

## Aula 11 - LEVITAS - Interna - Cozinha

1 Limpeza

2 Enquadramento

3 Verificação

4 Iluminação

5 Texturas e Materiais

6 Acabamento do Render

7 Sistema da Pós Produção



Exercício

# **Aula 11 - LEVITAS - Interna - Cozinha**

## **1. Limpeza**

- 1.1. Purge (eliminar os não usados)
- 1.2. Wipe Scene (ou Wipe Project)
- 1.3. Randomize Material ID
- 1.4. Repatch
- 1.5. Salve o Arquivo Limpo

## **2. Enquadramento**

- 2.1. Importar o Base Render
- 2.2. Ajustar o Aspecto da Imagem (portrait)
- 2.3. Fazer corte para melhorar o Angulo
- 2.4. Ajuste da Camera
  - 2.4.1. Altura do Observador
  - 2.4.2. Distorção da Camera
  - 2.4.3. Perspectiva em 2 Pontos (linhas verticais retas)
  - 2.4.4. Faça 3 cenas
- 2.5. Configurar o Corte
  - 2.5.1. Desativar o: Use Object Material
  - 2.5.2. Desligar Affect Lights
  - 2.5.3. Ligar Camera Rays Only

## **3. Verificação**

- 3.1. Verifique o pé da mesa e crie um pequeno recuo, de 0,05m de profundidade
- 3.2. Layeres
- 3.3. Objetos Voando

