

Lev Up 2.0

MAKING OF – QUARTO INFANTIL COM LEVITAS
GUIA ILUSTRADO

L
E
V
I
T
A
S

Limpeza

- Purge Sketchup
- Wipe V-ray
- Material ID
- Save e Repath
- Layers Certos

Enquadramento

- Importar base lev
- Ângulo
- Verificação da Lente
- Linhas perpendiculares

Verificação

- Volumetria
- Detalhes
- Texturas Específicas

Iluminação

- Dia – com luz natural

Texturas e Materiais

- Padrão Realista

Acabamento e Render Final

- Configuração para boa resolução

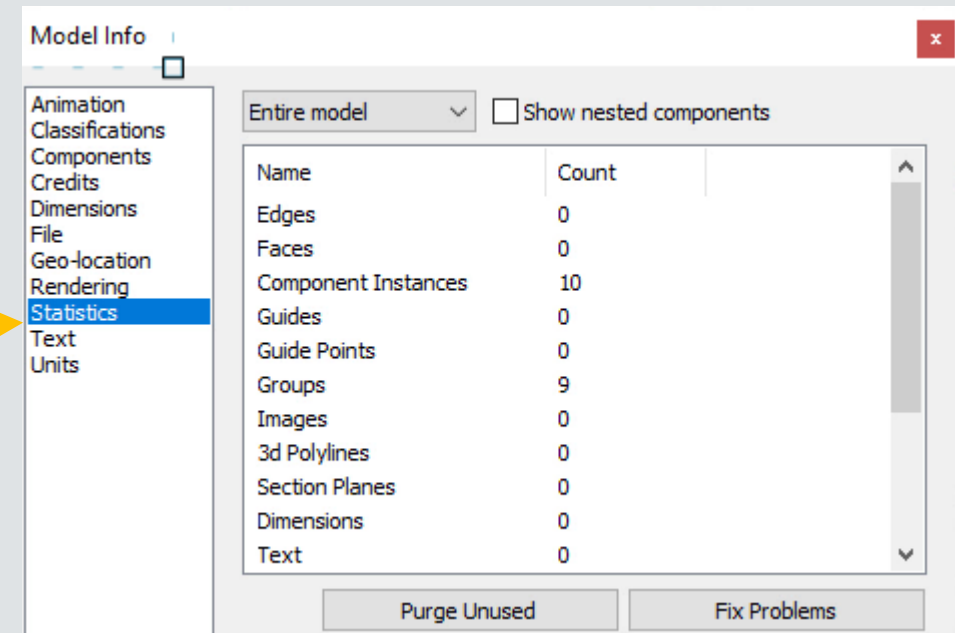
Sistema da Pós Produção

- Ajustes de intensidade
- Filtros

Limpeza

1– Limpeza no Sketchup

- ❑ Clique no Menu Window e escolha Model Info
- ❑ Escolha na lateral esquerda “Statistics”
- ❑ Clique em “Purge Unused” e depois “Fix Problems”



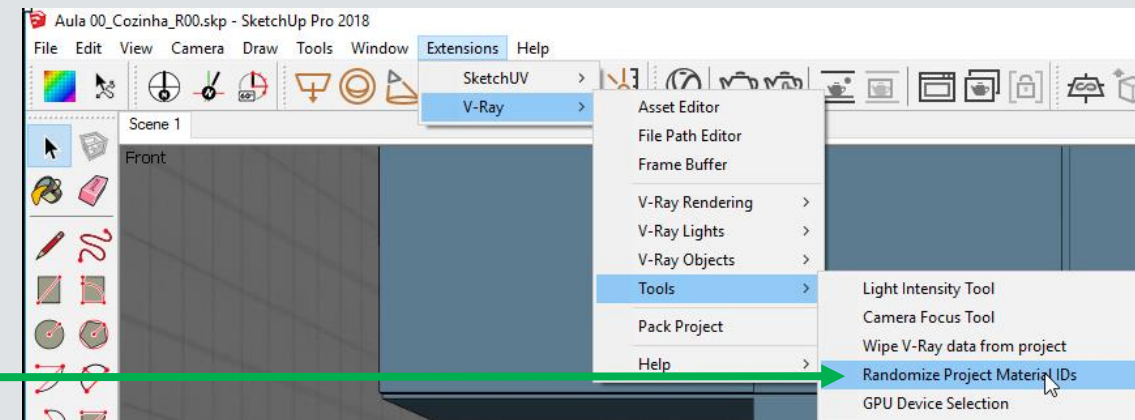
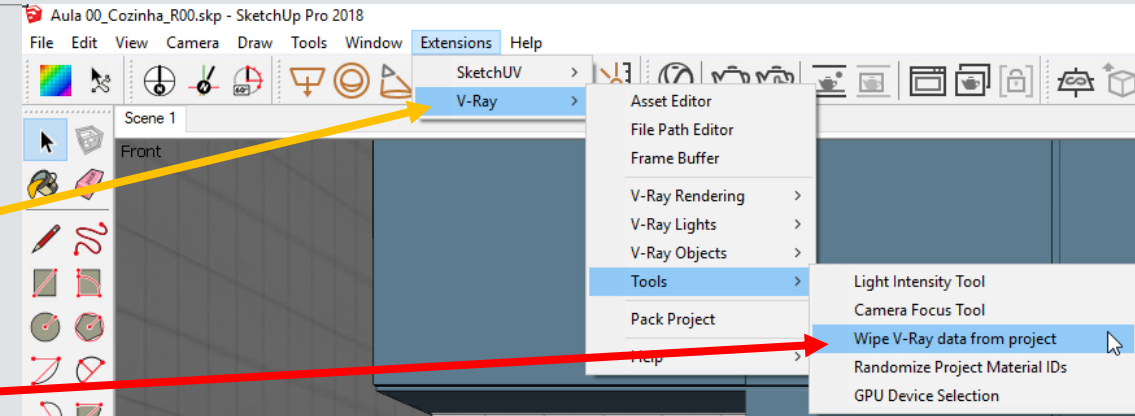
Limpeza

2- Limpeza no V-Ray

- ❑ Clique no Menu **Extensions** e escolha **V-Ray**
- ❑ Em seguida escolha **Tools** > **Wipe V-Ray data from Project**



OBS. Ao fazer isso ele vai “resetar” todas as configurações do V-Ray, portanto faça somente no **INÍCIO** do projeto depois que a modelagem e verificação estiverem prontas.

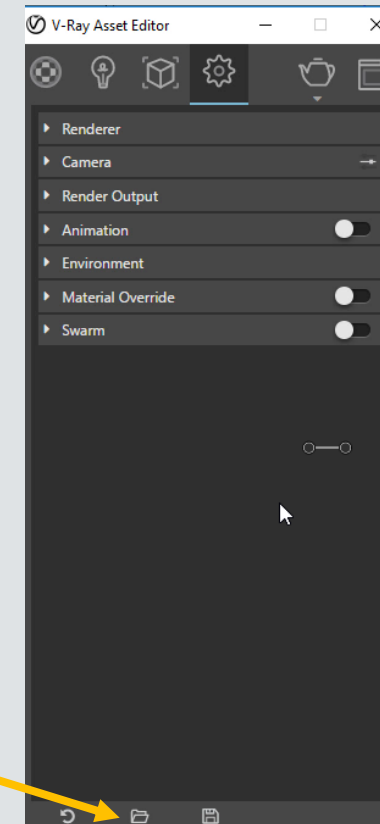
- ❑ Clique em **SIM 2X**
- ❑ Clique depois também em **Randomize Project Material Ids** no mesmo caminho que o anterior



Enquadramento

3– Enquadramento

- ☐ Clique no ícone do V-Ray 
- ☐ Escolha Settings 
- ☐ Importe o arquivo **Base Render** que criamos no MÓDULO 02
- ☐ Para importar é só clicar na pasta abaixo
- ☐ Procure o arquivo que você fez o download
- ☐ E clique em Abrir



Enquadramento

4– Enquadrando com Corte

- ☐ Para melhorar o enquadramento faça um corte com a ferramenta do Sketchup

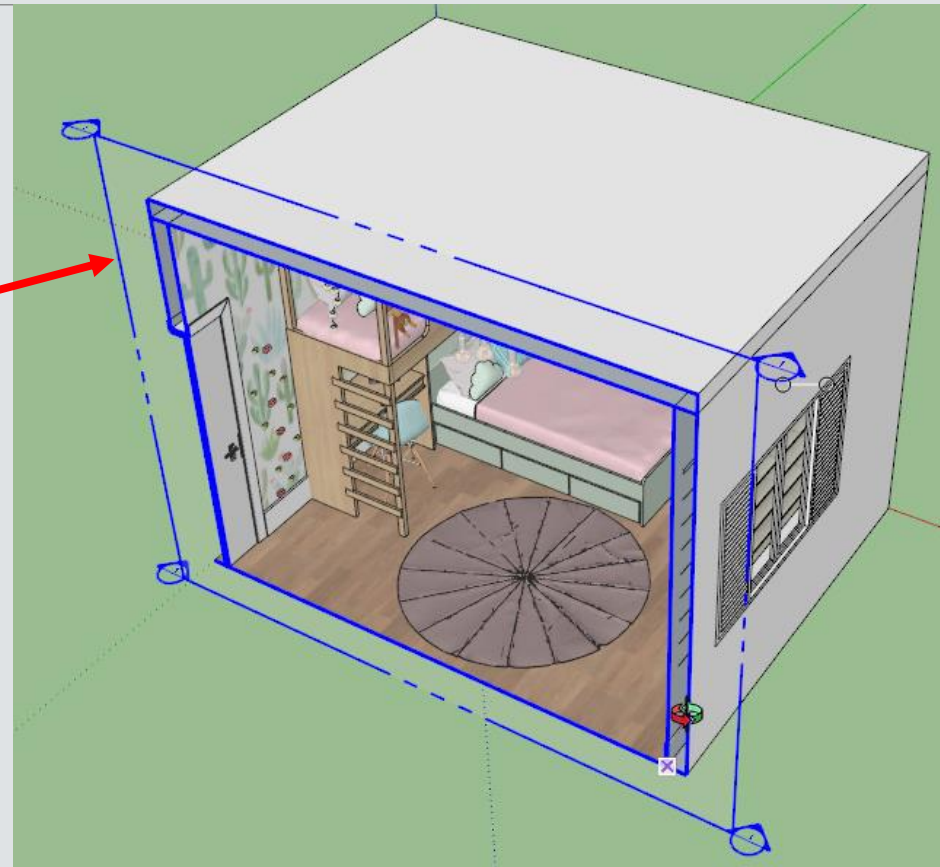


- ☐ Posicione o plano de Corte

- ☐ Desligue o plano de Corte



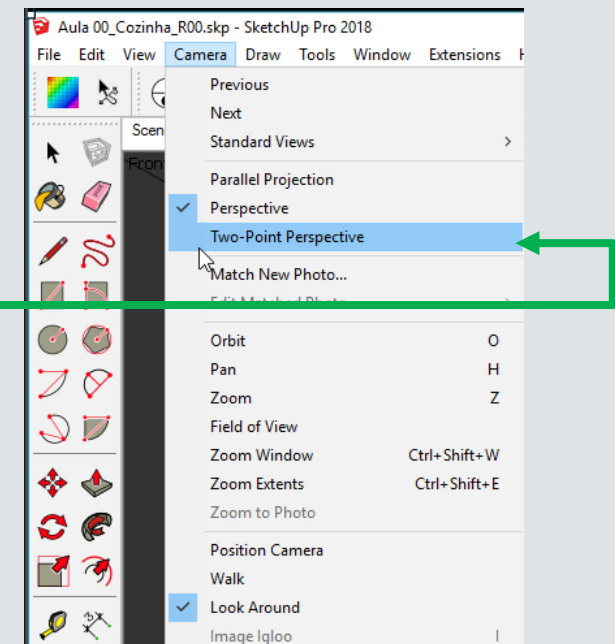
OBS. Cuidado para não desligar o corte em si, somente o plano para não atrapalhar nas outras funções



Enquadramento

5– Enquadramento

- ☐ Ajuste a altura do observador e a distorção da lente = 35°
- ☐ Certifique que as linhas estão verticais escolhendo no menu Camera a opção > **Two Point Perspective**
- ☐ Adicione um nova cena
- ☐ Faça o mesmo processo para a segunda Cena

