

# 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

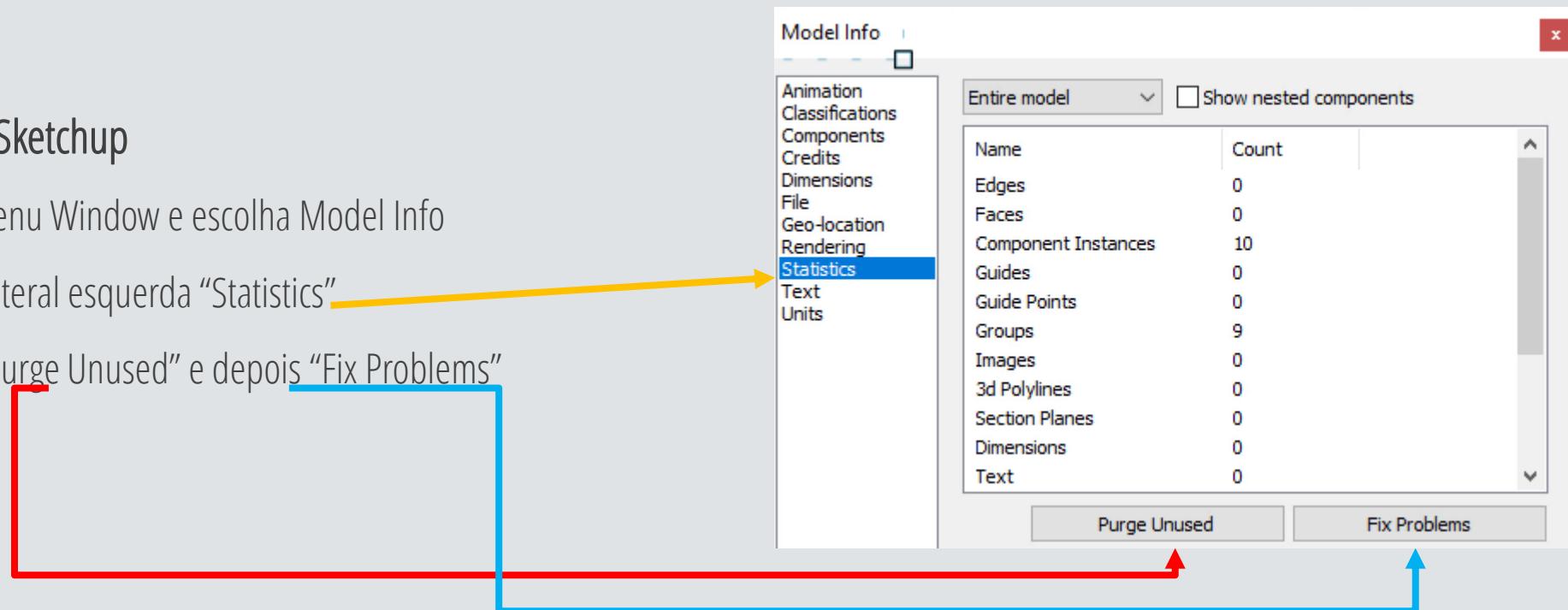
### Sistema da Pós Produção

- 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”



