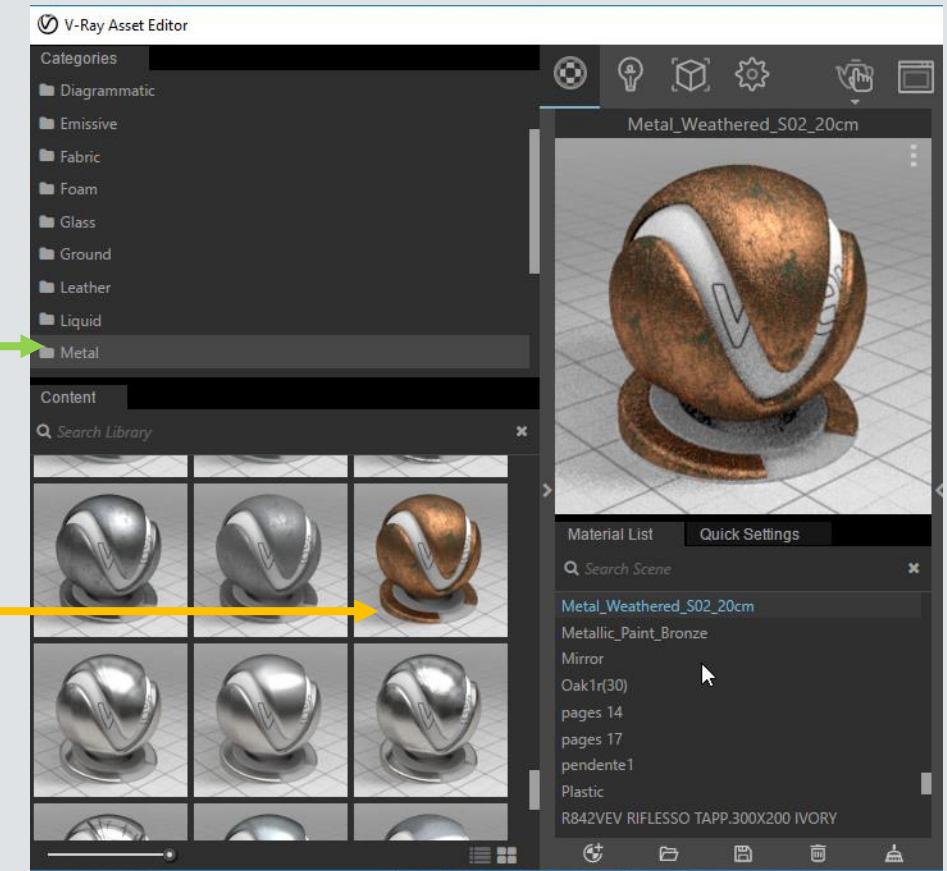
- Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- Desmarque a opção do Fresnel



Texturas e Materiais

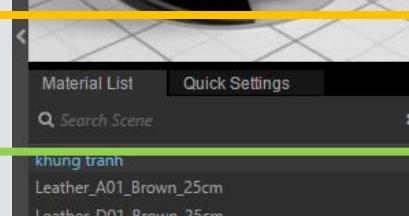
14-METAL MANCHADO DOURADO DO ADORNO

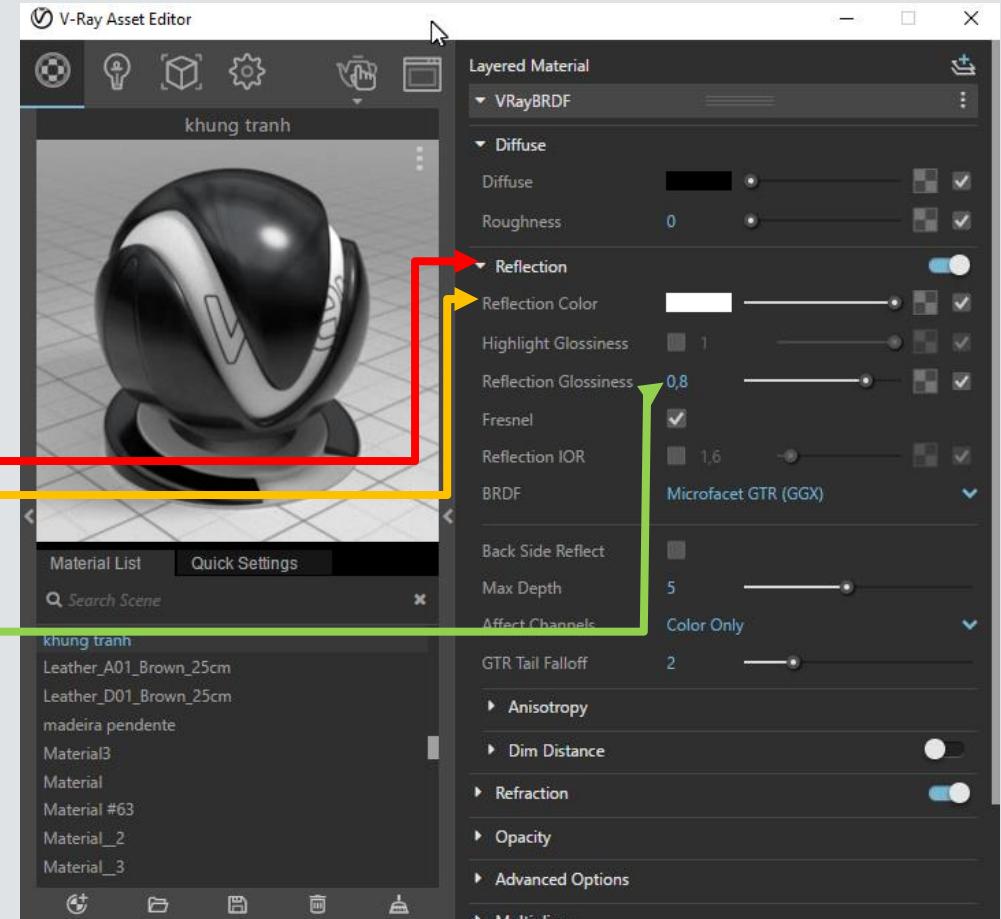
- Vá para a biblioteca de materiais do V-Ray e escolha a aba METAL
- Selecione o material "Metal_Weathered_S02_20cm"
- Clique com o botão direito e adicione o material na cena
- Copie o material recém adicionado clicando com o botão direito em cima dele e dê um copy (ou "use as replacement")
- Vá com o conta gotas,  e busque a referencia do material que você quer substituir no caso o metal do adorno
- Com o material antigo selecionado, clique com o botão direito e escolha "Paste" (Ou "Replace")
- Verifique a escala do objeto
- Caso o objeto não carregue no V-Ray, clique novamente com o conta-gotas  no material do Sketchup para recarregar a visualização



