

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 (Vézão) vá para as configurações (engrenagem)

ABA RENDERER  
Desligue o Progressive  
Desligue o Interactive

ABA RENDER OUTPUT  
Defina a Resolução da Sua imagem

PDF Com opções

Guia para mídias Sociais

Resolução Padrão Widescreen

1920X 1080

Quanto maior essa proporção maior fica sua imagem

ABA RENDER OUTPUT  
Ative o o Save Image

Crie uma nova pasta onde ficarão as imagens salvas

Configuração da Extensão da Imagem

Use JPG caso coloque o céu do HDRI  
Use PNG para colocar o céu depois no Photoshop

### Como Configurar

DESLIGUE O MATERIAL OVERRIDE

ABA RAYTRACE  
Noise Limit 0,02

Quanto MENOR esse valor mais definida fica a imagem

Min Subdivis 1  
Max Subdivis 12

ABA GLOBAL ILUMINATION

Irradiance Map  
Interpolation 150  
Subdivis 150

Light Cache

Quanto maior esse valor mais definida fica a imagem

Material ID

Raw Reflection  
Raw Refraction  
Raw Light  
Raw GI  
Denoiser

**⚠ Salve seu arquivo antes de clicar no Batch Render**

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

## **1. Render Em Sequênci**a

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 Subidivis 1 Max Subidivis 12

## 2.6. ABA GLOBAL ILUMINATION

### 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**