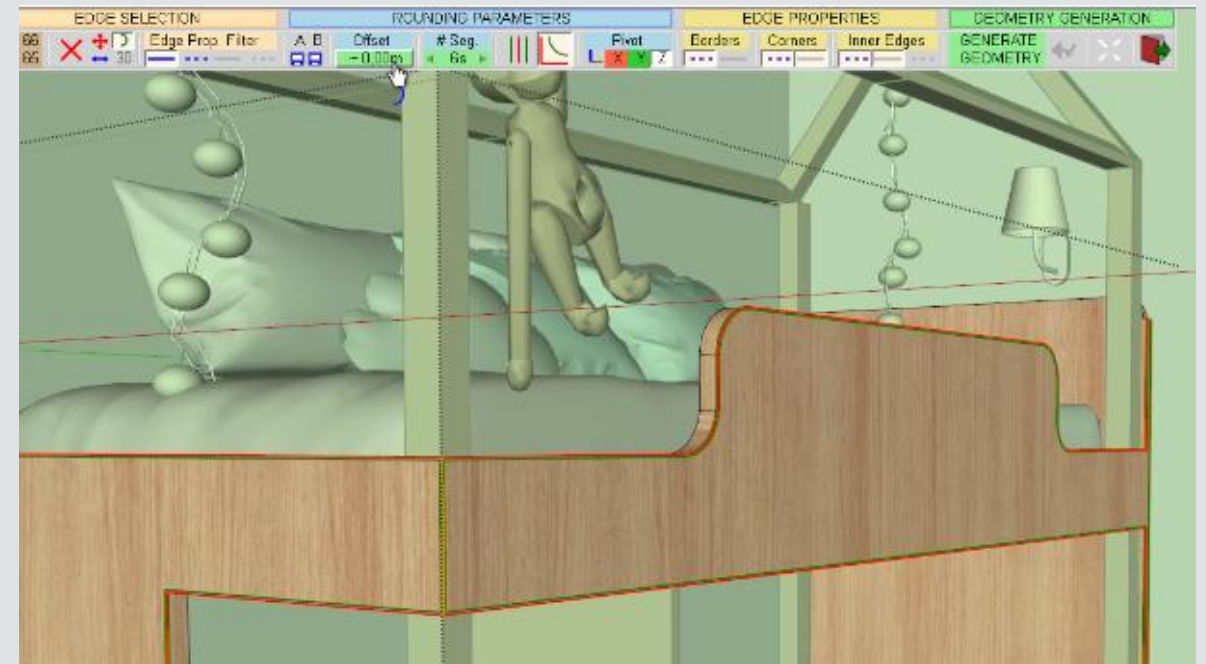


Verificação

AULA 6.3.1– MAKING OF – QUARTO INFANTIL

6– Volumetria

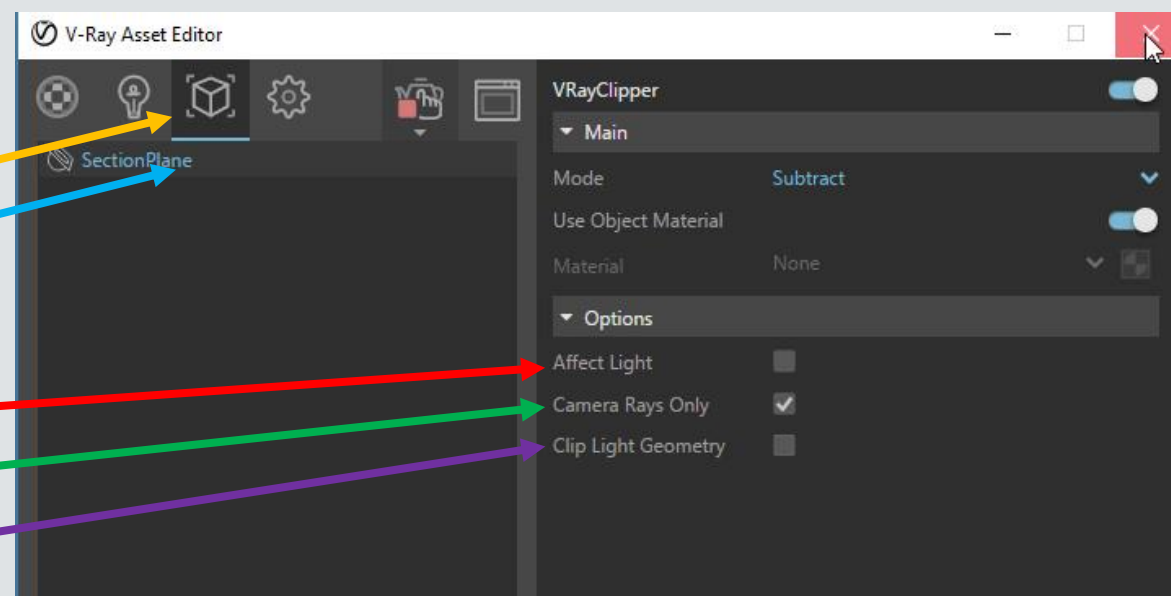
- ☐ Verifique a disposição da textura na cama
- ☐ Verifique se na sua volumetria pode melhorar algum ponto no realismo da sua cena inserindo elementos como cantos arredondados
- ☐ Como as faces da beliche, arredonde as arestas
- ☐ Arredonde os canto das prateleiras e nichos, caso o plugin feche a face dos nichos é só clicar e deletar a face excedente
- ☐ Verifique também os possíveis erros de layers



Iluminação

7– Iluminação

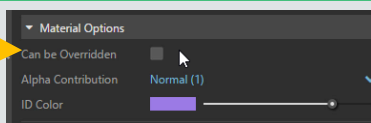
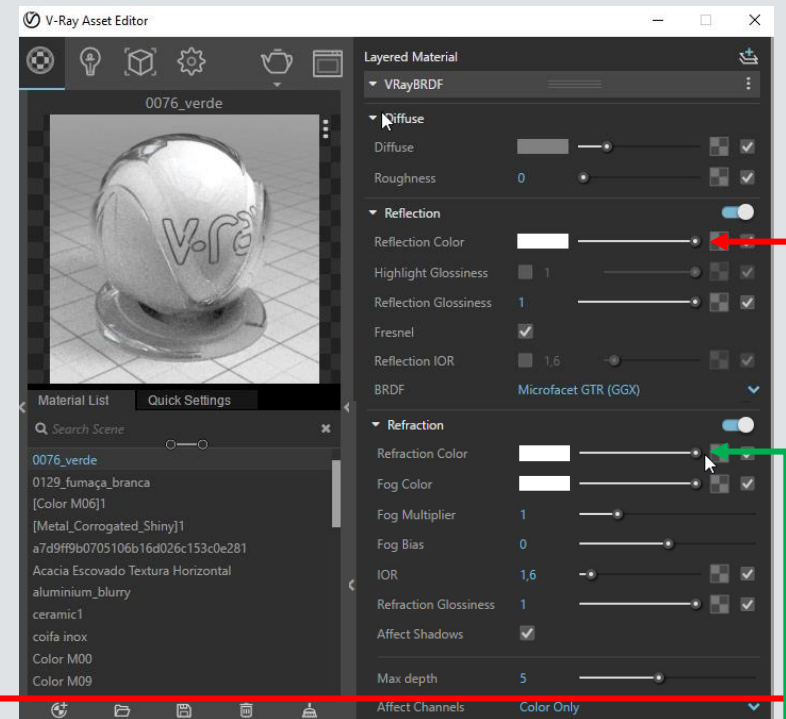
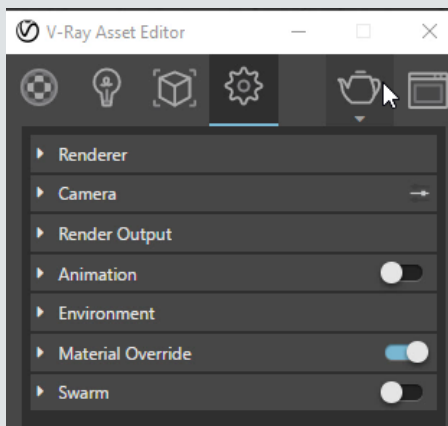
- ☐ Configure o render para desconsiderar a luz que entra pelo corte
- ☐ No Asset Editor clique em Geometry
 - ☐ Clique no Section Plane ativo
 - ☐ Desmarque a opção Affect Light
 - ☐ Marque a opção Camera Rays Only
 - ☐ Desmarque a opção Clip Light Geometry
- ☐ Faça esse processo nos dois cortes



Iluminação

8– Iluminação Diurna – Anulando os Materiais (menos o Vidro)

- ❑ Na configuração de Settings, clique no botão ligar do Material Override (aqui ele deixa o render numa cor única para fazer os testes de luz)
- ❑ Faça o vidro transparente para regularizar as configurações de luz
 - ❑ Com o conta-gotas, pegue o material do vidro
 - ❑ Quando abrir a edição do material coloque no máximo as barras nas abas
 - ❑ Reflection e
 - ❑ Refraction
- ❑ Desmarque em Material Options a opção “Can be Overridden”



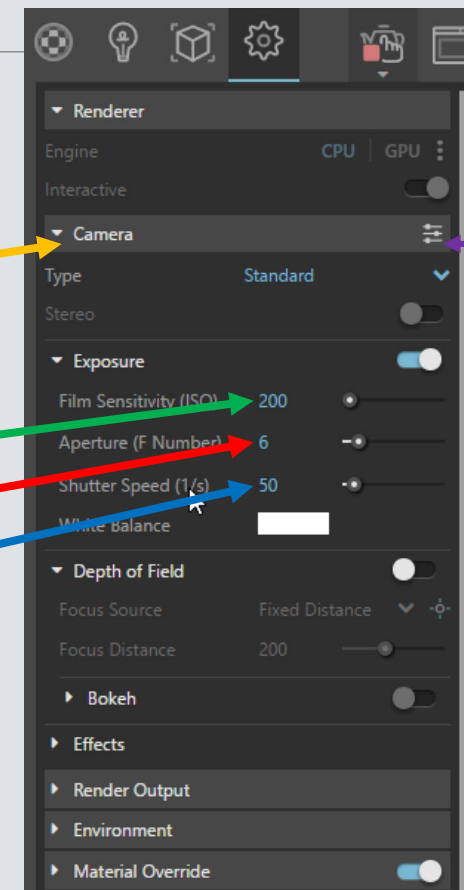
Iluminação

9– Iluminação Diurna – Melhorando a intensidade da Luz com a Câmera

- ❑ Na configuração de Settings, na aba **Camera** você pode mudar os valores de sensibilidade do filme da câmera
 - ❑ Coloque o ISO em 200 (quanto maior o valor mais claro)
 - ❑ No Aperture (F Number) em 6 (quanto menor o valor mais claro)
 - ❑ E no Shutter Speed (1/s) em 50 (quanto menor o valor mais claro)



OBS. Caso essas opções não estejam aparecendo clique nesse ícone dos switches ao lado para liberar a edição

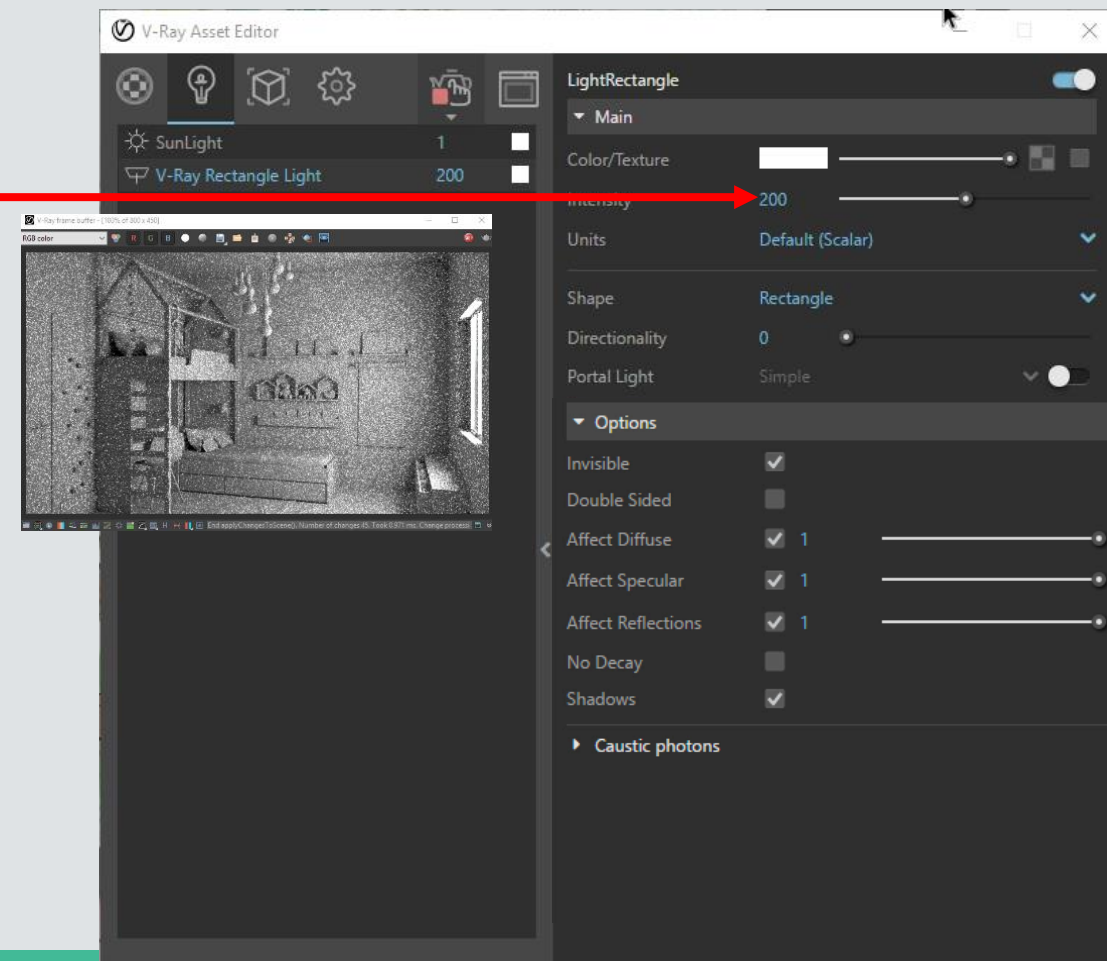
- ❑ Faça o teste de Render clicando no render interativo



Iluminação



10– Iluminação Diurna – Luz de Apoio (Retângulo de Luz)

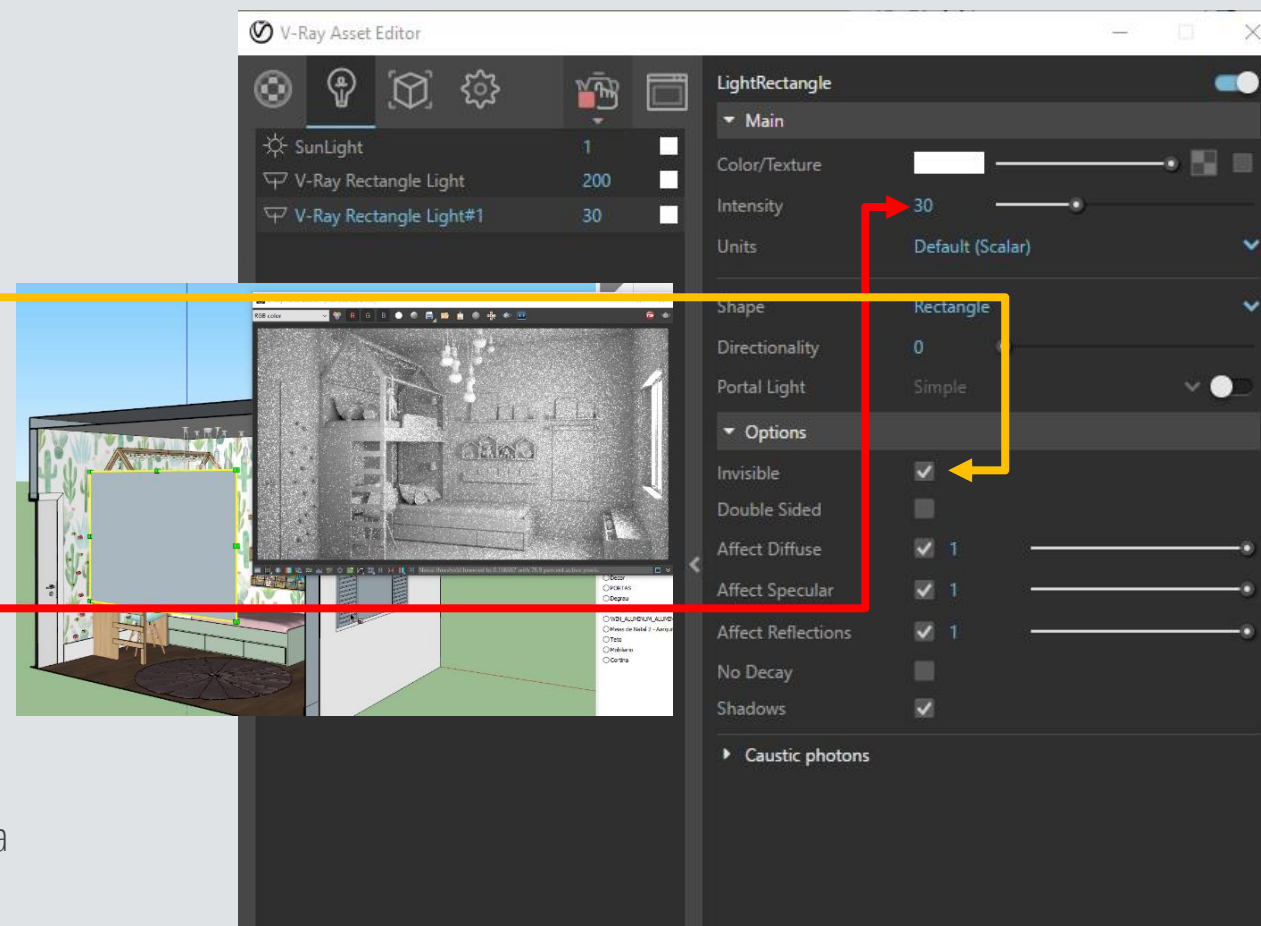
- ☐ Crie um Retângulo de Luz com o ícone 
- ☐ Posicione na parte externa do vão da janela
- ☐ Certifique que a parte branca (em que a iluminação vai “acender” esteja voltada para dentro do ambiente.
*Se não estiver, você pode clicar com o botão direito do mouse em cima do retângulo de luz, escolha Flip Along> Component's Blue
- ☐ Configure a intensidade do retângulo para 200
- ☐ Deixe o retângulo invisível
- ☐ Coloque a Cortina em um Layer separado, desligue esse layer e atualize a cena, para não atrapalhar no bloqueio da luz
- ☐ Faça o teste de render com o Render Interativo 
- ☐ OBS o tamanho do retângulo de luz influencia também na intensidade da luz