Texturas e Materiais

15– MOLDURAS DOS QUADROS

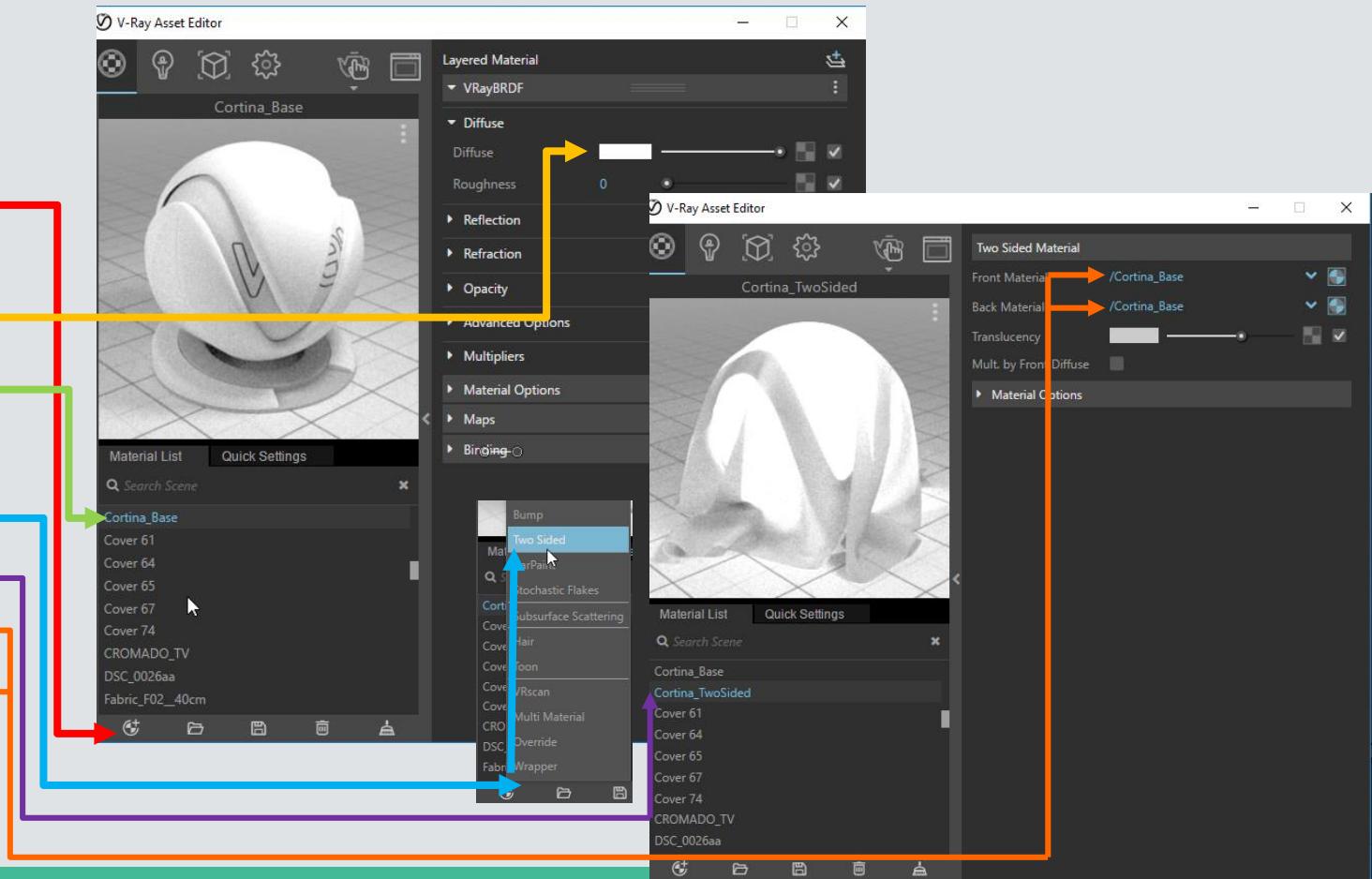
- Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color**  até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness**  até 0,8



