

## MÓD 05 | Aula 03 - Luz do Sol

### Preparando o Arquivo para Teste de Luz (Aplicando o LEVITAS)

#### 1 Limpeza

2 Enquadramento  
Importar Base Render

3 Verifique a Volumetria

4 Iluminação

#### Exercício

Faças as etapas no arquivo do office  
seguindo o passo a passo da aula

Limpeza

Enquadramento

Verificação

Iluminação

# MÓD 05 | Aula 03 - Luz do Sol

## 1. Preparando o Arquivo para Teste de Luz (Aplicando o LEVITAS)

### 1.1. Limpeza

#### 1.1.1. Menu Janela > Informações do Modelo

##### 1.1.1.1. Estatísticas

###### 1.1.1.1.1. Eliminar Elementos Não Usados

### 1.1.2. Menu Extensões

#### 1.1.2.1. V-Ray

##### 1.1.2.1.1. Tools

###### 1.1.2.1.1.1. Wipe Scene ou Wipe Project

### 1.1.3. Menu Extensões

#### 1.1.3.1. V-Ray

##### 1.1.3.1.1. Tools

###### 1.1.3.1.1.1. Randomize Scene Material Ids

### 1.2. Enquadramento Importar Base Render

#### 1.2.1. Clique no Asset Editor (Vezão)

##### 1.2.1.1. Clique na Engrenagem

###### 1.2.1.1.1. Abaixo na Janela, Clique para Importar o Arquivo : Base Render

#### 1.2.2. Crie 2 Cenas

##### 1.2.2.1. uma cena olhando para a bancada

##### 1.2.2.2. outra cena olhando para o quadro

#### 1.2.3. No Asset Editor (Vezão) Marque a Opção Material Override

##### 1.2.3.1. Essa opção substitui temporariamente TODOS os materiais da cena por uma cor branca

1.2.3.1.1. É perfeito para focar na iluminação e controlar o volume de Luz

1.2.4. Configure o Material do Vidro ( ele é o único que configuramos nesse momento pois precisamos que ele deixe passar a luz através dele)

1.2.4.1. Clique com o Conta Gotas do Sketchup no Vidro, ele vai aparecer no Painel do Vray

1.2.4.1.1. Coloque a barra do Refletion totalmente à direita

1.2.4.1.2. Coloque também a barra do Refraction totalmente à direita

1.2.4.1.3. Na Aba Options ou Material Options DESMARQUE a opção "Can be Overriden"

1.2.4.1.3.1. Isso fará que o vidro não fique branco como os outros Materiais

### 1.3. Verifique a Volumetria

1.3.1. Todos elementos em Grupos ou Componentes

1.3.2. Verifique se não tem nenhum elemento "voando"

### 1.4. Iluminação

#### 1.4.1. Dia

1.4.1.1. HDRI diurno

1.4.1.2. Luzes de Apoio Rectangle Light

#### 1.4.2. Noite

1.4.2.1. HDRI noturno

1.4.2.2. Luzes artificiais

1.4.2.2.1. IES

1.4.2.2.2. Plane Light

### 1.5. Exercício

1.5.1. Faças as etapas no arquivo do office seguindo o passo a

passo da aula

1.5.1.1. Limpeza

1.5.1.2. Enquadramento

1.5.1.3. Verificação

1.5.1.4. Iluminação