Iluminação

11– Iluminação Diurna – 2ª Luz de Apoio (Retângulo de Luz)

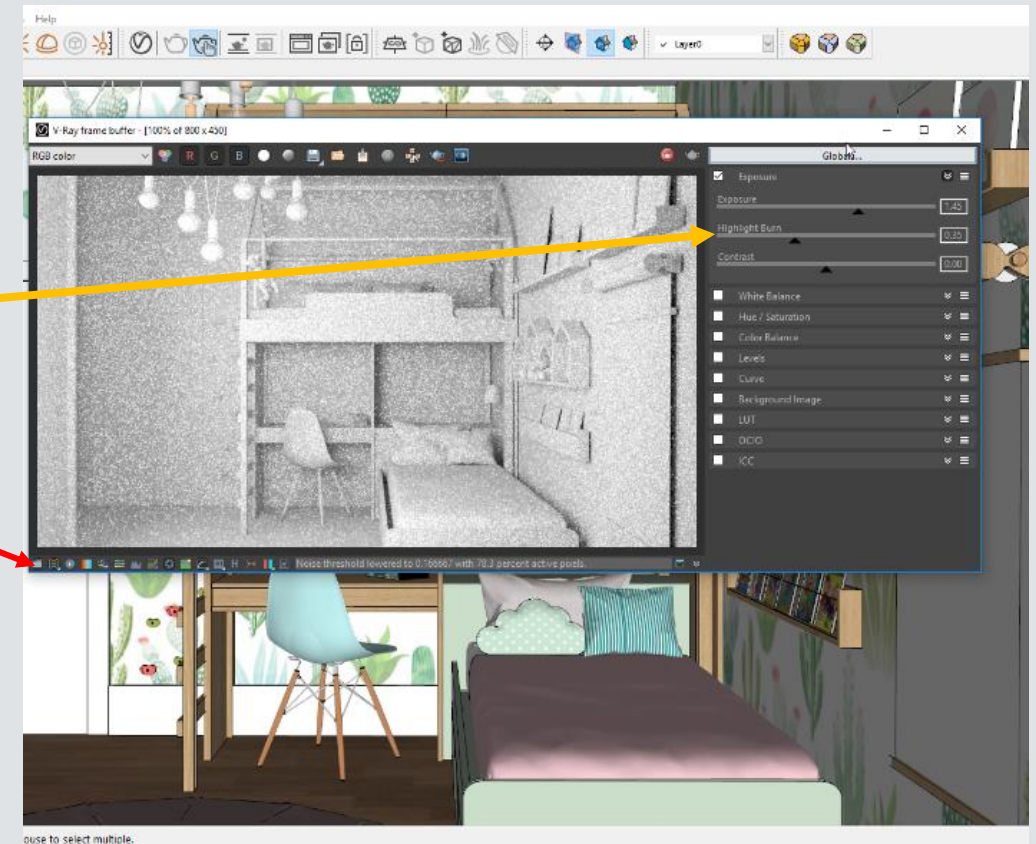
- ☐ Crie um Retângulo de Luz com o ícone  agora do outro lado do quarto, para ter uma luz vindo tanto da esquerda quanto da direita
- ☐ Posicione na parte da esquadria
- ☐ Certifique que a parte branca (em que a iluminação vai “acender” esteja voltada para dentro do ambiente.
*Se não estiver, você pode clicar com o botão direito do mouse em cima do retângulo de luz, escolha Flip Along> Component's Blue
- ☐ Configure a intensidade do retângulo para 30
- ☐ Deixe o retângulo invisível
- ☐ Faça o teste de render com o Render Interativo 
- ☐ OBS o tamanho do retângulo de luz influencia também na intensidade da luz



Iluminação

12– Iluminação na imagem

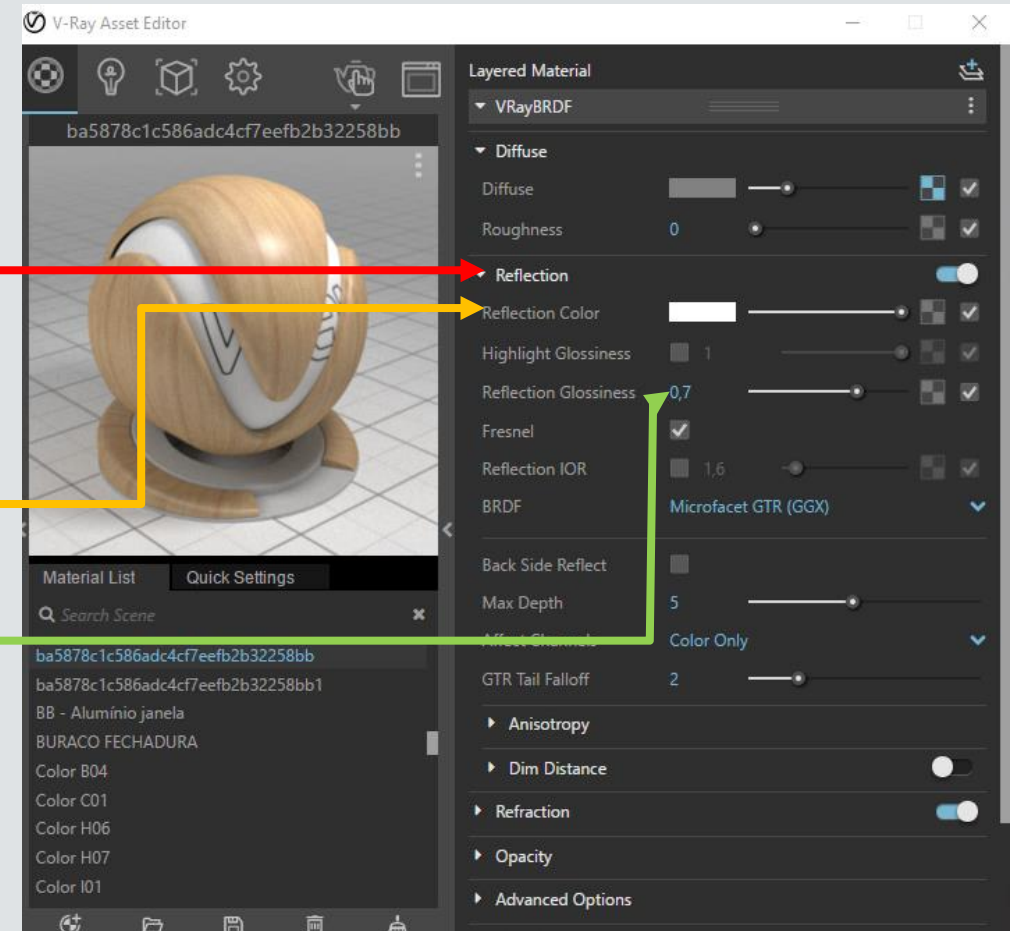
- ☐ Você também pode melhorar os contrastes de luz nos controles de exposição da imagem
- ☐ Com a janela do renderizador aberta clique no ícone de color correction



Texturas e Materiais

1– MADEIRA DA CAMA

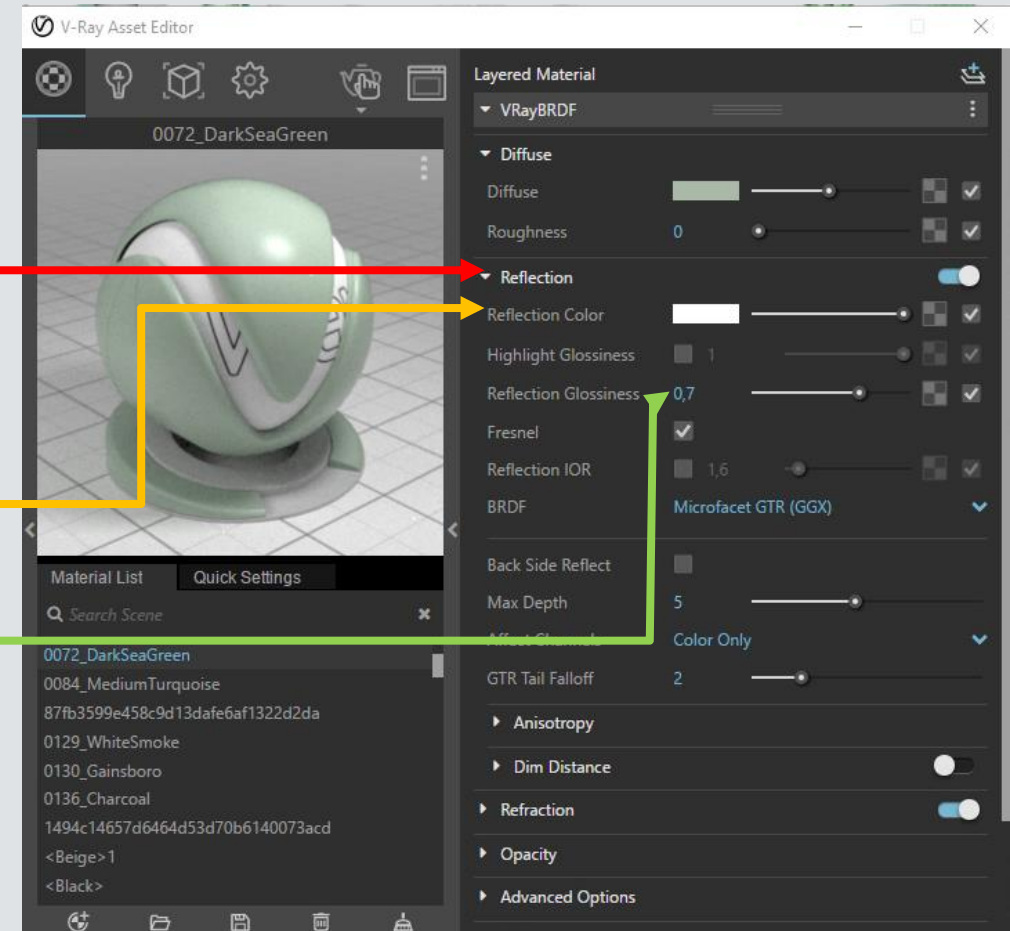
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** até 0,7



Texturas e Materiais

2- LACA VERDE DA CAMA

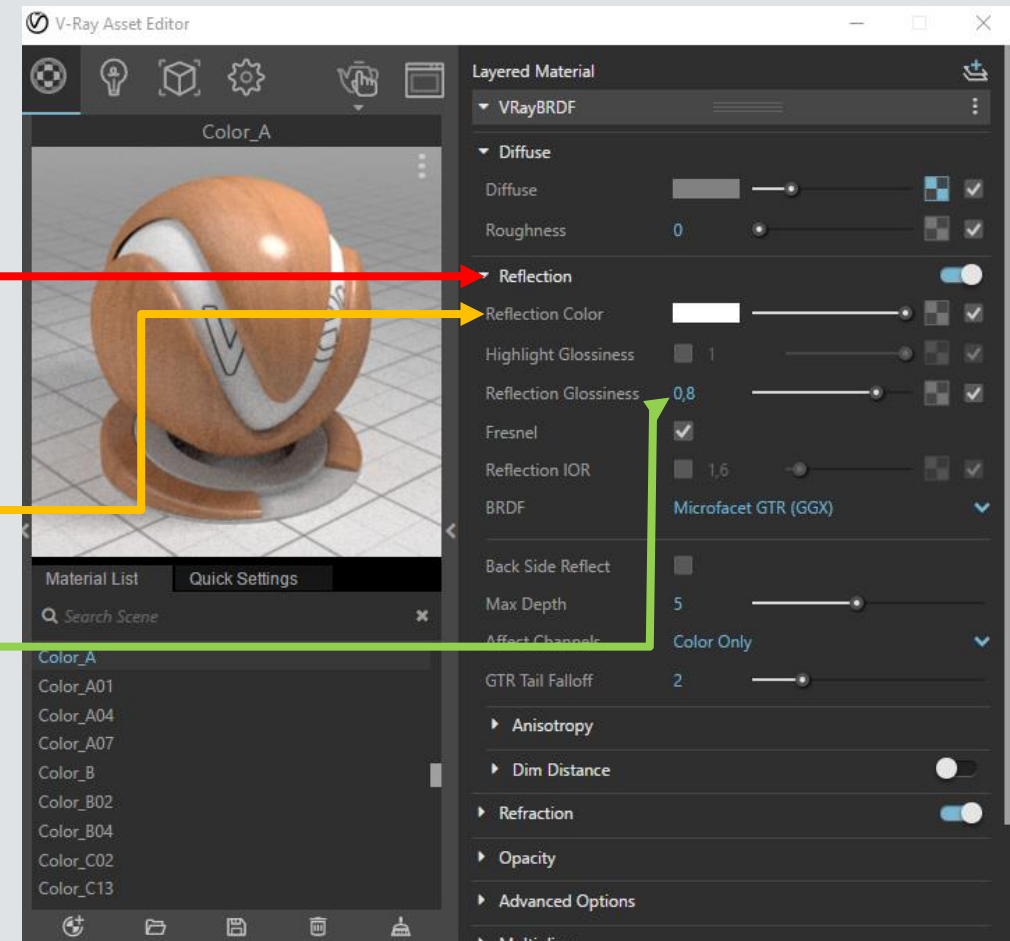
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** até 0,7