Texturas e Materiais

16– CORTINA BRANCA

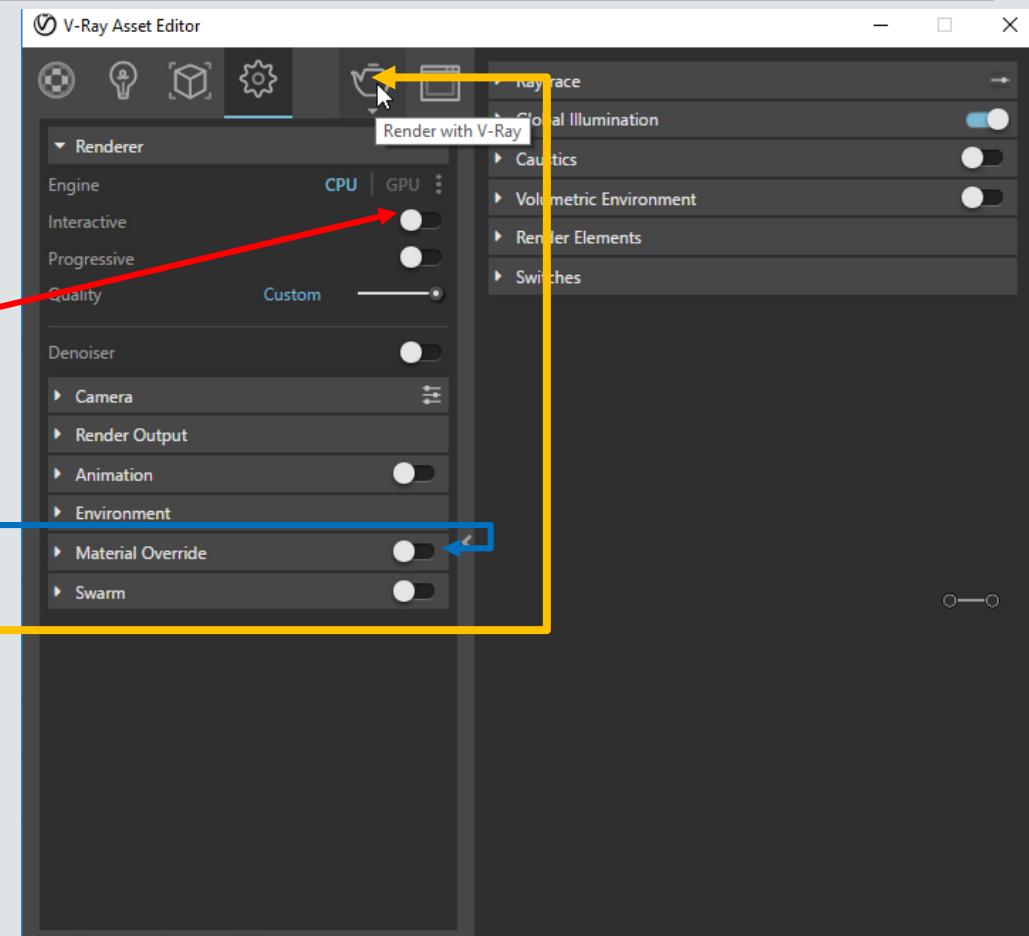
- Na lista de Material, escolha para criar um material Genérico do zero
- BASE
 - Coloque a cor branca
 - Renomeei o material com o nome Cortina_Base
- CORTINA
 - Novamente na lista de material, clique para criar um novo material, agora escolha Two Sided
 - Renomeei ele com o nome Cortina_TwoSided
 - Coloque o material no material FRONT o Cortina_Base que criamos
 - Coloque o material no material BACK o Cortina_Base novamente
 - Aplique esse material Cortina_Two Sided no bloco da Cortina
 - Lembre-se de aplicar em todas as faces do bloco, inclusive dentro



Acabamento e Render Final

17– Teste de render com os materiais ativos

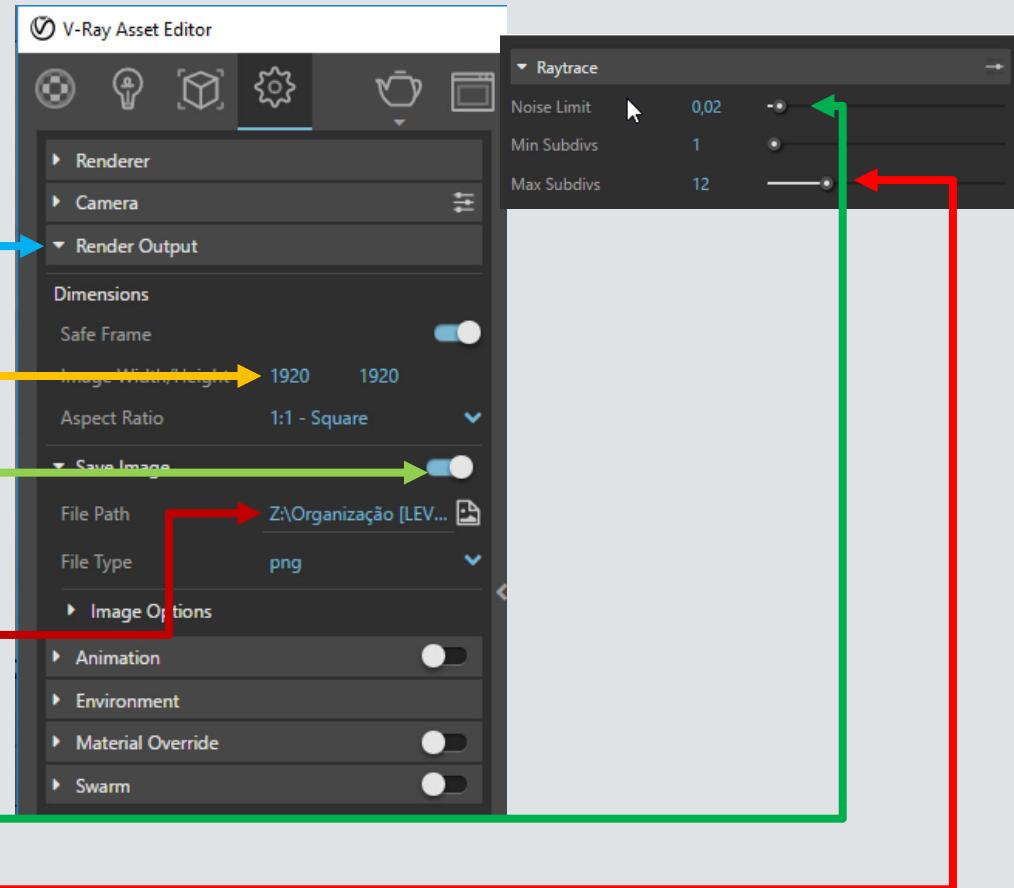
- Depois de configurar os materiais, clique nas configurações do Render
- Deslique o Render Interativo
- Deslique o Material Override
- Faça um teste de Render
- Analise a imagem e corrija os possíveis erros



