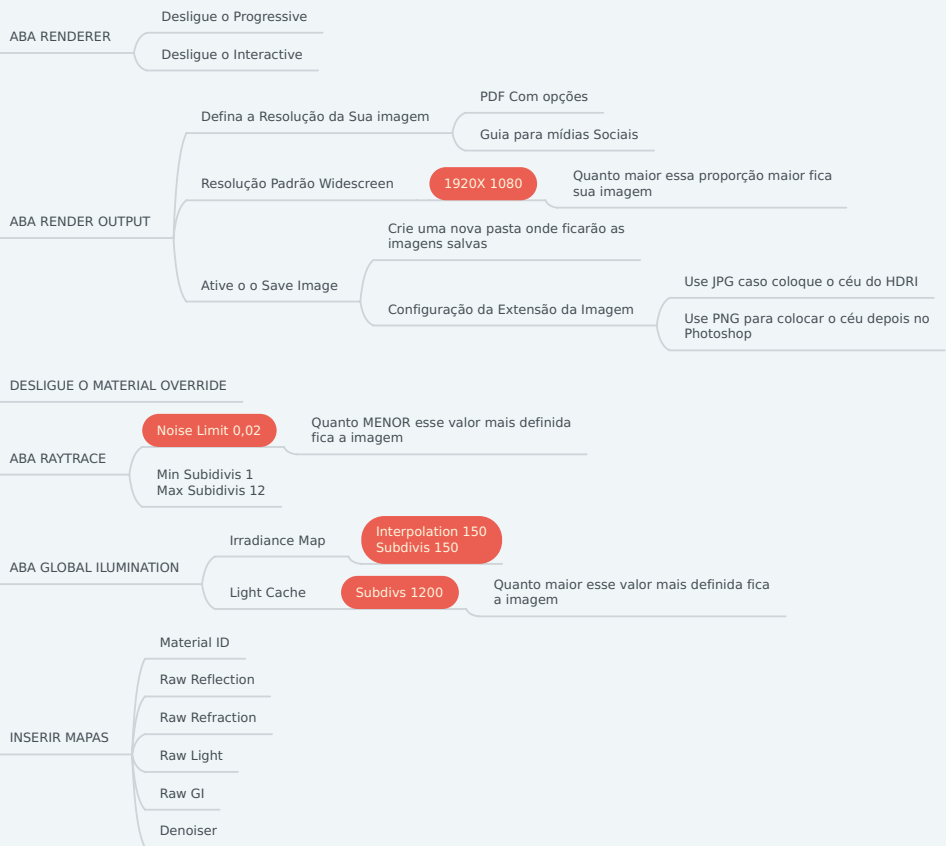


MÓD 7 | Aula 04 -  
Render Final e Batch Render  
(NEXT)

Render Em Sequência

- Porque usar?
- Salva o tempo
  - O Computador trabalha quando você está descansando

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



⚠ Salve seu arquivo antes de clicar  
no Batch Render

# MÓD 7 | Aula 04 - Render Final e Batch Render (NEXT)

## 1. Render Em Sequência

### 1.1. Porque usar?

#### 1.1.1. Salva o tempo

#### 1.1.2. O Computador trabalha quando você está descansando

## 2. Como Configurar

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

### 2.2. ABA RENDERER

#### 2.2.1. Desligue o Progressive

#### 2.2.2. Desligue o Interactive

### 2.3. ABA RENDER OUTPUT

#### 2.3.1. Defina a Resolução da Sua imagem

##### 2.3.1.1. PDF Com opções

##### 2.3.1.2. Guia para mídias Sociais

#### 2.3.2. Resolução Padrão Widescreen

##### 2.3.2.1. 1920X 1080

##### 2.3.2.1.1. Quanto maior essa proporção maior fica sua imagem

#### 2.3.3. Ative o o Save Image

##### 2.3.3.1. Crie uma nova pasta onde ficarão as imagens salvas

##### 2.3.3.2. Configuração da Extensão da Imagem

##### 2.3.3.2.1. Use JPG caso coloque o céu do HDRI

##### 2.3.3.2.2. Use PNG para colocar o céu depois no Photoshop

### 2.4. DESLIGUE O MATERIAL OVERRIDE

### 2.5. ABA RAYTRACE

### 2.5.1. Noise Limit 0,02

2.5.1.1. Quanto MENOR esse valor mais definida fica a imagem

### 2.5.2. Min Subdivis 1 Max Subdivis 12

## 2.6. ABA GLOBAL ILLUMINATION

### 2.6.1. Irradiance Map

2.6.1.1. Interpolation 150 Subdivis 150

### 2.6.2. Light Cache

2.6.2.1. Subdivs 1200

2.6.2.1.1. Quanto maior esse valor mais definida fica a imagem

## 2.7. INSERIR MAPAS

2.7.1. Material ID

2.7.2. Raw Reflection

2.7.3. Raw Refraction

2.7.4. Raw Light

2.7.5. Raw GI

2.7.6. Denoiser

## **3. Salve seu arquivo antes de clicar no Batch Render**