Texturas e Materiais

3— MADEIRA DA CADEIRA

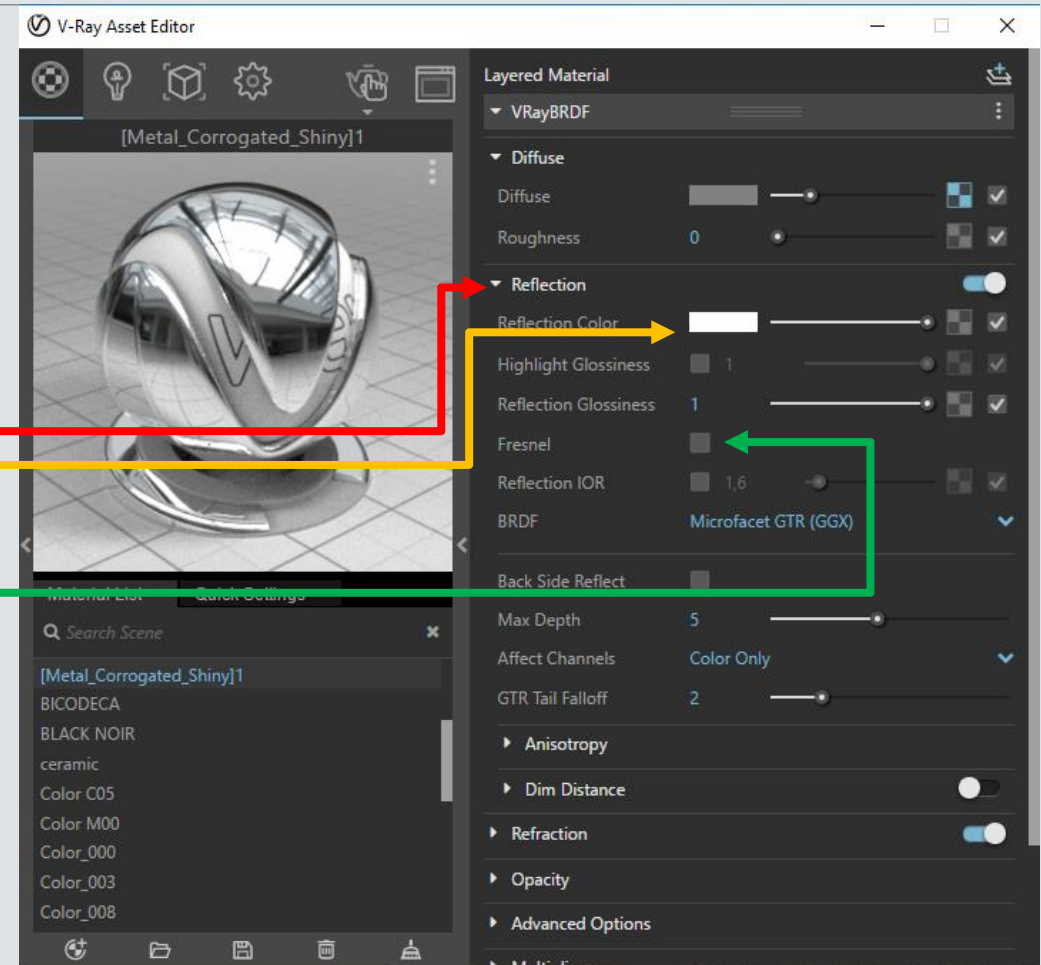
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** até 0,8



Texturas e Materiais

4- METAL DA CADEIRA

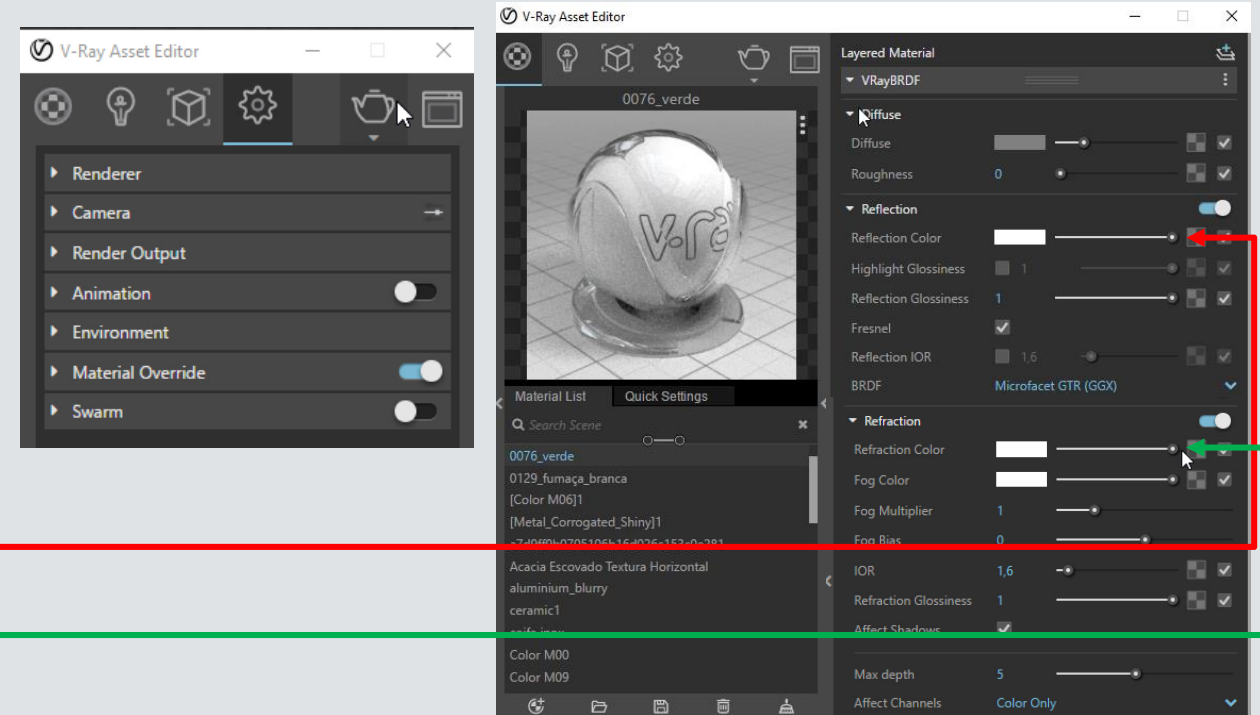
- ☐ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ☐ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ☐ Desmarque a opção do **Fresnel**



Texturas e Materiais

5- VIDRO DA LUMINÁRIA

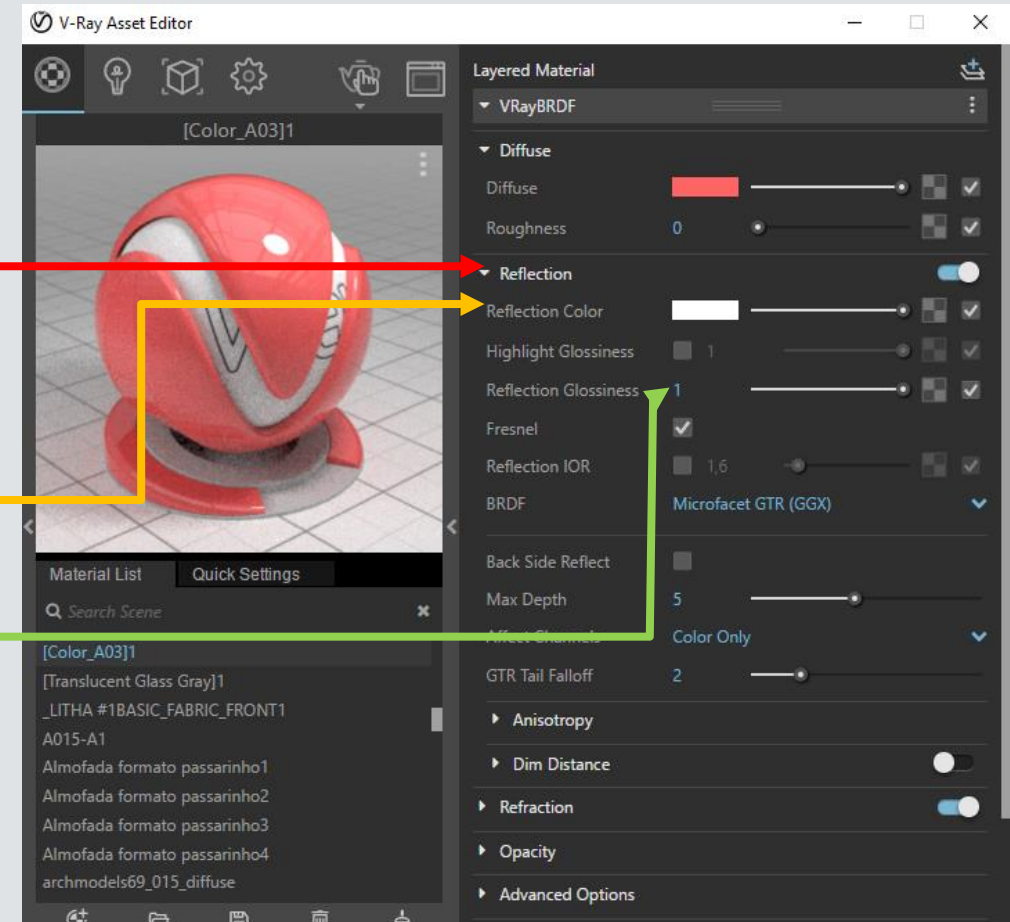
- ❑ Faça o vidro transparente para regularizar as configurações de luz
- ❑ Com o conta-gotas, pegue o material do vidro
- ❑ Quando abrir a edição do material coloque no máximo as barras nas abas
- ❑ Reflection e
- ❑ Refraction



Texturas e Materiais

6— ESCALADA ROSA

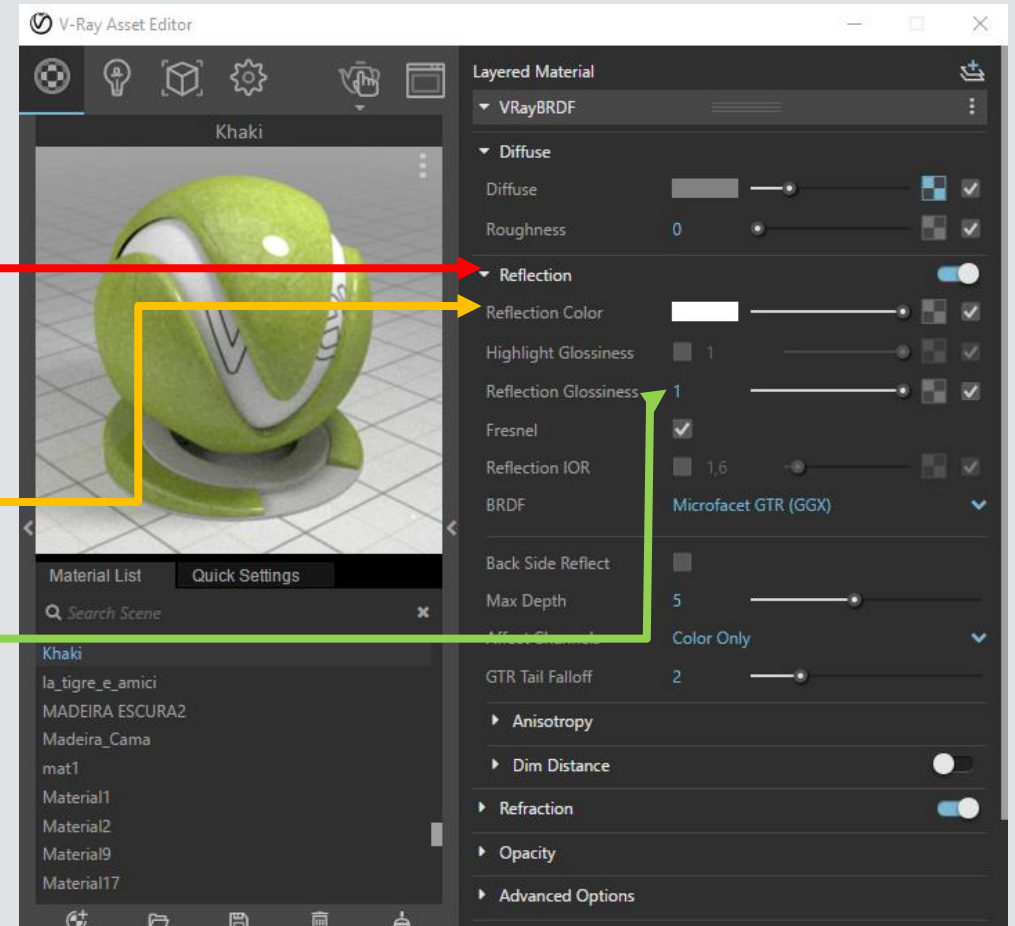
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** em 1



Texturas e Materiais

7– ESCALADA VERDE

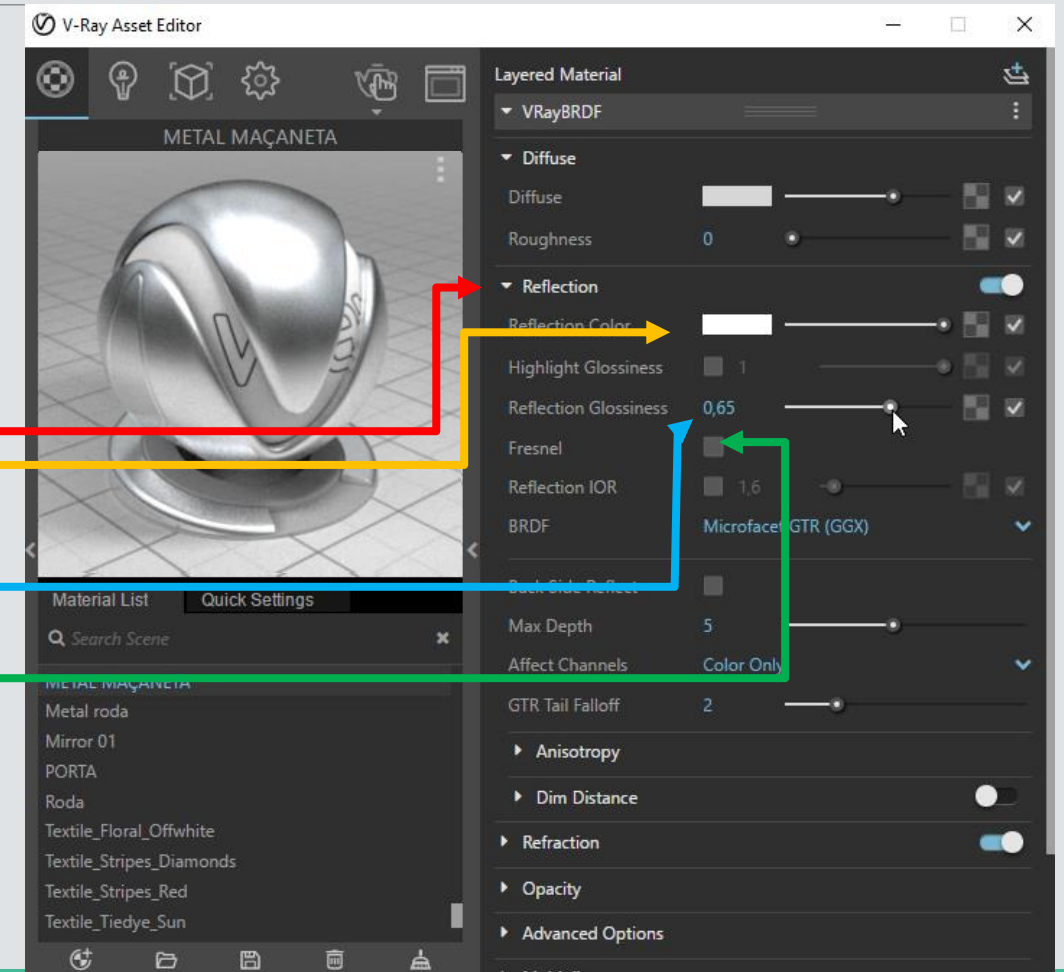
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** em 1