Acabamento e Render Final

18–Render Final

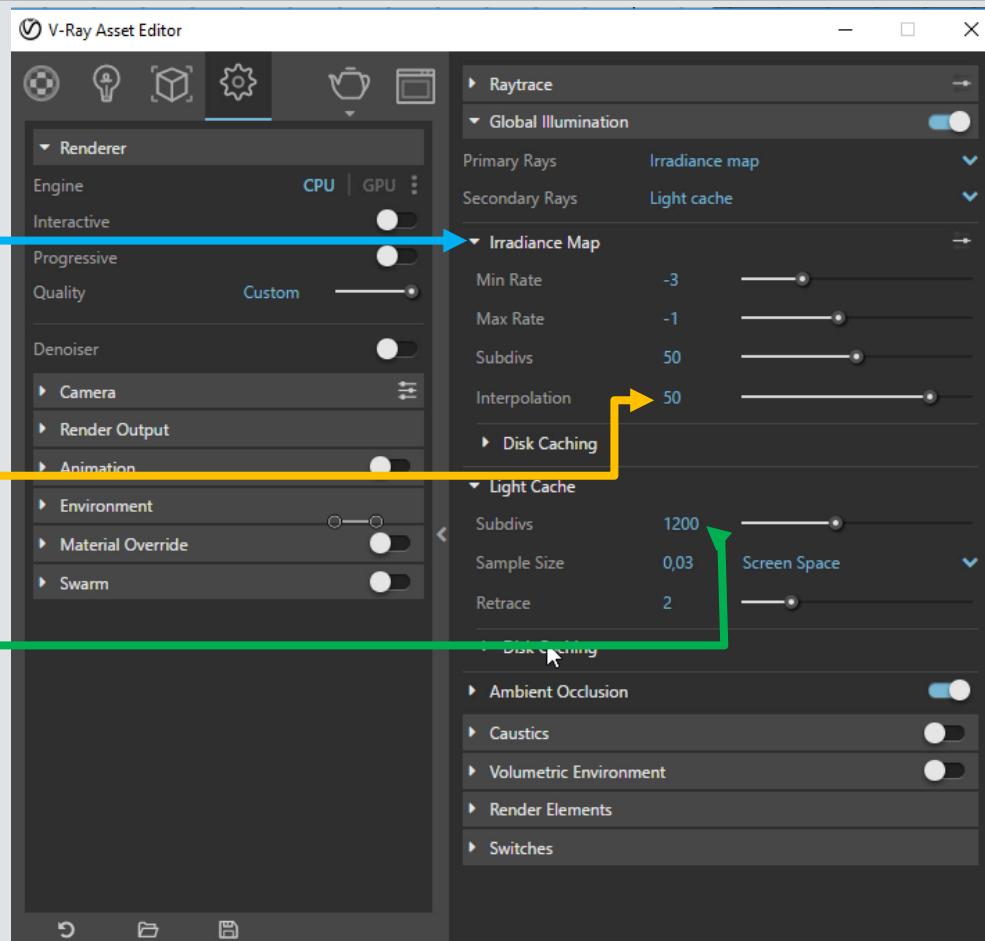
- Clique nas configurações do Render
- Na aba **Render Output**
 - Coloque a medida com 1920
 - Ative o Save Image
 - Escolha uma pasta para os arquivos do Batch Render sejam salvos
- Na aba Raytrace
 - Coloque o noise Limit em 0,02
 - Max Subdivs em 12