### 3.4. Round Corner

## 4. Iluminação

### 4.1. Ligue o Material Override

### 4.2. Faça o Material do Vidro

#### 4.2.1. Reflection Total

#### 4.2.2. Refraction Total

#### 4.2.3. Desmarcar a opção : Can Be Overriden

### 4.3. Faça a Renderização Interativa (Tempo Real)

### 4.4. Coloque Luzes de apoio nas janelas

#### 4.4.1. Coloque formato de Disk

#### 4.4.2. Ative o Invisible

#### 4.4.3. Desmarque o Affect Reflections

#### 4.4.4. Aumente o Valor da luz para 120

### 4.5. Coloque uma Dome Light na parte externa do projeto

#### 4.5.1. Link com o arquivo da aula

#### 4.5.2. Nas configurações da dome Light ajuste

##### 4.5.2.1. Ajuste a intensidade

##### 4.5.2.2. acione o Use Transform para poder girar no sketchup a dome light e corresponder a direção do sol

#### 4.5.3. Desligue o Sunlight

#### 4.5.4. Intensidade = 0,7

### 4.6. Mude as configurações da Camera

#### 4.6.1. ISO= 200

#### 4.6.2. F-Number= 6

4.6.3. Shutter Speed= 150

4.7. Coloque uma iluminação IES no componente dos Spots do armário

4.7.1. Mapa IES 2

4.7.1.1. Intensidade = 40000

4.7.1.2. Cor = Ambar

4.8. Coloque Retangulo de Luz nas prateleiras

4.8.1. Cor Morna

4.8.2. intensidade = 100

4.9. Luz Emissiva

4.9.1. No material da Luminária de mesa

4.9.2. Add Emissive

4.9.2.1. Intensidade = 3

4.9.2.2. Cor = Morno

4.9.2.3. Desmarcar o Can Be Overriden

## **5. Texturas e Materiais**

5.1. Parede Com textura Rosa

5.1.1. Reflection Glossiness: 0,6

5.1.2. BRDF = Ward

5.1.2.1. Imagem

5.1.3. Bump: 0,30

5.1.3.1. Para fazer o Bump copie a imagem do Difuse

5.1.3.1.1. Imagem

5.1.3.2. Cole no slot do Bump

5.1.3.3. Clique com o botão direito em cima do slot e escolha: Wrap In

5.1.3.3.1. Depois Escolha a Opção do Color Correction

5.1.3.3.1.1. Imagem

5.1.3.4. Voltando no Color Correction:

5.1.3.4.1. 1- tire a saturação completamente da imagem

5.1.3.4.1.1. Imagem

5.1.3.4.2. 2- Aumente um pouco o Brithgness = 0,25

5.1.3.4.3. 3- Aumente um pouco o Contrast = 1,60

5.1.3.4.4. 4- Volte para a visualização do Material

## 5.2. Esquadria

5.2.1. Material Iron Blurry Biblioteca do V-Ray

5.2.2. Na lista de Materiais do V-Ray, ache o material, clique com o botão direito em cima dele e escolha Add na Cena

5.2.3. Com o Material da Biblioteca do V-Ray selecionado escolha "Use as Replacement"

5.2.4. Pegue com o conta gotas o Material do Sketchup que você quer substituir

5.2.5. Clique com o botão direito em cima dele e escolha "Replace in Scene"

## 5.3. Bancada Mármore

5.3.1. Reflection Total

5.3.2. Reflection Glossines: 0,95

## 5.4. Armário Madeira

5.4.1. Reflection Total

5.4.2. Reflection Glossines: 0,65

## 5.5. Louças

5.5.1. Reflection Total

## 5.6. Torneira

5.6.1. Usar o Metalness no Total

5.6.2. Colocar uma cor mais cinza no difuse

## 5.7. Decorações Bancadas

5.7.1. Pratos de Madeira

5.7.1.1. Reflection

5.7.1.1.1. Total

5.7.1.2. Reflection Glossines: 0,75

5.7.2. Taças

5.7.2.1. Reflection

5.7.2.1.1. Total

5.7.2.2. Refraction

5.7.2.2.1. Total

5.7.3. Hastes Metálicas

5.7.3.1. Reflection

5.7.3.1.1. Total

5.7.3.1.2. Desligar o fresnel

5.7.4. Plantas / Vasos

5.7.4.1. Reflection Total

5.7.4.2. Reflection Glossines: 0,75

## 5.8. Cooktop

### 5.8.1. Reflection Total

5.8.2. Corrija a textura usando a ferramenta Tri Planar no V-Ray e mapeie clicando com o botão direito do mouse e escolhendo Textura> Posição