Texturas e Materiais

8- METAL MAÇANETA

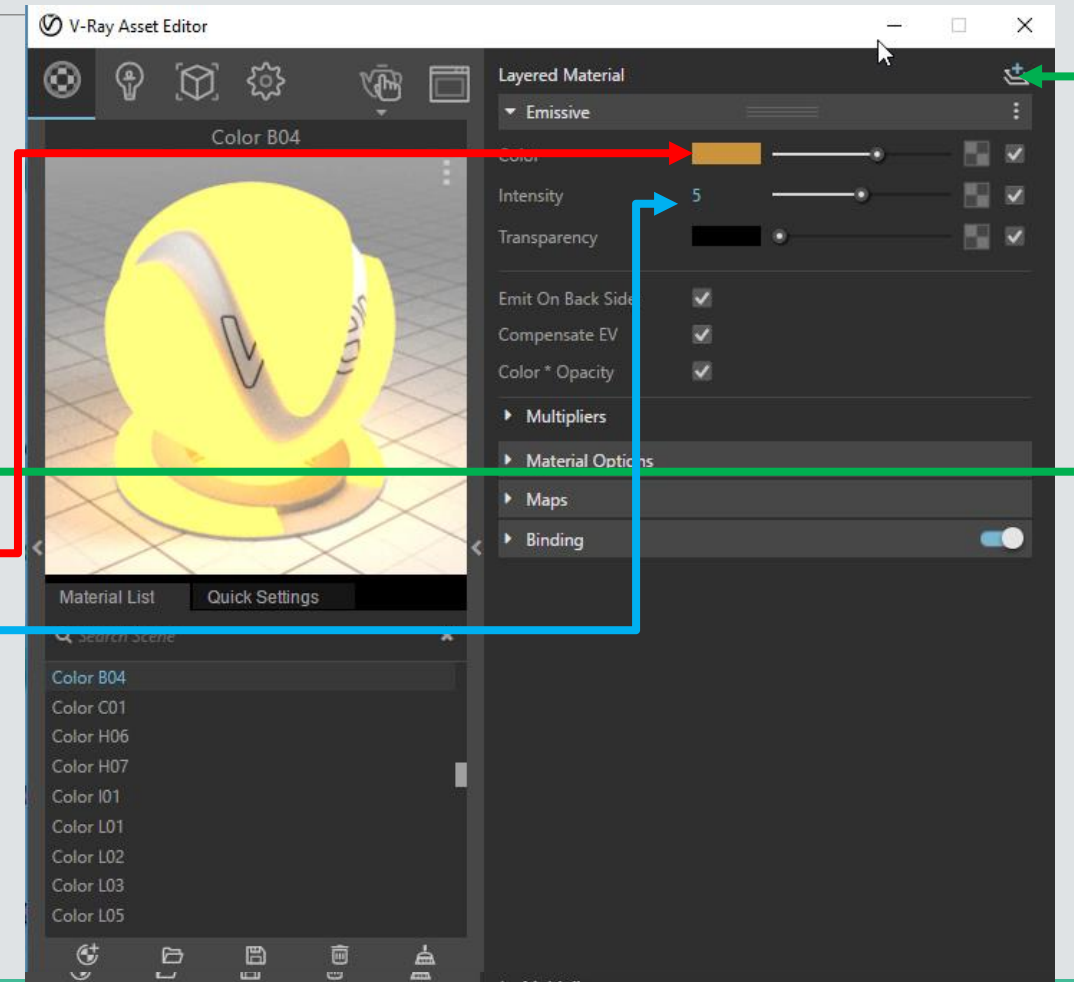
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Coloque o Glossiness em 0,65
- ❑ Desmarque a opção do Fresnel



Texturas e Materiais

9— LUZ DO FILAMENTO

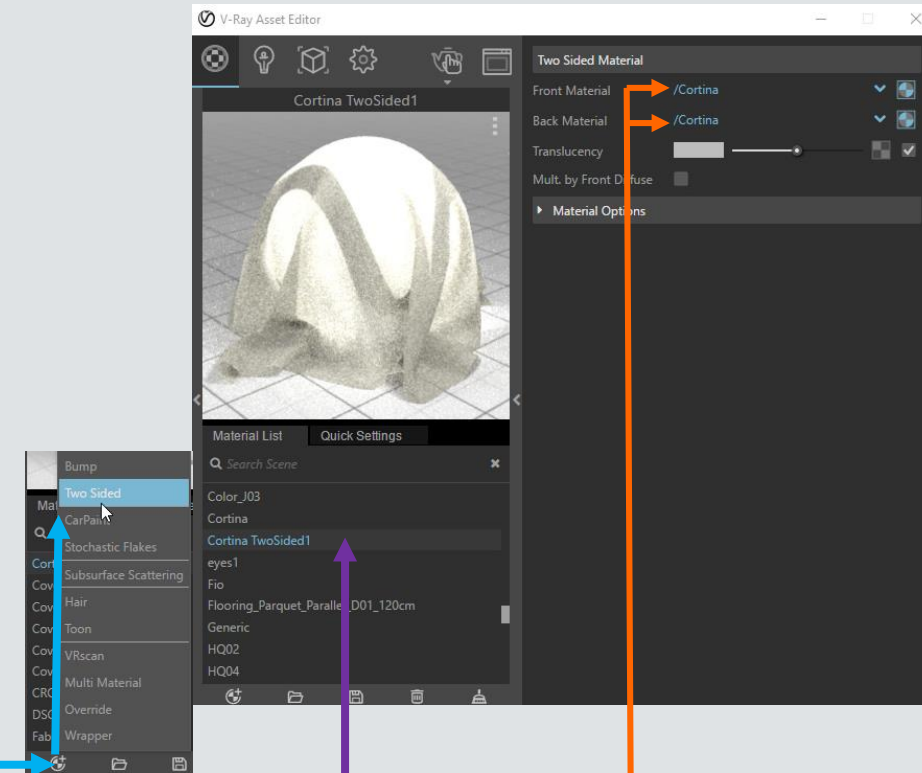
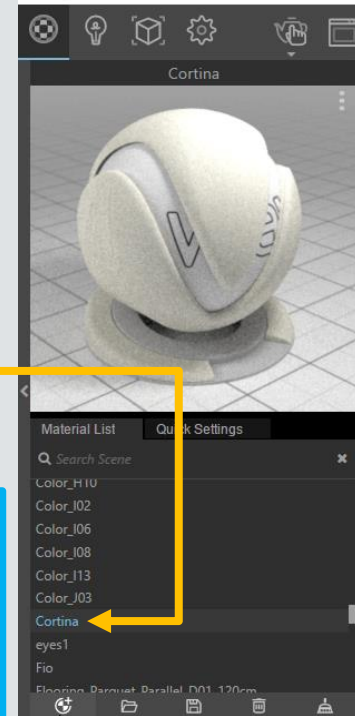
- ☐ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ☐ Clique no ícone do Layer adicione um Layer Emissive
- ☐ Mude a cor
- ☐ Coloque a intensidade da luz em 5



Texturas e Materiais

10- CORTINA

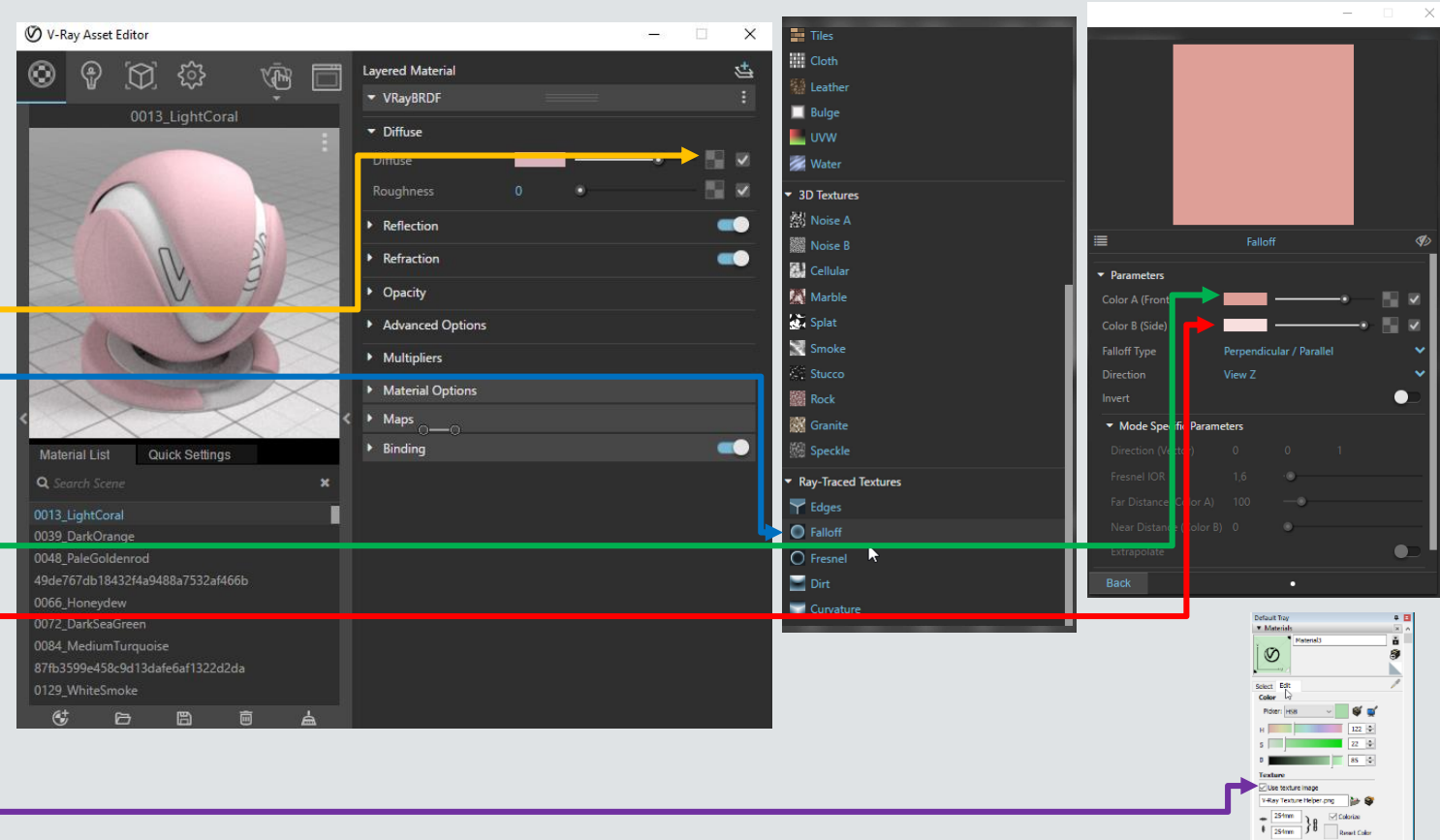
- ❑ Na lista de Material, localize a textura da cortina que está aplicada
- ❑ Coloque um nome para identificá-la depois ex: Cortina
- ❑ Novamente na lista de material, clique para criar um novo material, escolha Two Sided
- ❑ Renomeei ele com o nome Cortina_TwoSided
- ❑ Coloque o material da cortina que você identificou no FRONT e no BACK
- ❑ Aplique esse material Cortina_Two Sided no bloco da Cortina
- ❑ Lembre-se de aplicar em todas as faces do bloco, inclusive dentro dele



Texturas e Materiais

11– TECIDO DO LENÇOL ROSA

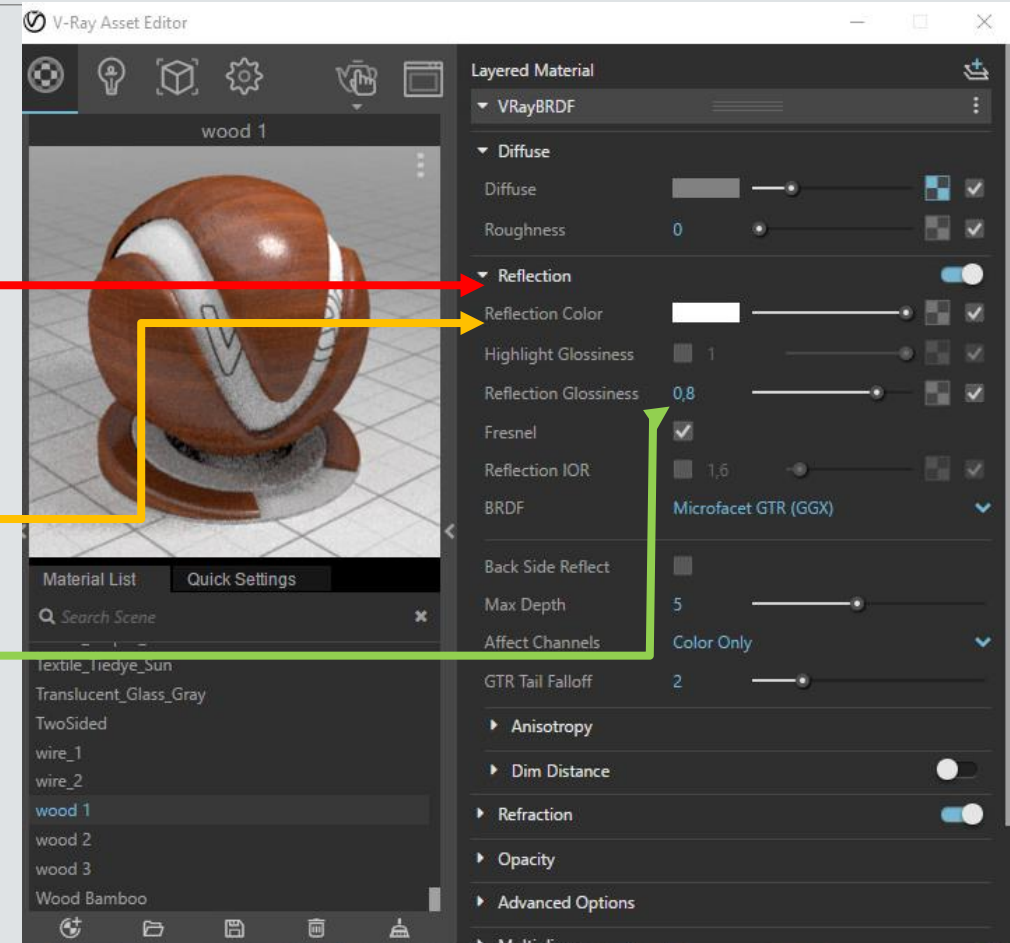
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Clique nos quadradinhos do Diffuse
- ❑ Escolha Falloff
- ❑ Faça um mix de 2 cores:
 - ❑ Sendo o Color A a cor predominante do tecido (cinza escuro)
 - ❑ E o Color B a cor do brilho do tecido (geralmente um tom mais claro do que a cor predominante)
- ❑ Clique em Back
- ❑ Para tirar a marca do V-ray, vá no material do Sketchup e desabilite o Use Texture image. Mude também a cor.