Acabamento e Render Final

19–Render Final

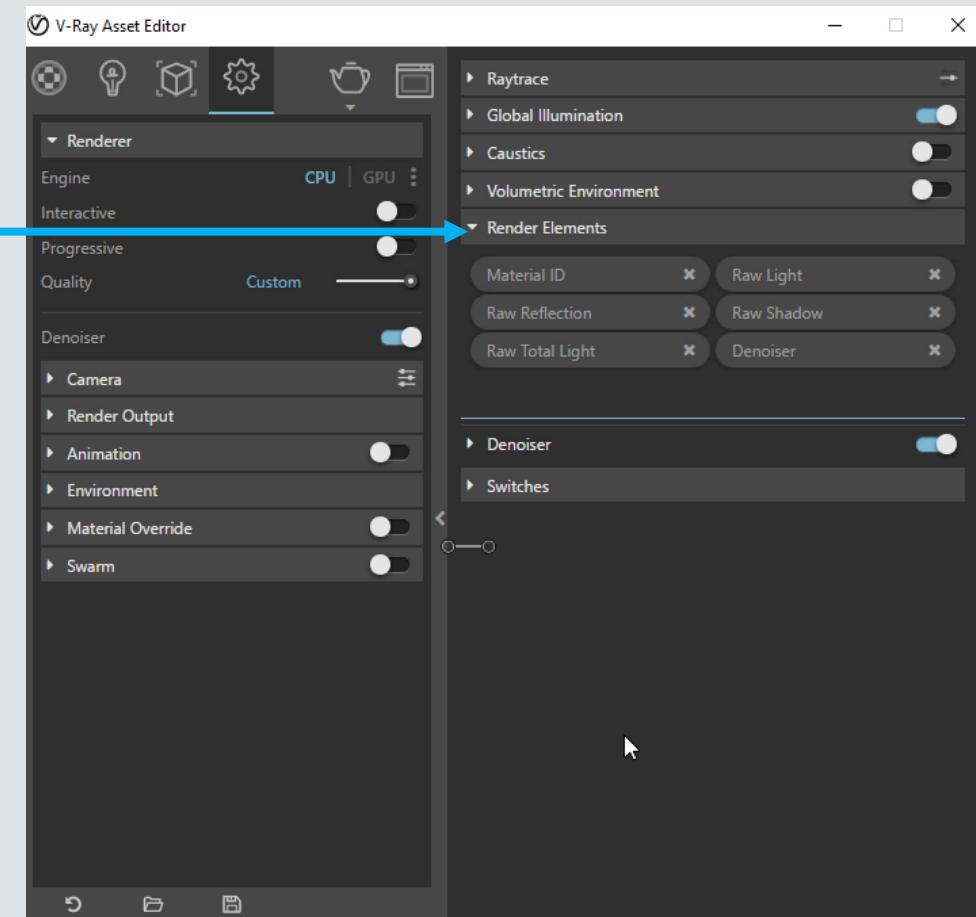
- Clique nas configurações do Render
- Na aba Irradiance Map
 - Coloque o “Interpolation” com 50
- Na aba Light Cache
 - Coloque o “Subdivs” com 1200



Acabamento e Render Final

20–Render Final

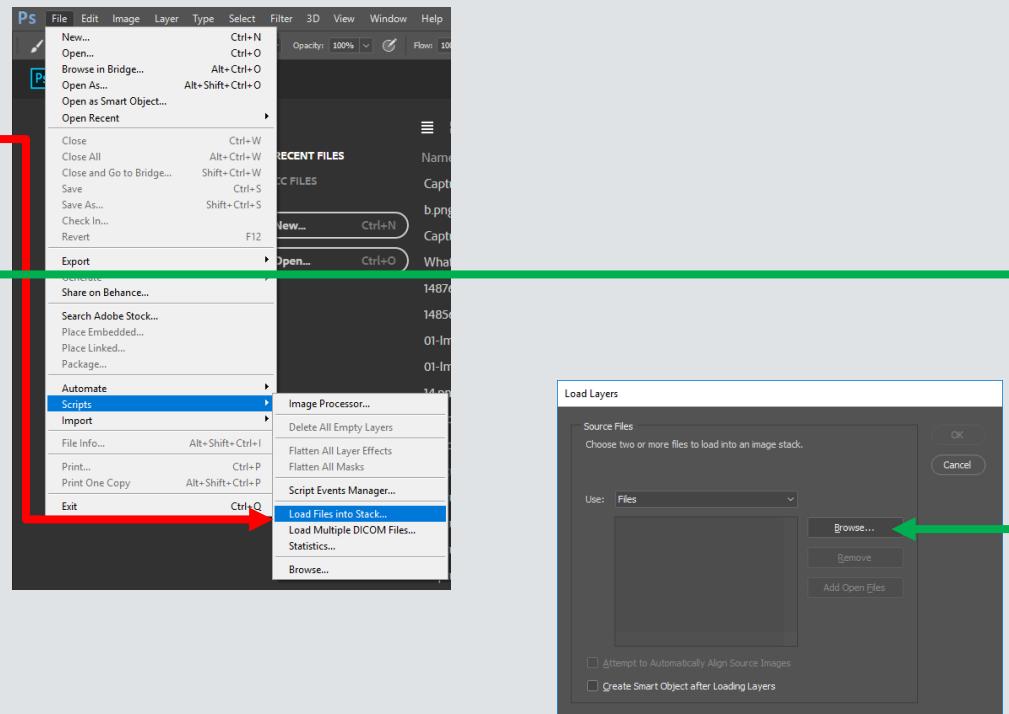
- Na aba Render Elements coloque
 - Material ID
 - Raw Light
 - Raw Reflection
 - Raw Shadow
 - Raw Total Light
 - Denoiser
- Salve o Arquivo
- Renderize a Cena



Sistema de Pós Produção

21 – IMPORTE AS IMAGENS DO RENDER ELEMENTS

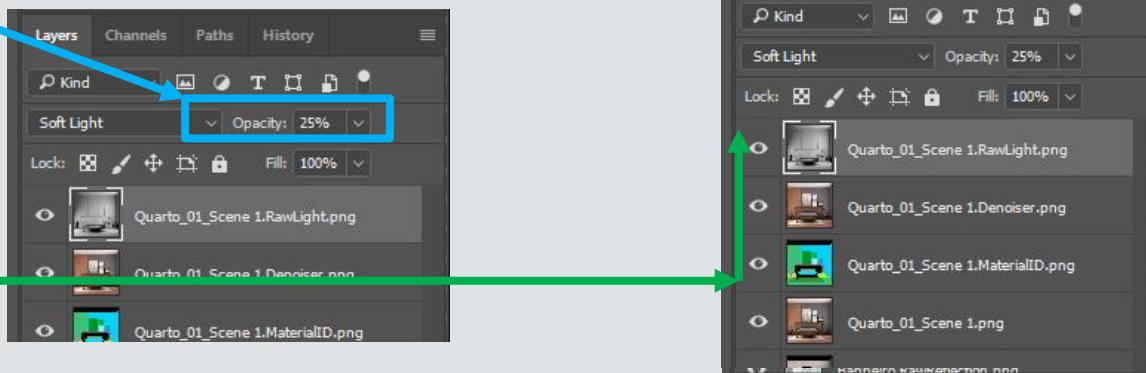
- Clique em File > Scripts > Load Files into Stack... _____
- Busque as imagens do download dessa aula clicando em "Browser" _____
- Carregue as imagens e dê OK