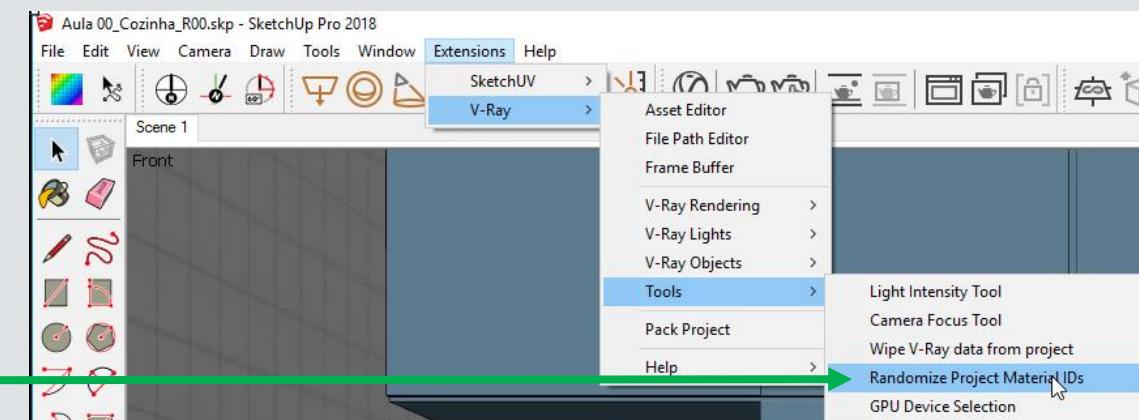
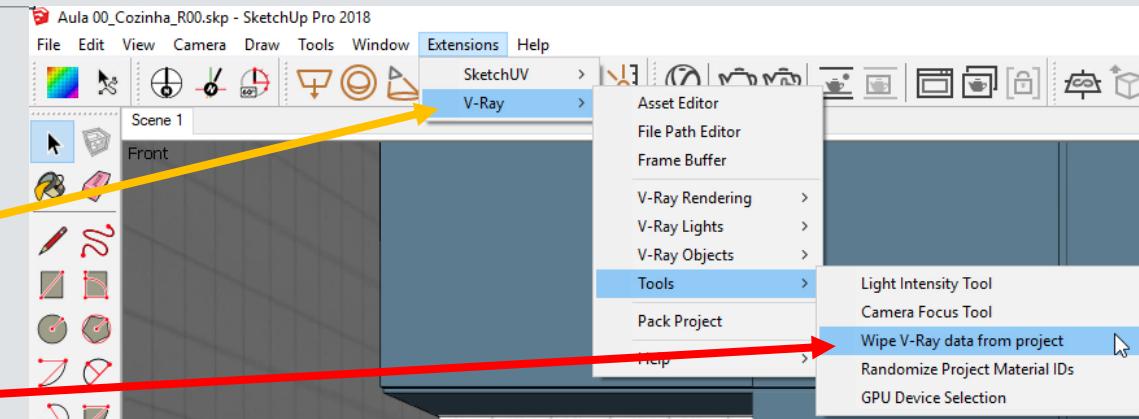
# Limpeza

## 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” todos as configurações do V-Ray, portanto faça somente no **INÍCIO** do projeto depois que a modelagem e verificação estiverem prontas.

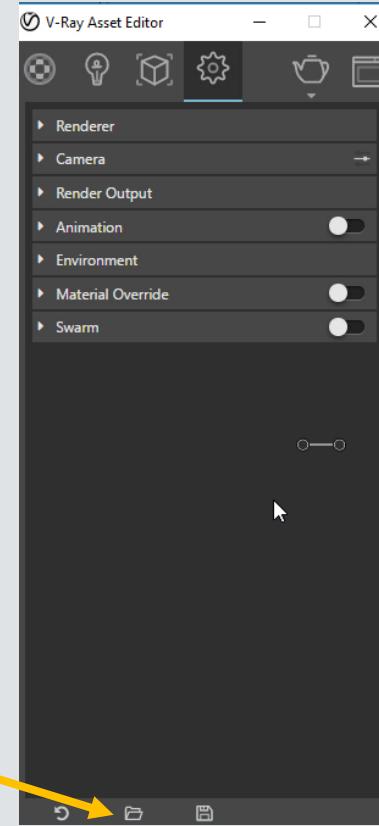
- Clique em SIM 2X
- Clique depois também em Randomize Project Material Ids no mesmo caminho que o anterior



# Enquadramento

## 3– Enquadramento

- Clique no ícone do V-Ray 
- Escolha Settigns 
- 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

