

Aula 05- HDRI e Camadas do Frame Buffer

01- HDRI

02- Ajustes do Frame Buffer

Aula 05- HDRI e Camadas do Frame Buffer

1. 01- HDRI

1.1. Sites para encontrar HDRI

1.1.1. Cosmo Caos

1.1.2. Poly Haven

Link: <https://polyhaven.com/hdri>

1.1.3. HDRIs - Poliigon

Link: <https://www.poliigon.com/hdrs>

1.1.4. HDRI Hub - Free hdri maps and skies for download

Link: <https://www.hdri-hub.com/hdrishop/freesamples/freehdri>

1.1.5. HDRI Skies - Your source of high quality HDR Sky Maps

Link: <https://hdri-skies.com/>

1.1.6. Na aula do Módulo 5 temos a biblioteca para você consultar.

1.2. Estratégia 1#- Separar BG do GI

1.2.1. Usar o HDRI separando o fundo, da iluminação da modelagem -Background -GI * Fica nas configurações de Render, na aba Environment

1.2.1.1. prós:

1.2.1.1.1. Fica mais fácil de equalizar a iluminação

1.2.1.2. contras:

1.2.1.2.1. As sombras não ficam tão definidas como a Dome Light

1.2.1.2.2. Em caso de mudança, você terá que alterar os 2 canais: background e GI

1.2.1.2.3. Não é possível criar uma sequencia de render (backth render) gerenciando os Layers como na Dome light

1.2.1.2.3.1. Podemos criar cenas onde aparecem a iluminação diurna e outras cenas com as iluminações noturnas

1.2.2. Para inserir basta clicar ativar o GI, clicar no slot e buscar o mapa HDRI da sua biblioteca ou do seu download

1.2.3. Para copiar para o Background, basta clicar com botão direito no slot e escolher: copy, clicar no slot do background e escolher Paste as Copy (OBS, não é paste as instance, do contrário ele vai replicar as configurações do Background)

1.2.3.1. imagem

1.2.4. Dessa forma, você pode colocar valores diferentes para iluminar a volumetria (GI) do fundo (Background)

1.2.4.1. Imagem

1.2.5. Para mudar a posição do céu no HDRI

1.2.5.1. Entre na configuração do HDRI do Background

1.2.5.1.1. Imagem

1.2.5.2. Vá na Aba Texture Placement e coloque a rotação em graus

1.2.5.2.1. Imagem

1.2.5.3. Você deve colocar essa mesma informação no slot do GI, o mesmo grau, do contrário a iluminação do seu fundo, não vai corresponder com a iluminação da modelagem.

1.3. Estratégia #2- Dome Light

1.3.1. Usar a Dome Light para fazer a iluminação geral da cena

1.3.1.1. Prós:

1.3.1.1.1. Podemos criar cenas onde aparecem a iluminação diurna e outras cenas com as iluminações noturnas, somente gerenciando os layers (etiquetas) ativos nas cenas no sketchup

1.3.1.1.2. As sombras ficam com mais definição

1.3.1.2. Contras:

1.3.1.2.1. É mais difícil equilibrar a iluminação do modelo casando com o fundo

1.3.2. Usar o transform para rotacionar o HRDi com a ferramenta do Skethup

1.3.2.1. Voce pode colocar a opção use transform

2. 02- Ajustes do Frame Buffer

2.1. Como inserir novos Layers no Frame Buffer

2.1.1. imagem

2.2. Exposure

2.2.1. Aumenta ou diminui a intensidade de iluminação da cena

2.2.2. Sempre cuidar para não estourar as luzes

2.3. Color Balance

2.3.1. Consegue controlar a tonalidade de cores

2.4. Curves

2.4.1. Controla os tons claros e escuros

2.5. White Balance

2.5.1. Equilíbrio do branco na imagem