

## Aula 02 - Janela do Render e Tipos de Renderização

### 01- Download de um bloco usando o Chaos Cosmo

### 02 - Frame Buffer

### 03 - Modos de Render

O frame Buffer é o que mais mudou nessa versão

Histórico de imagem

Lateral Direita em Layers você pode escolher configurações para melhorar a imagem

Exposição de Camera

Outros Layers

# **Aula 02 - Janela do Render e Tipos de Renderização**

## **1. 01- Download de um bloco usando o Chaos Cosmo**

- 1.1. Certifique que você está logado na sua conta do V-Ray
- 1.2. Abra a seção de 3D Models/Furniture
- 1.3. Escolha uma poltrona e insira ela no ambiente

## **2. 02 - Frame Buffer**

- 2.1. O frame Buffer é o que mais mudou nessa versão
- 2.2. Histórico de imagem
  - 2.2.1. Comporativo A e B
  - 2.2.2. Você tem que conectar uma pasta para ele ir salvando o histórico das imagens
  - 2.2.3. Para isso, na janela do Frame Buffer, vá no menu Options e escolha VFB Settings
    - 2.2.3.1. Escolha a opção History
    - 2.2.3.2. Habilite a opção Enable
    - 2.2.3.3. Em Location você pode escolher onde quer salvar o registro das imagens em 2 lugares
      - 2.2.3.3.1. Assinalando o Use Project Path, ele salva no mesmo local em que seu arquivo está
      - 2.2.3.3.2. Ao tirar a marcação, ele permite que conecte uma pasta de referencia (que você criou no seu computador) para salvar seu histórico de imagens.
    - 2.2.3.4. Depois clique no sinal de + (no History) na interface do Frame Buffer
  - 2.3. Lateral Direita em Layers você pode escolher configurações para melhorar a imagem
    - 2.3.1. É preciso clicar no olho para visualizar a aplicação na

imagem

2.3.1.1. Pos produção parecida com Photoshop

2.3.2. Stamp

2.3.2.1. mostra o tempo de render

2.4. Exposição de Camera

2.4.1. Configuração do antigo Highlight burn

2.4.1.1. é necessário habilitar agora

2.4.1.2. Controles

2.4.1.3. se vc tem dificuldade em ver o que está estourado, habilite o color clamping. Vá no menu View, escolha Color Clamping em seguida, Force color clamping

2.5. Outros Layers

2.5.1. Curves

2.5.2. Saturação

2.5.3. White Balance

### **3. 03 - Modos de Render**

3.1. Configuração Básicas

3.1.1. Engines

3.1.1.1. CPU (mais basico) de quadradinhos - Utiliza só o processador

3.1.1.2. CUDA

3.1.1.2.1. Combina a placa de video e o CPU

3.1.1.2.2. Não renderiza Render elements

3.1.1.2.3. É mais rápido

3.1.1.2.4. Problema: a qualidade de imagem final fica granulada

3.1.1.2.5. Ou mancha

3.1.1.3. RTX

3.1.1.3.1. Usa só a placa de video (especfico para NVIDIA)

3.1.1.3.2. Problemas

3.1.1.3.2.1. luzes ficam manchadas

3.1.1.3.2.2. Bugs de cor

3.1.2. Progressivo

3.1.2.1. Aos poucos vai deixando mais nitido

3.1.2.2. Sem os quadrados