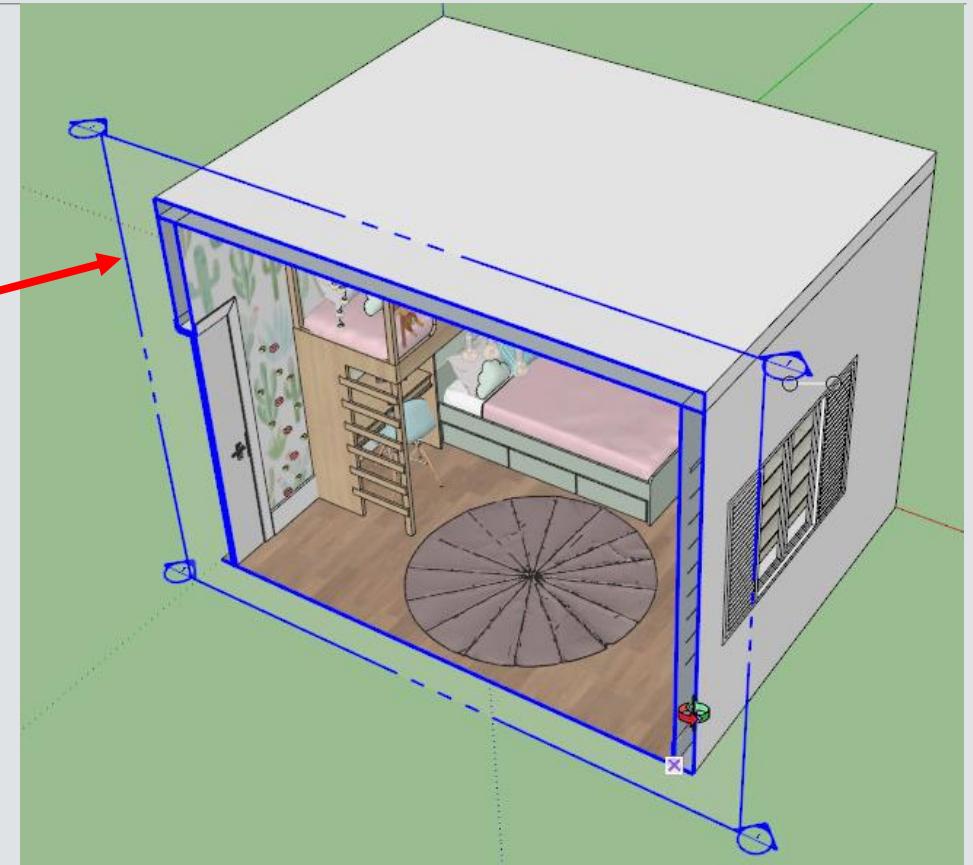


# Enquadramento

## 4– Enquadramento com Corte

- Para melhorar o enquadramento faça um corte com a ferramenta do Sketchup 
- Posicione o plano de Corte 
- Desligue o plano de Corte 

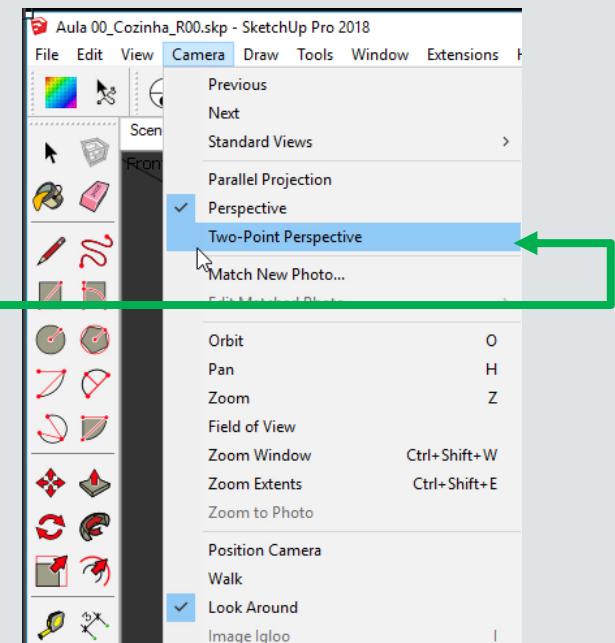
OBS. Cuidado para não desligar o corte em si, somente o plano para não atrapalhar nas outras funções



# Enquadramento

## 5– Enquadramento

- Ajuste a altura do observador e a distorção da lente =  $35^{\circ}$
- 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