## 5.9. Garfo

5.9.1. Aplique um novo material (pode ser uma cor do próprio Sketchup) no material metálico do garfo

### 5.9.2. Reflection Total

5.9.3. Reflection Glossiness: 0,65

5.9.4. Desative o Fresnel

## 5.10. Forno

5.10.1. Metalness com base de cor escura

## 5.11. Mesa de Jantar

### 5.11.1. Reflection Total

5.11.2. Reflection Glossiness: 0,65

## 5.12. Decoração Mesa de Jantar

### 5.12.1. Vidros

#### 5.12.1.1. Reflection

##### 5.12.1.1.1. Total

5.12.1.1.2. Caro você queria um vidro mais reflexivo coloque o IOR do Reflection com 2

#### 5.12.1.2. Refraction

##### 5.12.1.2.1. Total

### 5.12.2. Plantas

5.12.2.1. Reflection Total

5.12.2.2. Reflection Glossiness: 0,60

5.12.3. Base dos Vasos

5.12.3.1. Reflection Total

5.12.3.2. Reflection Glossiness: 0,75

5.13. Cadeiras

5.13.1. Tecido

5.13.1.1. Trocar tecido pelo tecido do V-Ray

5.13.1.1.1. Wool D01 20cm

5.13.1.2. Na lista de Materiais do V-Ray, ache o material, clique com o botão direito em cima dele e escolha Add na Cena

5.13.1.3. Com o Material da Biblioteca do V-Ray selecionado escolha "Use as Replacement"

5.13.1.4. Pegue com o conta gotas o Material do Sketchup que você quer substituir

5.13.1.5. Clique com o botão direito em cima dele e escolha "Replace in Scene"

5.13.1.6. Se precisar ajuste o mapeamento e escala

5.13.2. Estrutura Metálica

5.13.2.1. Reflection Total

5.13.2.2. Reflection Glossiness: 0,85

5.13.2.3. BRDF = Ward

5.14. Piso



5.14.1. Reflection Total

5.14.2. Reflection Glossines: 0,85

5.15. Trilho

5.15.1. Difuse

5.15.1.1. Cinza Chumbo

5.15.2. Reflection Total

5.15.3. Reflection Glossines: 0,90

5.16. Planta Prateleira

5.16.1. Na aula limpamos o bitmap, clicando com o botão direito no slot do Difuse e escolhemos > Clear

5.16.2. Diffuse = Cor Verde Claro

5.16.3. Reflection Total

5.16.4. Reflection Glossines: 0,90

5.17. TESTE

5.17.1. Desligue o Material Override

5.17.2. Desligue o Render Interativo

5.17.3. Renderize a imagem prévia

5.18. AJUSTES

5.18.1. Veja se não ficou nenhum material sem configuração

5.18.2. Iluminação

5.18.2.1. Desative nas Luzes de Apoio o a Opção: Affect Reflections Affect Specular

5.18.2.2. Dome Light = 0,8

## **6. Acabamento do Render**

6.1. Como Configurar

6.1.1. No Asset Editor (Vezão) vá para as configurações (engrenagem)

## 6.1.2. ABA RENDERER

6.1.2.1. Desligue o Progressive

6.1.2.2. Desligue o Interactive

## 6.1.3. ABA RENDER OUTPUT

6.1.3.1. Defina a Resolução da Sua imagem

6.1.3.2. Resolução Padrão Portrait

6.1.3.2.1. 1536 X 1920

6.1.3.2.1.1. Quanto maior essa proporção maior fica sua imagem

6.1.3.3. Ative o o Save Image para imagens em sequencia (Batch Render)

6.1.3.3.1. Crie uma nova pasta onde ficarão as imagens salvas

6.1.3.3.2. Configuração da Extensão da Imagem

6.1.3.3.2.1. Use PNG para colocar o céu depois no Photoshop

## 6.1.4. DESLIGUE O MATERIAL OVERRIDE

## 6.1.5. ABA RAYTRACE

6.1.5.1. Noise Limit 0,02

6.1.5.1.1. Quanto MENOR esse valor mais definida fica a imagem

6.1.5.2. Min Subdivis 1 Max Subdivis 12

## 6.1.6. ABA GLOBAL ILLUMINATION

#### 6.1.6.1. Irradiance Map

##### 6.1.6.1.1. Interpolation 50 Subdivis 50

#### 6.1.6.2. Light Cache

##### 6.1.6.2.1. Subdivs 1200

6.1.6.2.1.1. Quanto maior esse valor mais definida fica a imagem