Texturas e Materiais

12– MADEIRA #1 MACACO

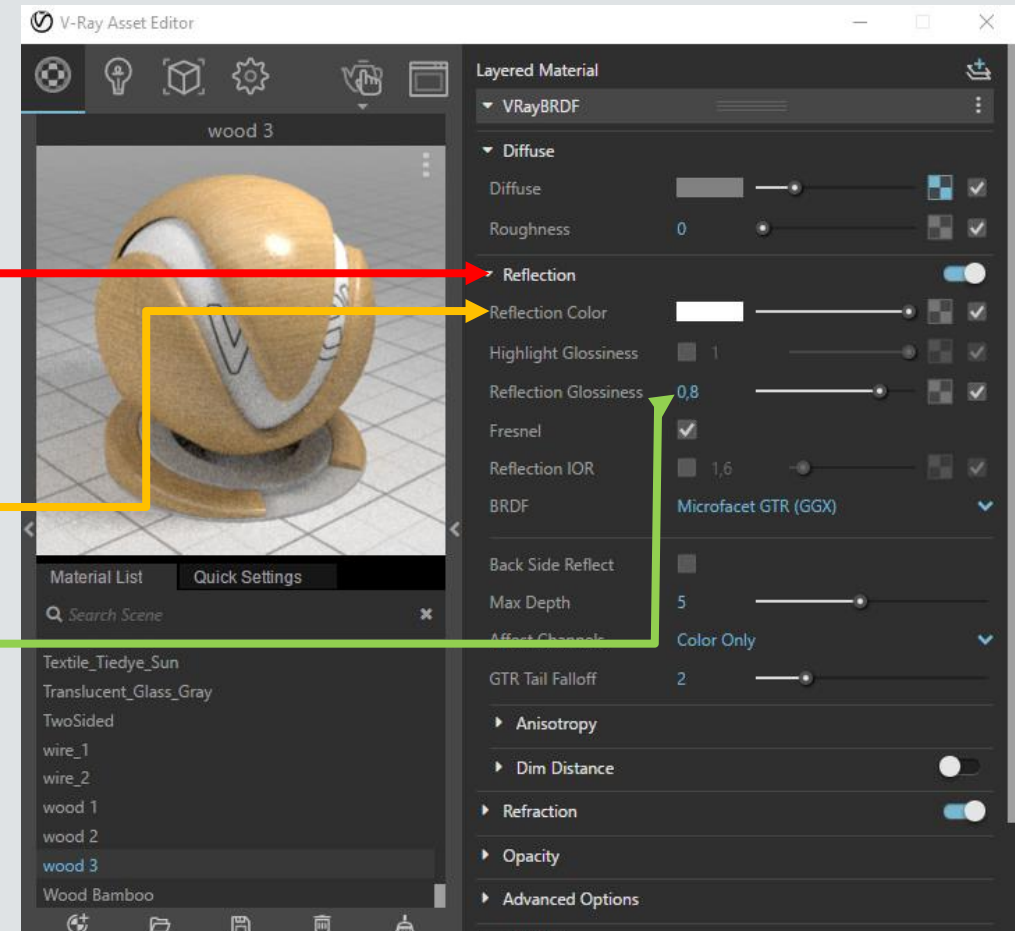
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** em 0,8



Texturas e Materiais

13– MADEIRA #2 MACACO

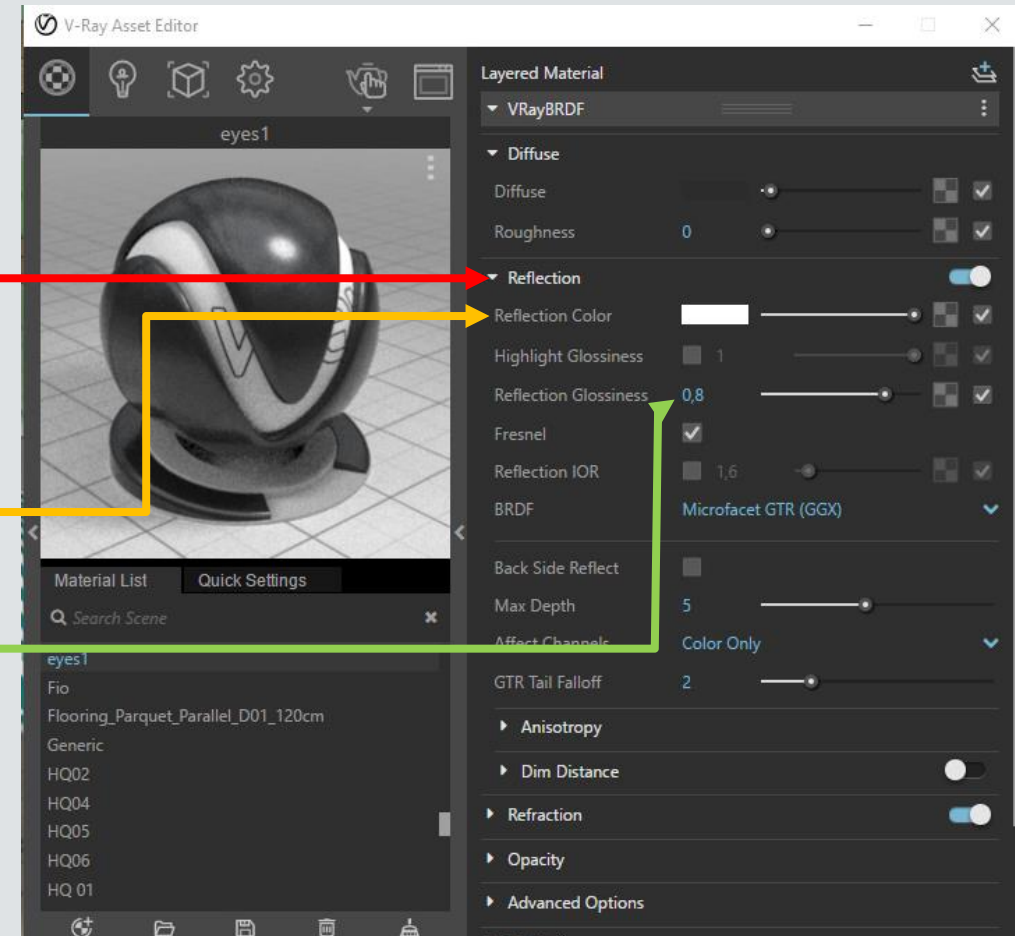
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** em 0,8



Texturas e Materiais

14– MADEIRA #3 MACACO

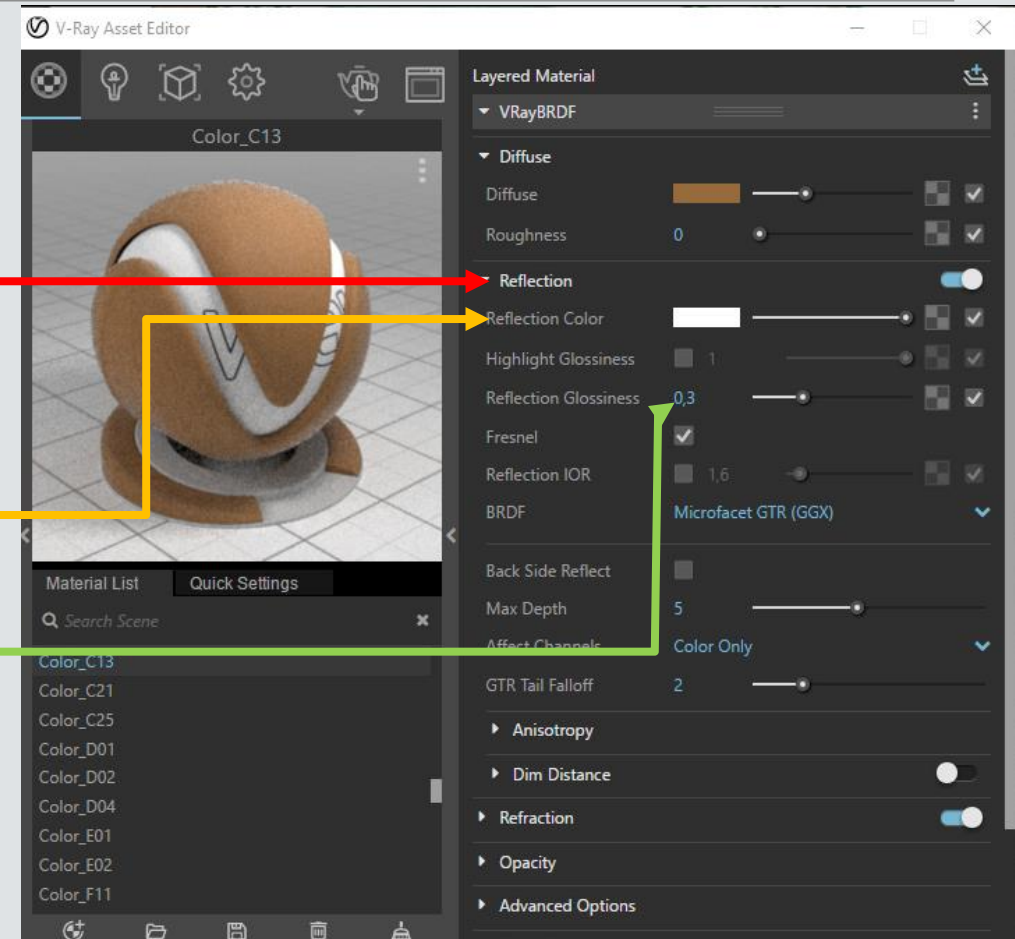
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** em 0,8



Texturas e Materiais

15– URSINHO

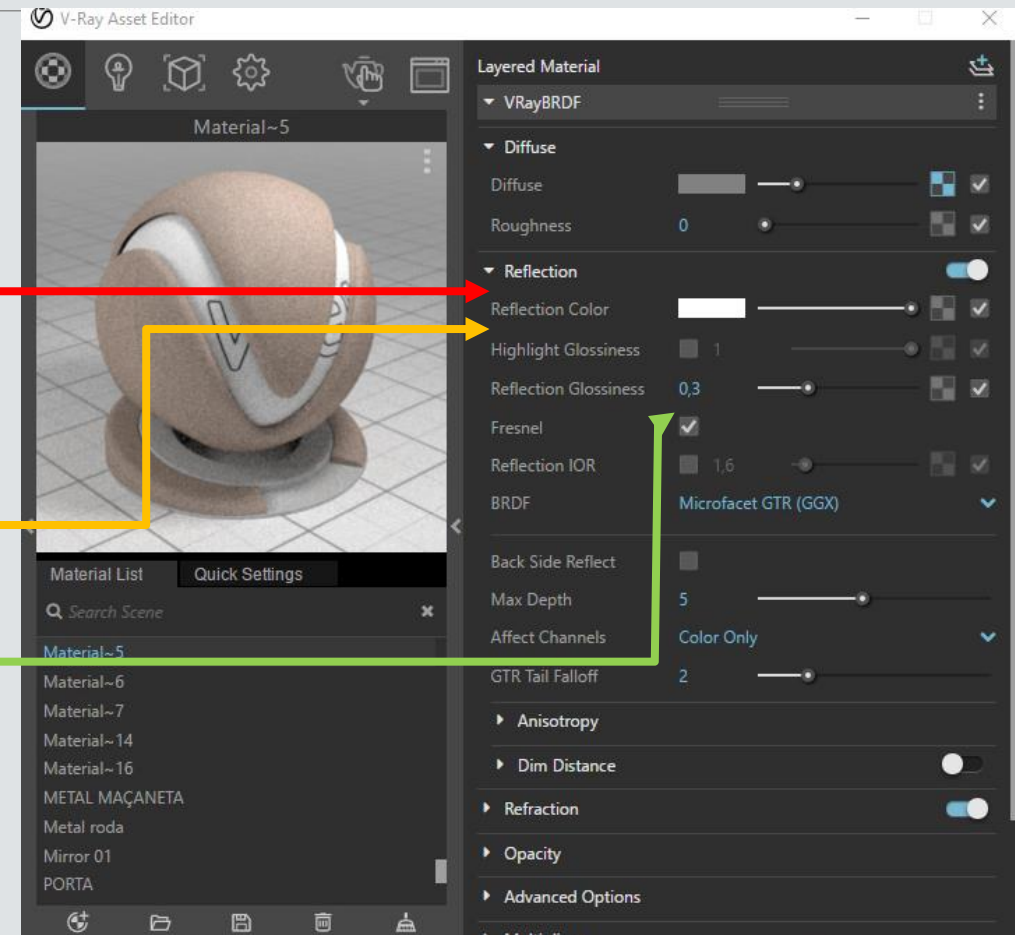
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** em 0,3



Texturas e Materiais

16– PÉ DA GIRAFINHA

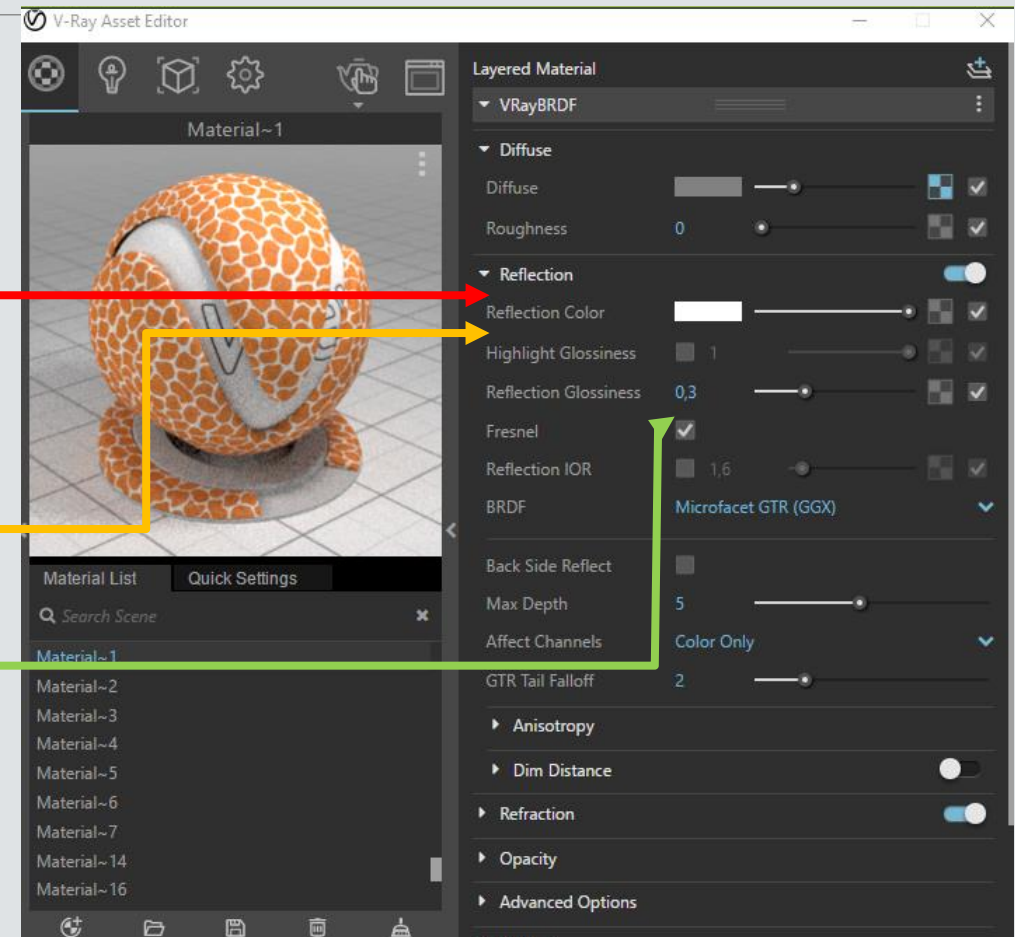
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** em 0,3