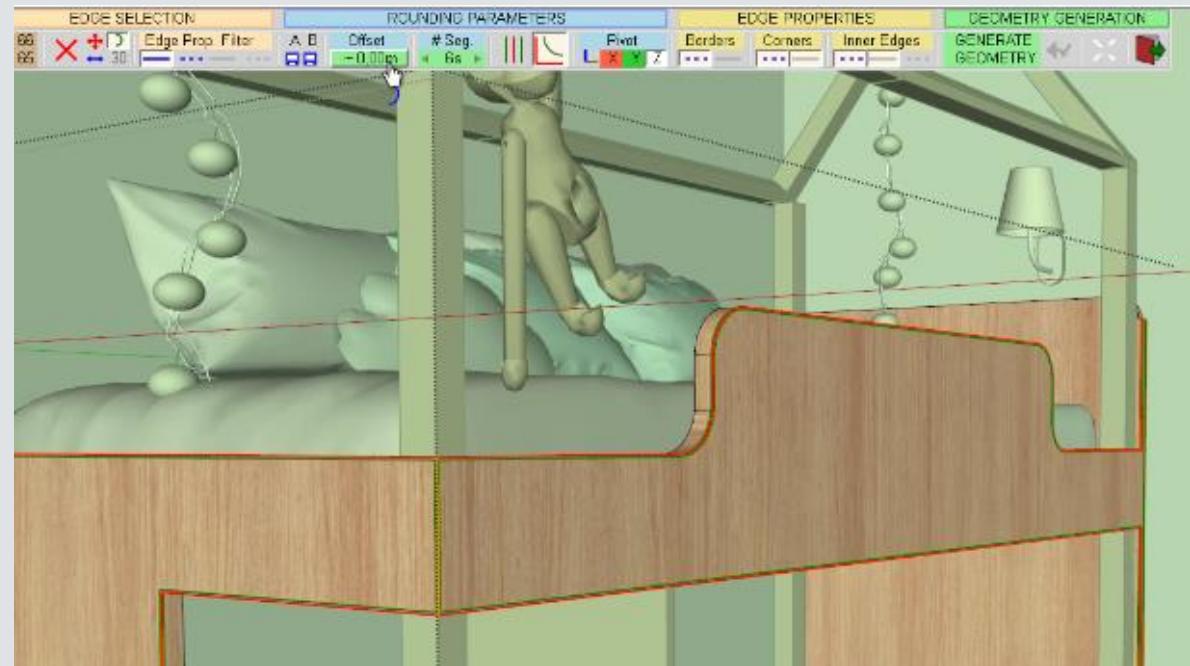


# Verificação

## AULA 6.3.1- MAKING OF – QUARTO INFANTIL

### 6– Volumetria

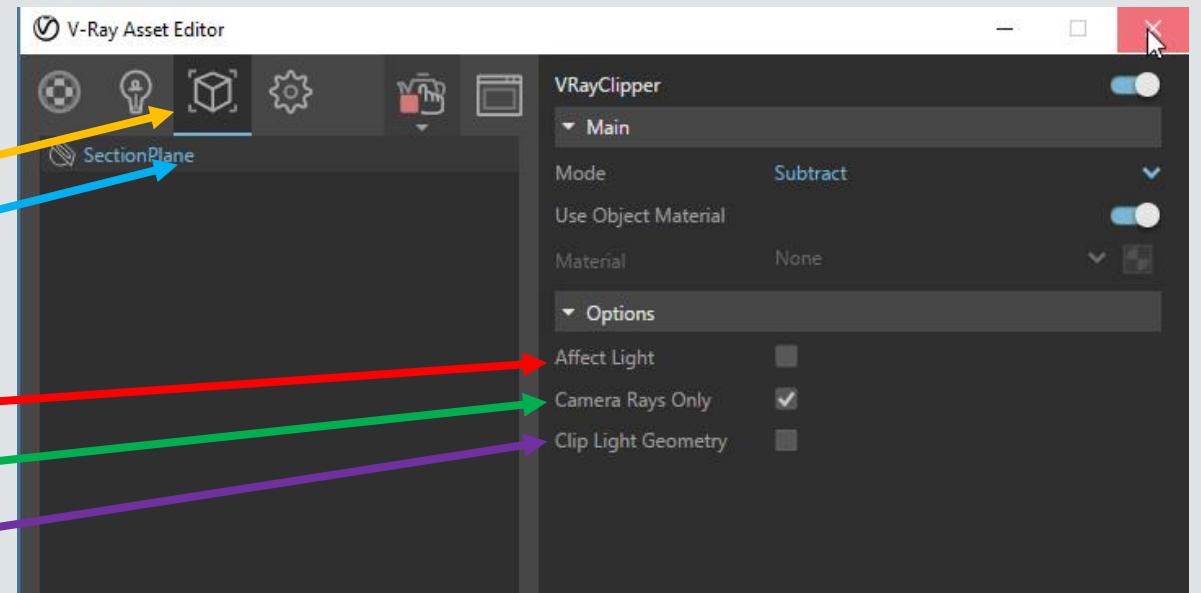
- ❑ Verifique a disposição da textura na cama
- ❑ Verifique se na sua volumetria pode melhorar algum ponto no realismo da sua cena inserindo elementos como cantos arredondados
- ❑ Como as faces da beliche, arredonde as arestas
- ❑ Arredonde os canto das prateleiras e nichos, caso o plugin feche a face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