Sistema de Pós Produção

22– AJUSTES NO LAYERS DOS CANAIS – Raw Light

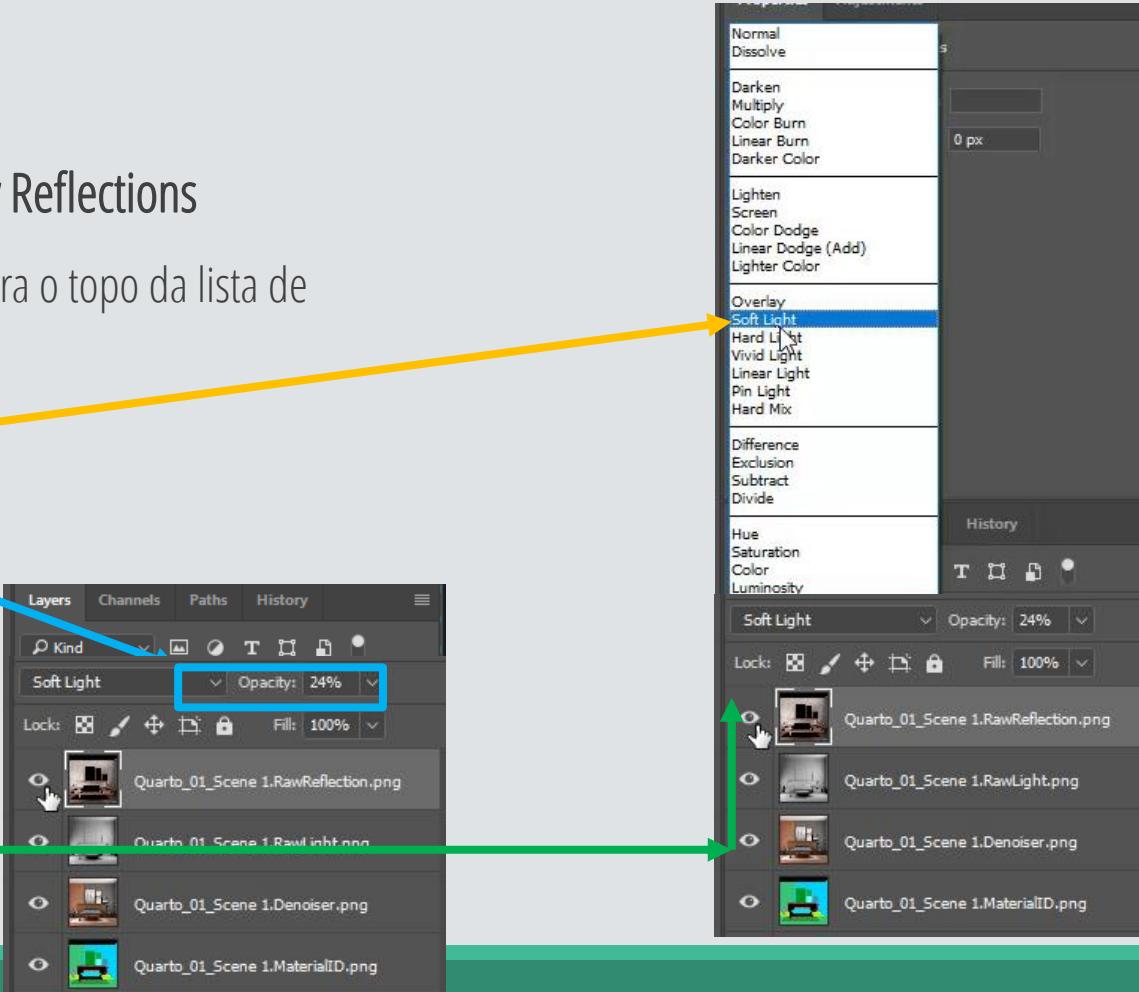
- Clique e arraste o Layer “Raw Light” para o topo da lista de Layers
- Na lista de efeitos, escolha o “Soft Light”
- Controle o “Opacity” para 25%



Sistema de Pós Produção

23– AJUSTES NO LAYERS DOS CANAIS – Raw Reflections

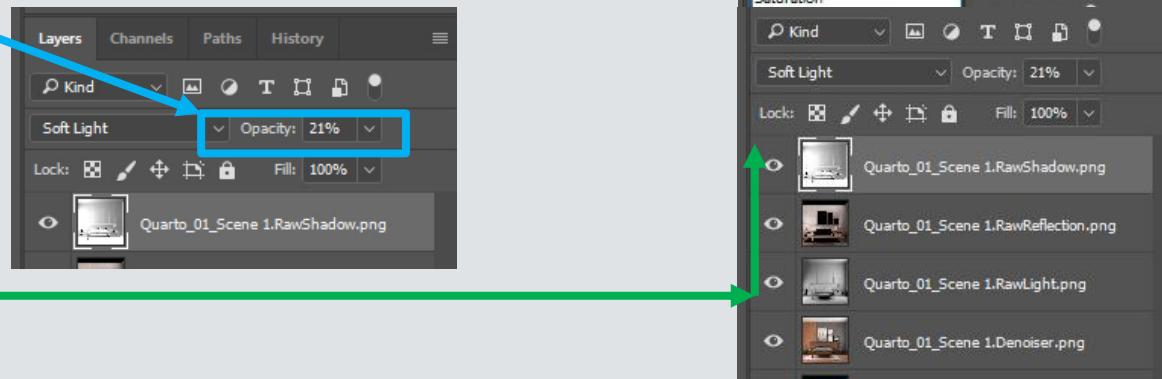
- Clique e arraste o Layer “Raw Reflections” para o topo da lista de Layers
- Na lista de efeitos, escolha o “Soft Light”
- Controle o “Opacity” para 24%