Texturas e Materiais

17-GIRAFINHA

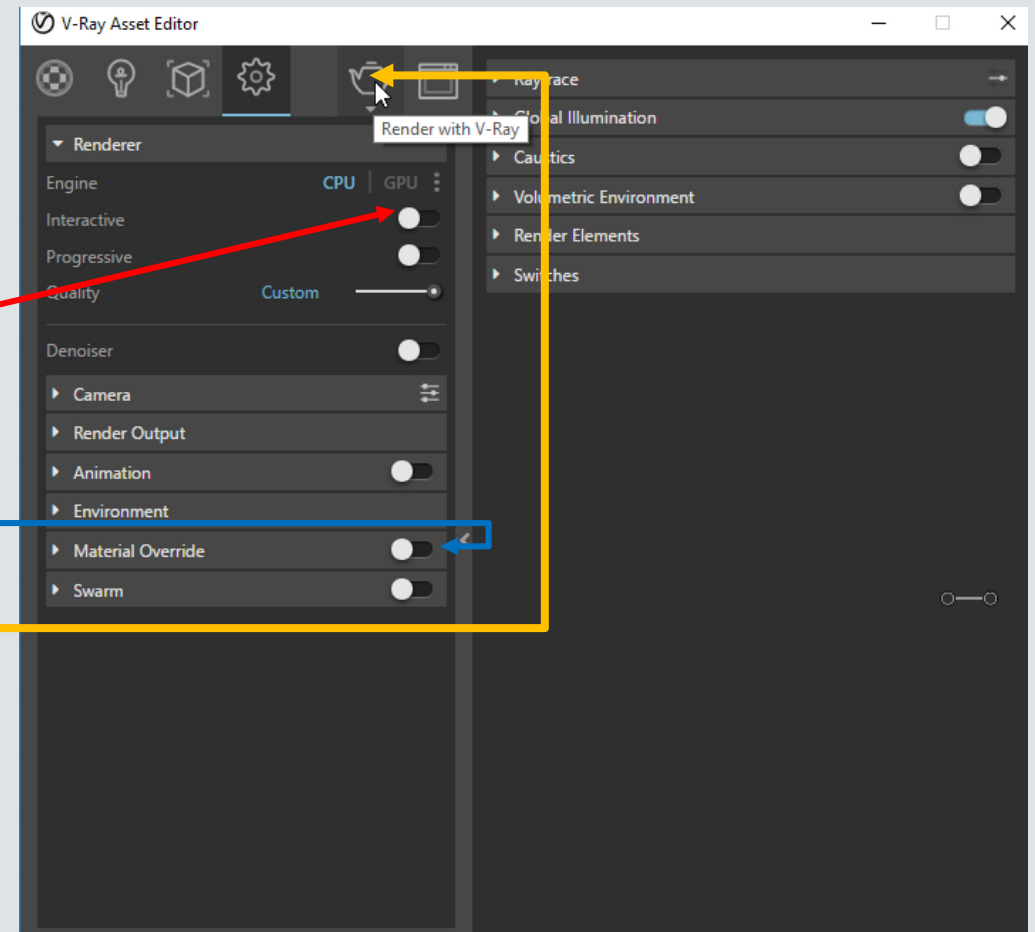
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** em 0,3



Acabamento e Render Final

18– Teste de render com os materiais ativos

- ☐ Depois de configurar os materiais, clique nas configurações do Render
- ☐ Desligue o Render Interativo
- ☐ Desligue o Material Override
- ☐ Faça um teste de Render
- ☐ Analise a imagem e corrija os possíveis erros
 - ☐ Coloque o material da cortina nas cúpulas dos abajures
 - ☐ E nas bolinhas de luz decorativas



Acabamento e Render Final

19–Render Final

☐ Clique nas configurações do Render

☐ Na aba **Render Output**

☐ Coloque a medida com 1920

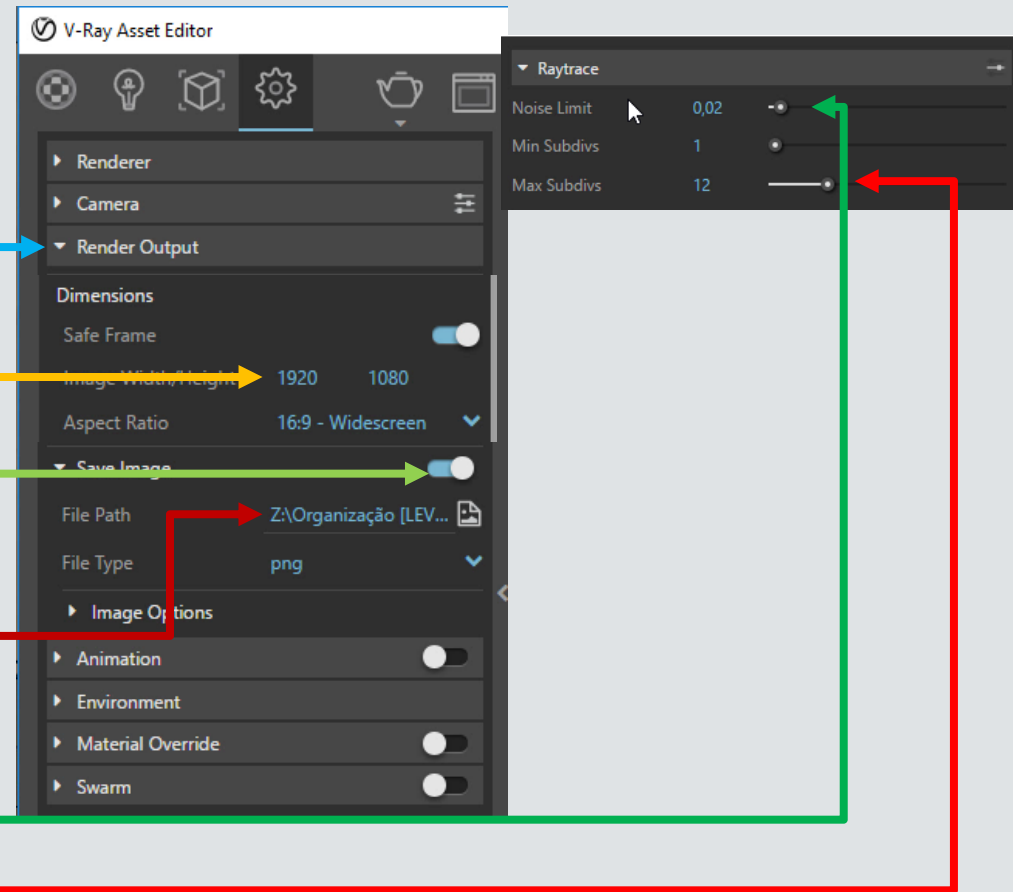
☐ Ative o Save Image

☐ Escolha uma pasta para os arquivos do Batch Render sejam salvos

☐ Na aba Raytrace

☐ Coloque o noise Limit em 0,02

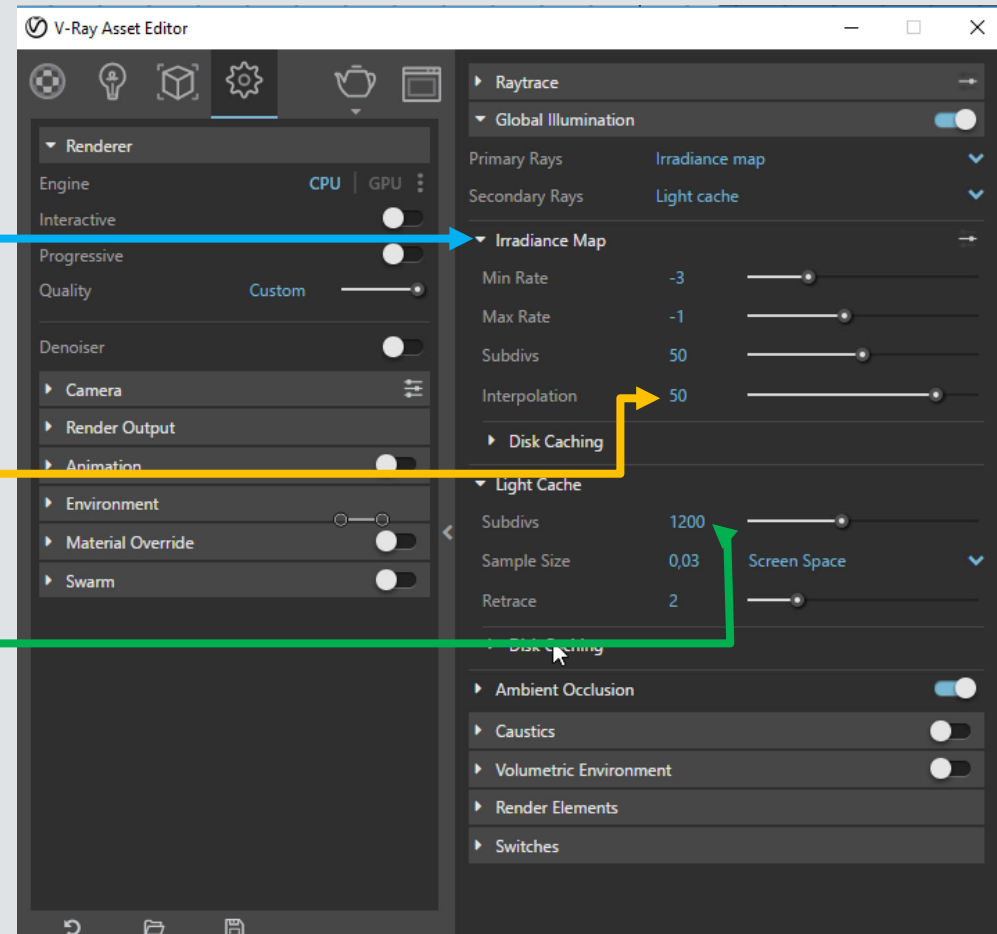
☐ Max Subdivs em 12



Acabamento e Render Final

20–Render Final

- ☐ Clique nas configurações do Render
- ☐ Na aba Irradiance Map
 - ☐ Coloque o “Interpolation” com 50
- ☐ Na aba Light Cache
 - ☐ Coloque o “Subdivs” com 1200



Acabamento e Render Final

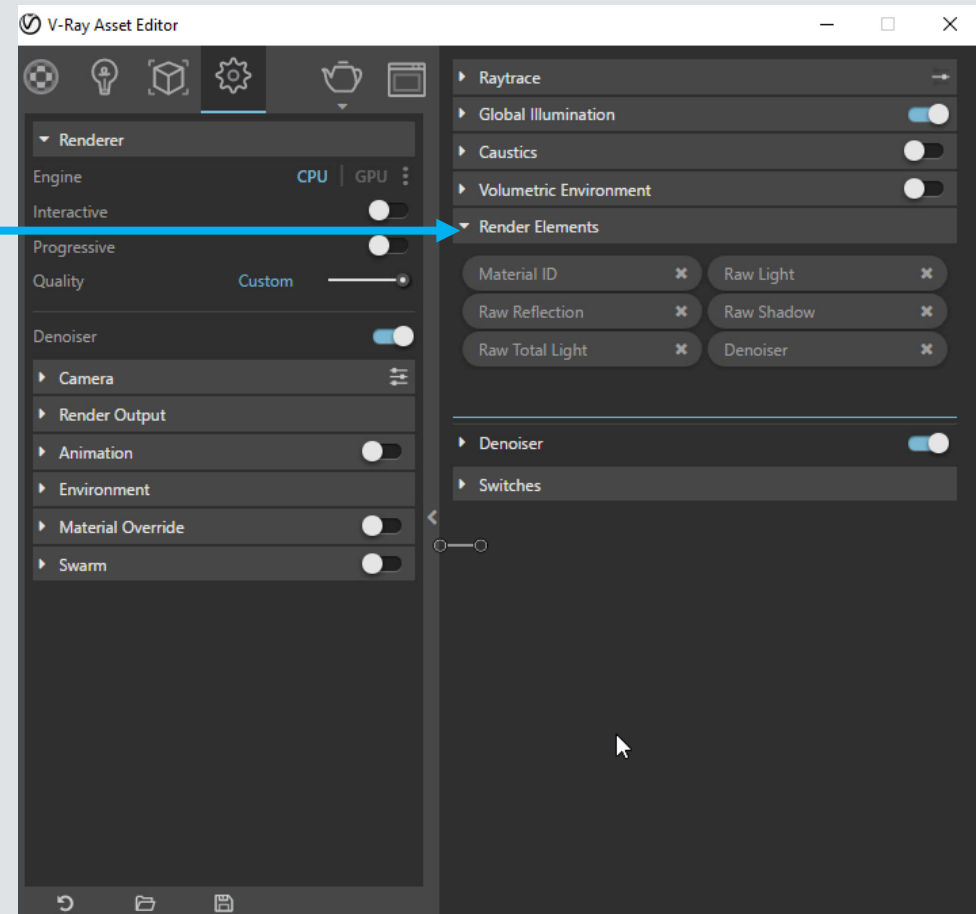
21–Render Final

☐ Na aba Rende Elements coloque

- ☐ Material ID
- ☐ Raw Light
- ☐ Raw Reflection
- ☐ Raw Shadow
- ☐ Raw Total Light
- ☐ Denoiser

☐ Salve o Arquivo do Sketchup

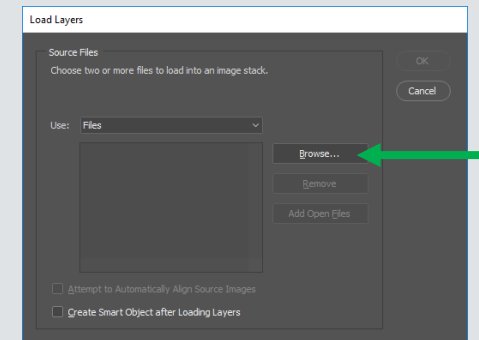
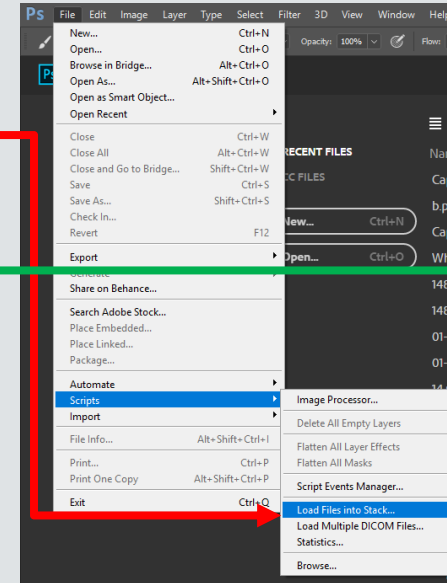
☐ Renderize a Cena com o BATCH RENDER