#### 6.1.7. ABA RENDER ELEMENTS

##### 6.1.7.1. Material ID

##### 6.1.7.2. Raw Reflection

##### 6.1.7.3. Raw Light

##### 6.1.7.4. Raw GI

##### 6.1.7.5. Denoiser

##### 6.1.7.6. Light Mix

#### 6.2. Salve o Arquivo (com uma nova versão)

#### 6.3. Renderize Com o Batch Render

### **7. Sistema da Pós Produção**

#### 7.1. Imagem 1

##### 7.1.1. Arquivo> Scripts> Carregar Arquivos na Pilha

##### 7.1.2. Faça os Ajustes dos Canais de Render

##### 7.1.2.1. Raw GI

##### 7.1.2.1.1. Efeito: Luz Indireta

##### 7.1.2.1.2. Opacidade: de 20 a 30%

##### 7.1.2.2. Raw Light

7.1.2.2.1. Efeito: Luz Indireta

7.1.2.2.2. Opacidade: de 20 a 30%

### 7.1.3. Crie Ajustes Gerais

7.1.3.1. Saturação = -12

7.1.3.2. Níveis = ponto do meio com 1,20

### 7.1.4. Nitidez

7.1.4.1. Selecione todos os Layers e dê um CTRL+J

7.1.4.2. Vá no Menu Filtro> Outro> Alta Frequencia

7.1.4.2.1. Coloque um Radius de 1,8

7.1.4.3. No layer do filtro coloque um efeito de Luz Brilhante

7.1.4.3.1. opacidade de 50% no Layer

### 7.1.5. Efeito Filtro de fotos

7.1.5.1. Caso esteja muito estourada as luzes você pode pintar a mascara de preto para diminuir os pontos mais estourados

7.1.5.1.1. coloque a opacidade do pincel em 60%

## 7.2. Imagem 2

7.2.1. Arquivo> Scripts> Carregar Arquivos na Pilha

7.2.2. Faça os Ajustes dos Canais de Render

7.2.2.1. Raw GI

7.2.2.1.1. Efeito: Luz Indireta

7.2.2.1.2. Opacidade: de 20 a 30%

7.2.2.2. Raw Light

7.2.2.2.1. Efeito: Luz Indireta

7.2.2.2.2. Opacidade: de 20 a 30%

### 7.2.3. Crie Ajustes Gerais

7.2.3.1. Saturação = -12

7.2.3.2. Níveis = ponto do meio com 1,20

### 7.2.4. Nitidez

7.2.4.1. Selecione todos os Layers e dê um CTRL+J

7.2.4.2. Vá no Menu Filtro> Outro> Alta Frequencia

7.2.4.2.1. Coloque um Radius de 1,8

7.2.4.3. No layer do filtro coloque um efeito de Luz Brilhante

7.2.4.3.1. opacidade de 50% no Layer

### 7.2.5. Efeito Filtro de fotos

7.2.5.1. Caso esteja muito estourada as luzes você pode pintar a máscara de preto para diminuir os pontos mais estourados

7.2.5.1.1. coloque a opacidade do pincel em 60%

## 7.3. Imagem 3

7.3.1. Arquivo> Scripts> Carregar Arquivos na Pilha

7.3.2. Faça os Ajustes dos Canais de Render

7.3.2.1. Raw GI

7.3.2.1.1. Efeito: Luz Indireta

7.3.2.1.2. Opacidade: de 20 a 30%

7.3.2.2. Raw Light

7.3.2.2.1. Efeito: Luz Indireta

7.3.2.2.2. Opacidade: de 20 a 30%

### 7.3.3. Crie Ajustes Gerais

7.3.3.1. Saturação = -12

7.3.3.2. Níveis = ponto do meio com 1,45

7.3.3.2.1. Caso esteja muito estourada as luzes você pode pintar a máscara de preto para diminuir os pontos mais estourados

7.3.3.2.1.1. coloque a opacidade do pincel em 60%

### 7.3.4. Nitidez

7.3.4.1. Selecione todos os Layers e dê um CTRL+J

7.3.4.2. Vá no Menu Filtro> Outro> Alta Frequencia

7.3.4.2.1. Coloque um Radius de 1,8

7.3.4.3. No layer do filtro coloque um efeito de Luz Brilhante

7.3.4.3.1. opacidade de 50% no Layer

### 7.3.5. Efeito Filtro de fotos

7.3.5.1. Caso esteja muito estourada as luzes você pode pintar a máscara de preto para diminuir os pontos mais estourados

7.3.5.1.1. coloque a opacidade do pincel em 60%

### 7.3.6. Deixar a parte externa do projeto mais opaca

7.3.6.1. Crie um novo Layer e com o pincel escolha uma ponta esfumada na cor branca

7.3.6.2. Pinte com a opacidade do pincel em 60%, onde ficam as janelas

7.3.6.3. Caso necessário ajuste a opacidade do layer

## **8. Exercício**

8.1. Execute os passos do LEVITAS no projeto da cozinha