

MÓD 04 | Aula 02 -
Regras de Ouro para
Enquadramento das Cenas

1 **Altura do Observador**

Para cenas internas colocar uma altura mais baixa, para mostrar melhor o mobiliário 1.20

Para cenas externas colocar altura padrão de 1.65

OBS. você pode adequar conforme a composição da cena. Os valores acima são parâmetros para partida do estudo do enquadramento

As cenas mais dramáticas tem uma profundidade de campo mais próxima.

Para o olho humano variamos o ângulo da Câmera em 35º

Para Efeitos mais dramáticos colocamos um grau menor entre 20º e 15º

OBS. Você pode controlar como em câmeras DSLR através do milímetro da lente ao invés dos graus de distorção. É só digitar o número no zoom e escrever mm

2 **Distorção da Câmera**

3 **Linhas Verticais Retas**

Para finalizar a composição sempre use os dois pontos de perspectiva para ajustar as linhas verticais do programa e não deixá-las inclinadas.

Só ir em Câmera > 2 Pontos de Perspectiva

4 **Use Cortes do Sketchup**

Uma novidade dessas versões do V-Ray é o render em corte.

Para utilizar é só colocar um plano de corte no seu 3D e depois fazer os ajustes da Camera.

Exercício

1 Crie de 5 cenas considerando as regras de ouro passadas na aula.

3 internas
2 externas

MÓD 04 | Aula 02 - Regras de Ouro para Enquadramento das Cenas

1. Altura do Observador

- 1.1. Para cenas internas colocar uma altura mais baixa, para mostrar melhor o mobiliário 1.20
- 1.2. Para cenas externas colocar altura padrão de 1.65
- 1.3. OBS. você pode adequar conforme a composição da cena. Os valores acima são parâmetros para partida do estudo do enquadramento

2. Distorção da Câmera

- 2.1. As cenas mais dramáticas tem uma profundidade de campo mais próxima.
- 2.2. Para o olho humano variamos o ângulo da Câmera em 35º
- 2.3. Para Efeitos mais dramáticos colocamos um grau menor entre 20º e 15º
- 2.4. OBS. Você pode controlar como em câmeras DSLR através do milímetro da lente ao invés dos graus de distorção. É só digitar o número no zoom e escrever mm

3. Linhas Verticais Retas

- 3.1. Para finalizar a composição sempre use os dois pontos de perspectiva para ajustar as linhas verticais do programa e não deixá-las inclinadas.

- 3.1.1. Só ir em Câmera > 2 Pontos de Perspectiva

4. Use Cortes do Sketchup

- 4.1. Uma novidade dessas versões do V-Ray é o render em corte.
- 4.2. Para utilizar é só colocar um plano de corte no seu 3D e depois fazer os ajustes da Camera.

5. Exercício

- 5.1. Crie de 5 cenas considerando as regras de ouro passadas na aula.
 - 5.1.1. 3 internas
 - 5.1.2. 2 externas