Sistema de Pós Produção

24– AJUSTES NO LAYERS DOS CANAIS – Raw Shadow

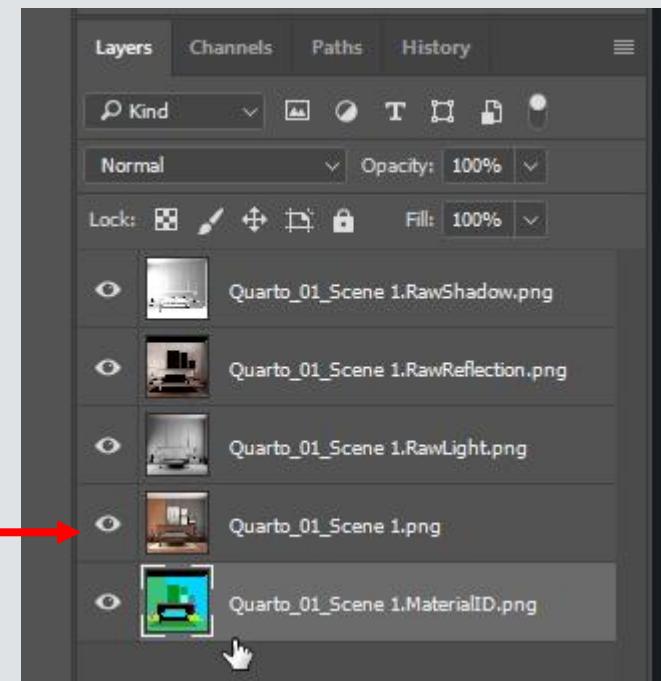
- Clique e arraste o Layer “Raw Total Light” para o topo da lista de Layers
- Na lista de efeitos, escolha o “Soft Light”
- Controle o “Opacity” para 21%



Sistema de Pós Produção

25– AJUSTES NO LAYERS DOS CANAIS – Denoiser

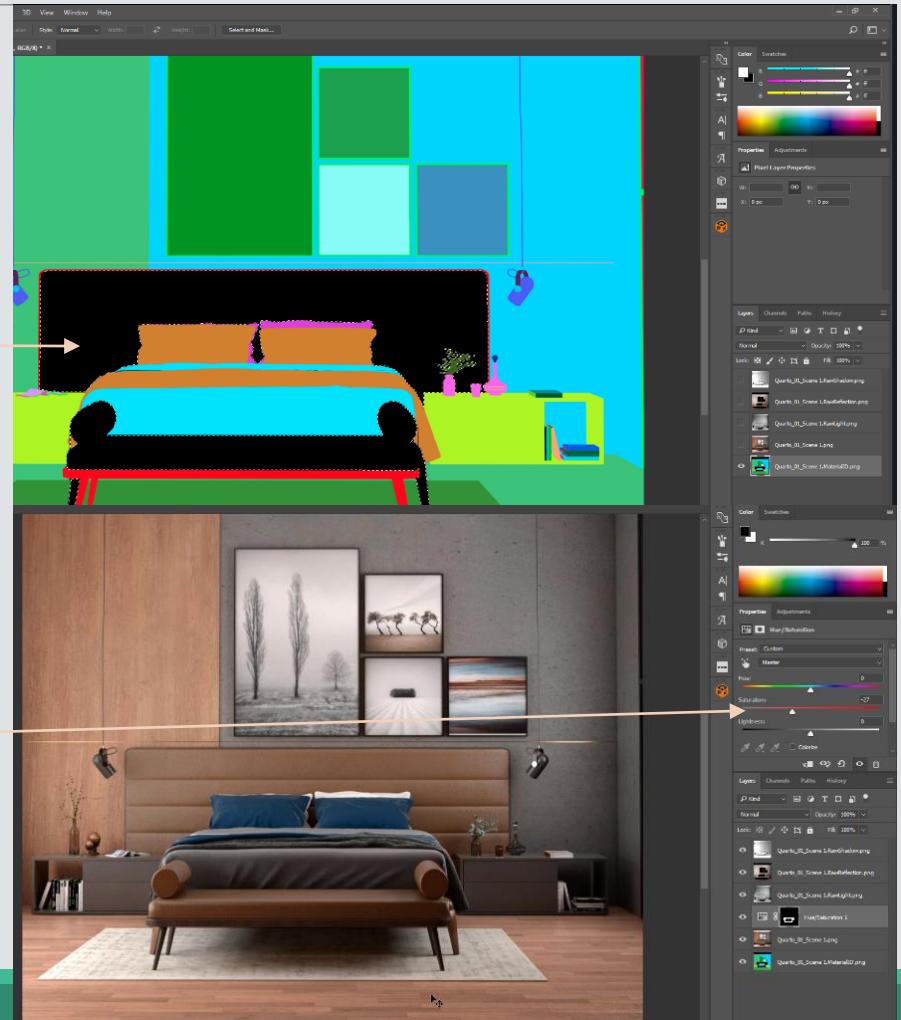
- O V-ray salva 3 versões da imagem
 - O Denoiser que tem uma redução de ruídos na imagem
 - A imagem normal (possivelmente com alguns ruídos)
 - E o effectresults, que pode ser descartado
- Compare o layer do Denoiser e a imagem originar para selecionar qual ficará ativa
- No caso do render do quarto selecionamos o a imagem original