Sistema de Pós Produção

22– IMPORTE AS IMAGENS DO RENDER ELEMENTS

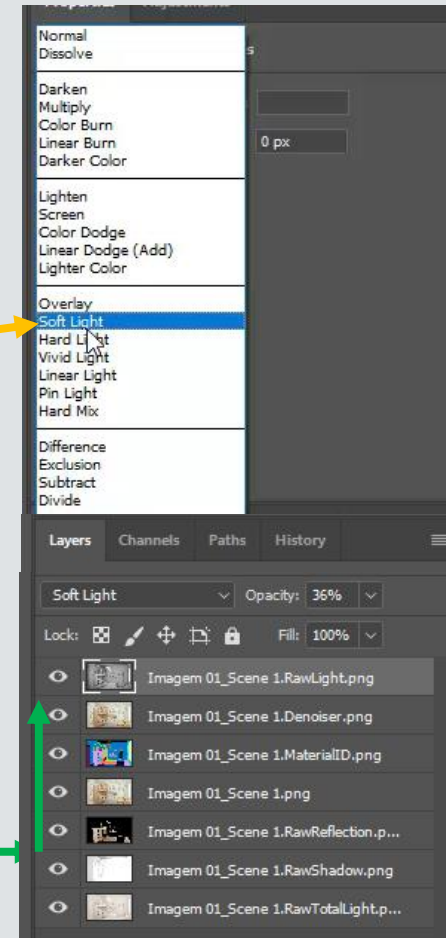
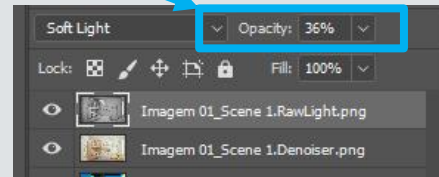
- ❑ Clique em File > Scripts > Load Files into Stack...
- ❑ Busque as imagens do download dessa aula clicando em "Browser"
- ❑ Carregue as imagens e dê OK



Sistema de Pós Produção

23– AJUSTES NO LAYERS DOS CANAIS – Raw Light

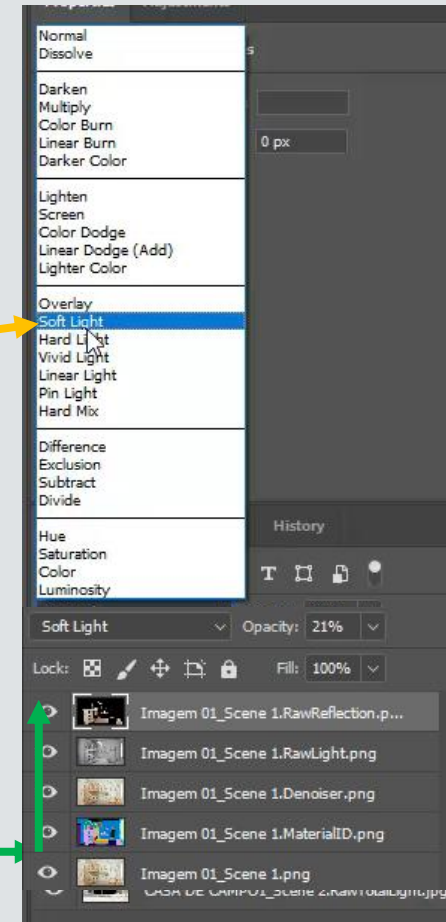
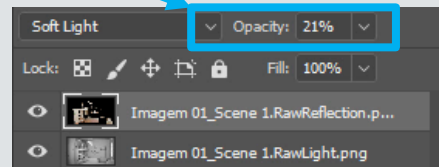
- ❑ Clique e arraste o Layer “Raw Light” para o topo da lista de Layers
- ❑ Na lista de efeitos, escolha o “Soft Light”
- ❑ Controle o “Opacity” para 36%



Sistema de Pós Produção

24– AJUSTES NO LAYERS DOS CANAIS – Raw Reflections

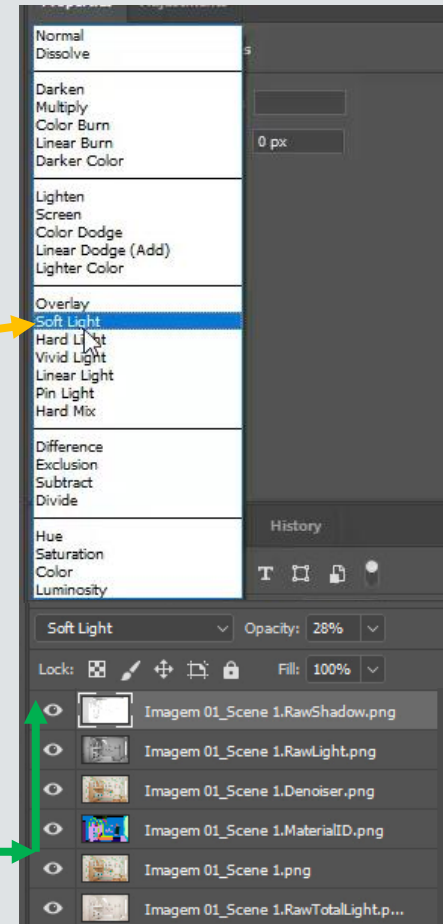
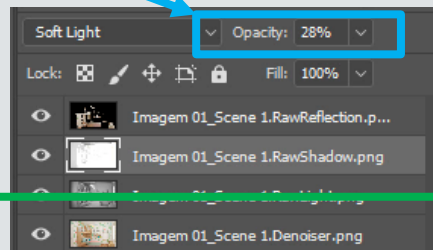
- ❑ Clique e arraste o Layer “Raw Reflections” para o topo da lista de Layers
- ❑ Na lista de efeitos, escolha o “Soft Light”
- ❑ Controle o “Opacity” para 21%



Sistema de Pós Produção

25– AJUSTES NO LAYERS DOS CANAIS – Raw Shadow

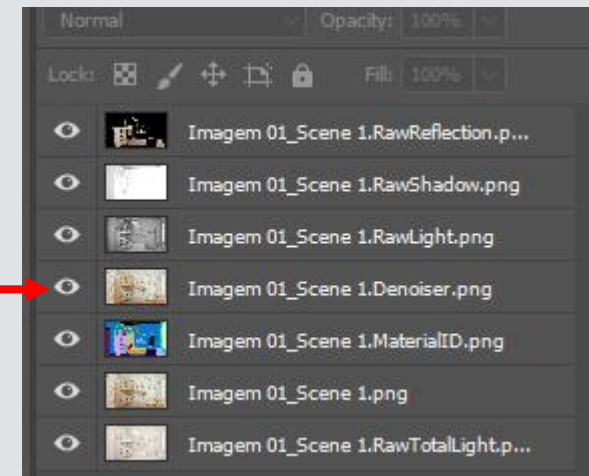
- ❑ Clique e arraste o Layer “Raw Total Light” para o topo da lista de Layers
- ❑ Na lista de efeitos, escolha o “Soft Light”
- ❑ Controle o “Opacity” para 28%



Sistema de Pós Produção


26– AJUSTES NO LAYERS DOS CANAIS – Denoiser

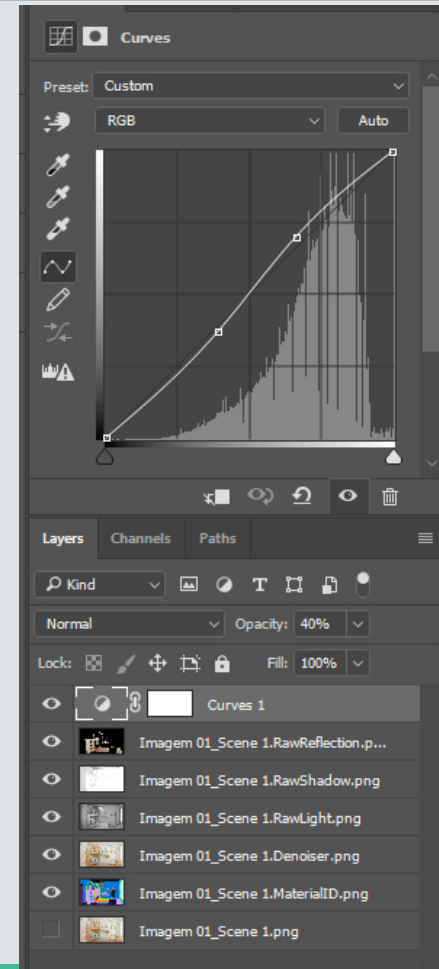
- ☐ O V-ray salva 3 versões da imagem
 - ☐ O Denoiser que tem uma redução de ruídos na imagem
 - ☐ A imagem normal (possivelmente com alguns ruídos)
 - ☐ E o effectresults, que pode ser descartado
- ☐ Compare o layer do Denoiser e a imagem original para selecionar qual ficará ativa
- ☐ No caso do render do quarto selecionamos o a imagem do DENOISER



Sistema de Pós Produção


27– Ajustes com efeitos

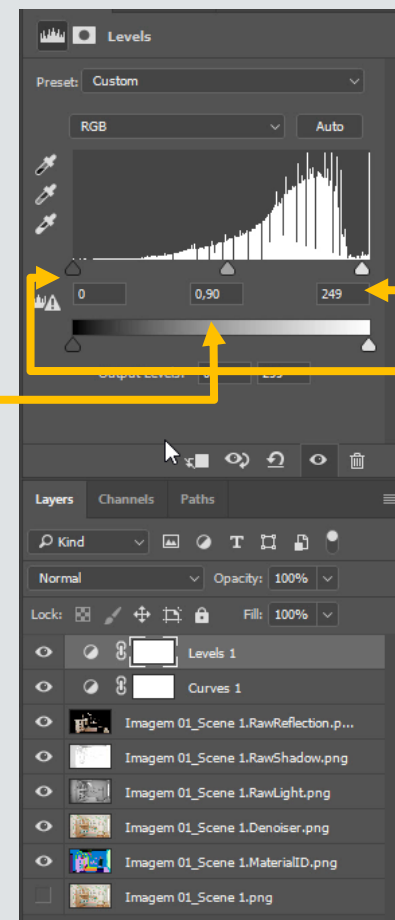
- ☐ Clique no ajustes  e escolha “Curves” – esse efeito dá uma profundidade maior para sua imagem
- ☐ Para controlar o Curves clique em 2 pontos da linha diagonal e verifique a intensidade da luz com a variação da curva
- ☐ Cuidado para não exagerar
- ☐ Você pode controlar a opacidade do efeito também



Sistema de Pós Produção


28– Ajustes com efeitos

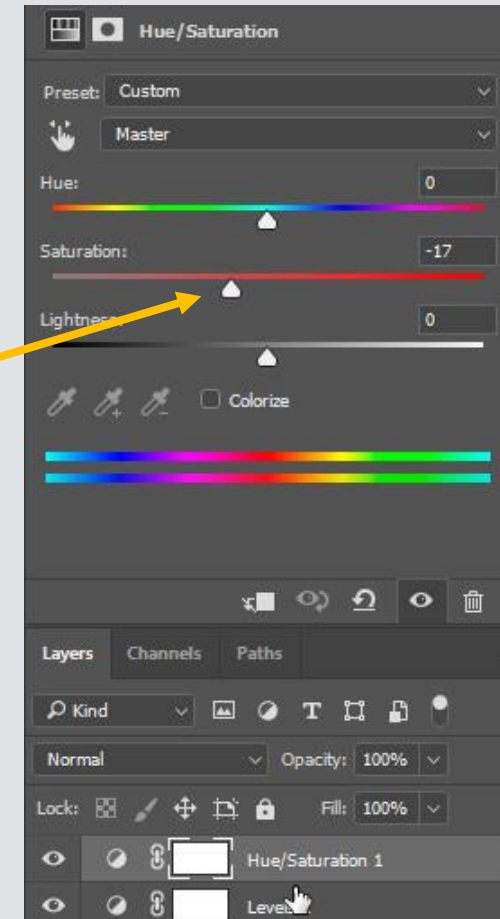
- ☐ Clique no ajustes  e escolha “Levels” – esse efeito controla a luz na imagem
- ☐ Para controlar o Levels mexa nos 3 pontos de controle que interferem nos tons claros, médios e escuros da imagem.
- ☐ Cuidado para não exagerar
- ☐ Você pode controlar a opacidade do efeito também



Sistema de Pós Produção


29– Ajustes com efeitos

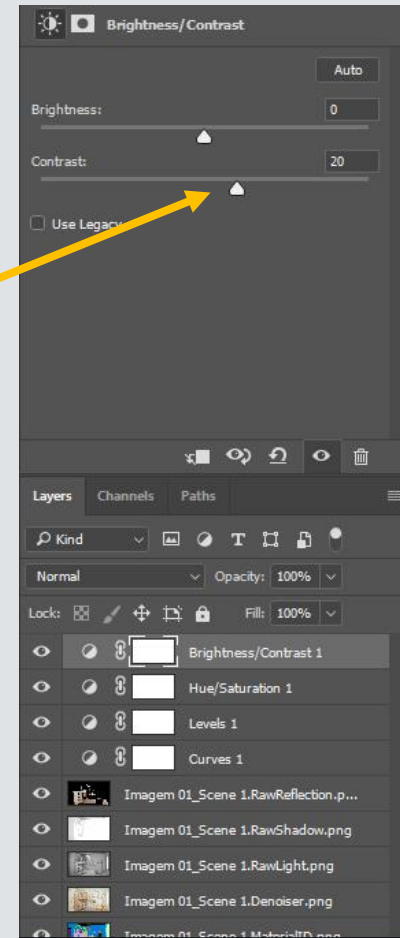
- ☐ Clique no ajustes  e escolha “Hue/Saturation” – esse efeito tira ou aumenta a saturação da imagens
- ☐ Para controlar mexa nos de controles da Saturação diminuindo um pouco
- ☐ Cuidado para não exagerar
- ☐ Você pode controlar a opacidade do efeito também



Sistema de Pós Produção

30– Ajustes com efeitos

- ☐ Clique no ajustes  e escolha “Brightness/Contrast” – esse efeito tira ou aumenta o brilho e contraste geral da imagem
- ☐ Para controlar mexa nos de controles do contraste, aumentando um pouco
- ☐ Cuidado para não exagerar
- ☐ Você pode controlar a opacidade do efeito também



Sistema de Pós Produção

31– IMAGEM 2

- ❑ Repita o mesmo processo para a 2ª imagem do render

Sistema de Pós Produção

32– Salve seus arquivos

- ☐ Salve o arquivo de Photoshop no formato PSD
- ☐ Salve como o arquivo em PNG para inserir na apresentação