Sistema de Pós Produção

26– MUDANDO O TOM DO COURO

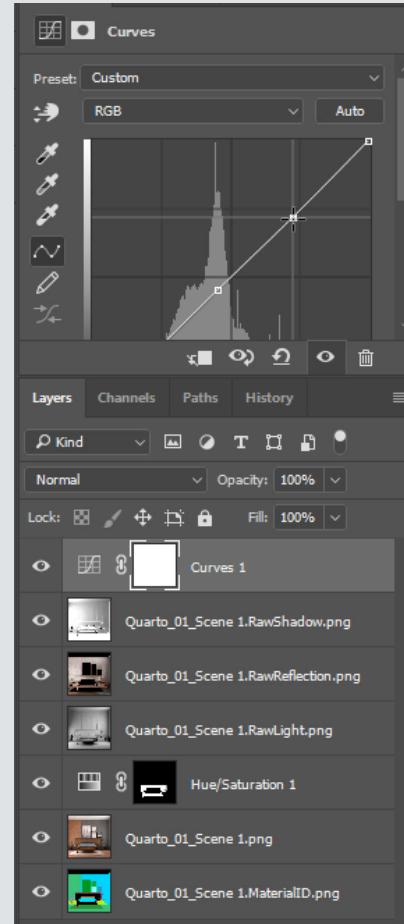
- No Layer Material ID selecione com a varinha de condão a cor que representa o couro
- Caso o Photoshop selecione outras partes que não são de couro retire a seleção pressionando a tecla ATL com as ferramentas de seleção mesmo
- Com a seleção demarcada clique o Layer principal da sua imagem e nos ajustes  escolha Hue/Saturation
- Diminua a barra da saturação e ela vai agir somente no couro que havíamos selecionado
- Aperte CTRL+D para tirar a seleção



Sistema de Pós Produção

27– Ajustes com efeitos

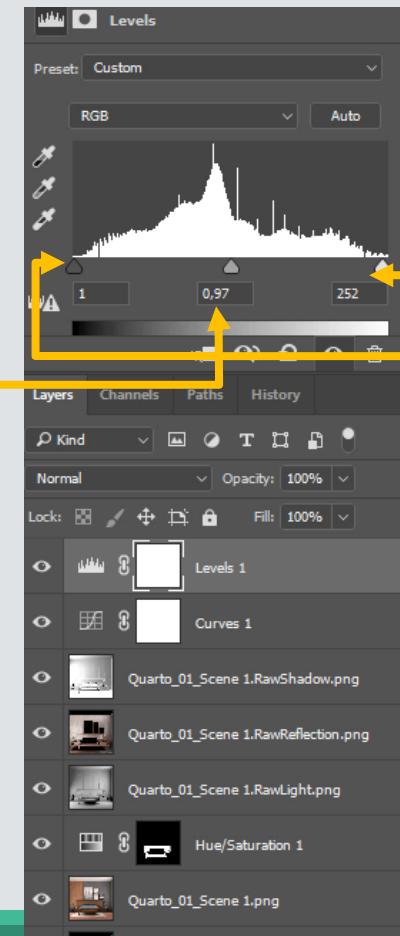
- Clique no ajustes  e escolha “Curves” – esse efeito dá uma profundidade maior para sua imagem
- Para controlar o Curves clique em 2 pontos da linha diagonal e verifique a intensidade da luz com a variação da curva
- Cuidado para não exagerar
- Você pode controlar a opacidade do efeito também



Sistema de Pós Produção

28– Ajustes com efeitos

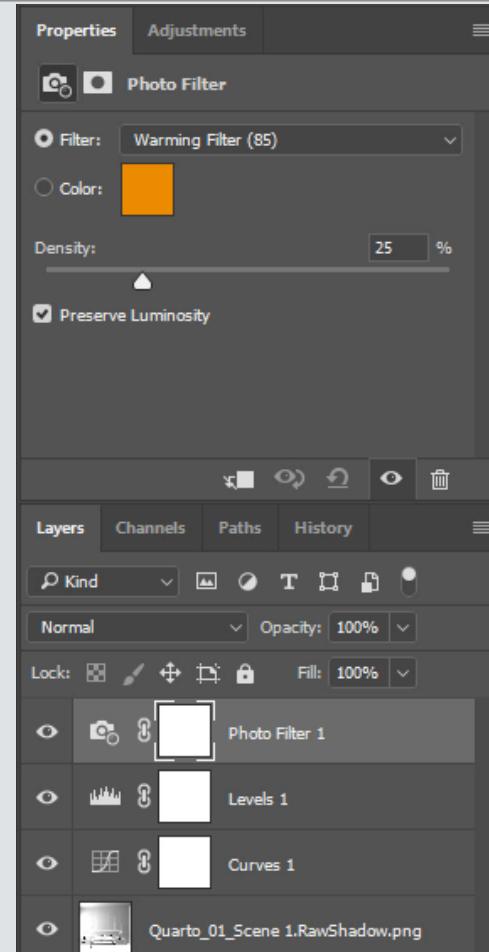
- Clique no ajustes  e escolha “Levels” – esse efeito controla a luz na imagem
- Para controlar o Levels mexa nos 3 pontos de controle que interferem nos tons claros, médios e escuros da imagem.
- Cuidado para não exagerar
- Você pode controlar a opacidade do efeito também



Sistema de Pós Produção

29– Ajustes com efeitos

- Clique no ajustes  e escolha “Photo Filter” – esse efeito controla a luz na imagem
- Para controlar mexa no de controle da Densidade



Sistema de Pós Produção

30– IMAGEM 2

Repita o mesmo processo para a 2^a imagem do render

Sistema de Pós Produção

30– Salve seus arquivos

- Salve o arquivo de Photoshop no formato PSD
- Salve como o arquivo em PNG para inserir na apresentação