# Illuminação

## 7- Iluminação

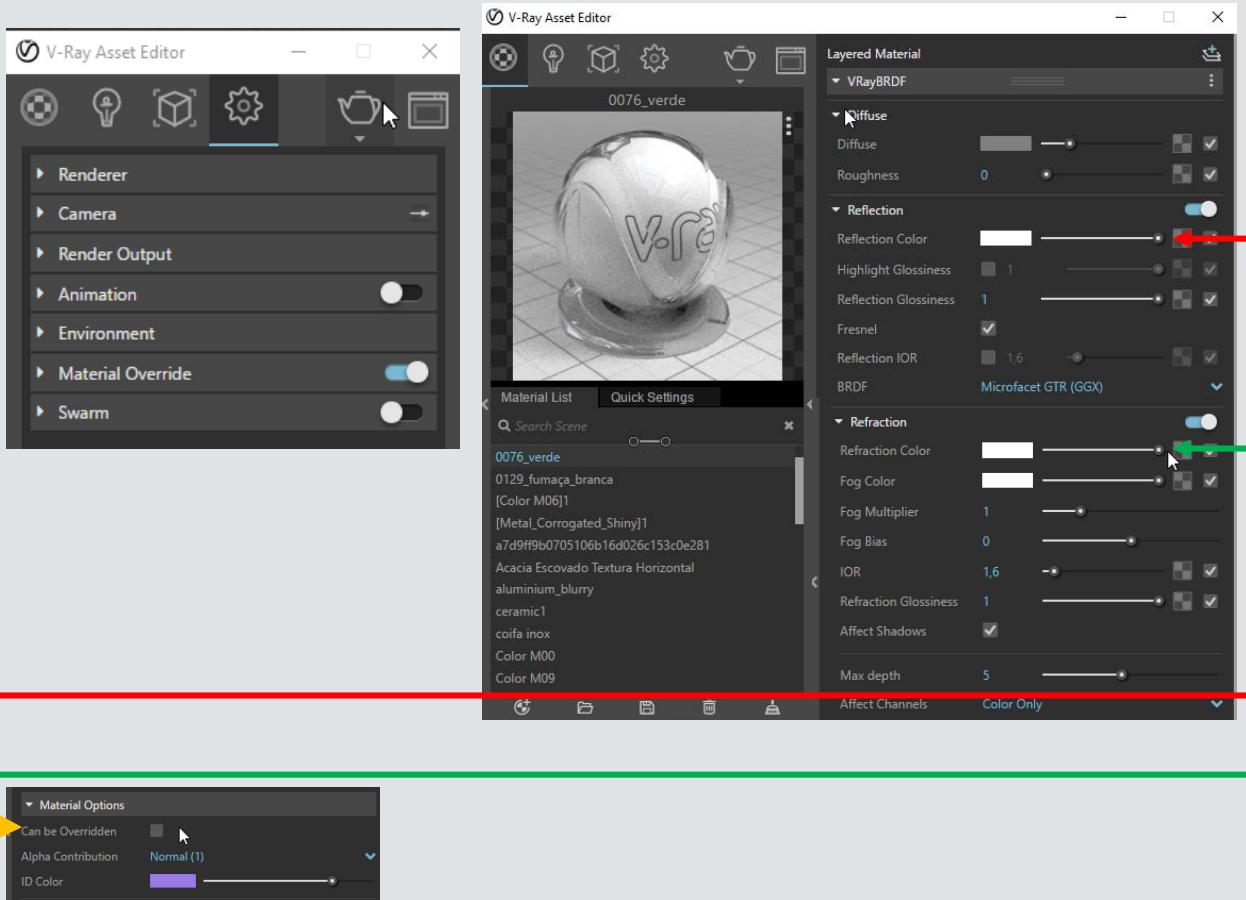
- Configure o render para desconsiderar a luz que entra pelo corte
- No Asset Editor clique em Geometry
  - Clique no Section Plane ativo
  - Desmarque a opção Affect Light
  - Marque a opção Camera Rays Only
  - Desmarque a opção Clip Light Geometry
- Faça esse processo nos dois cortes



# 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”



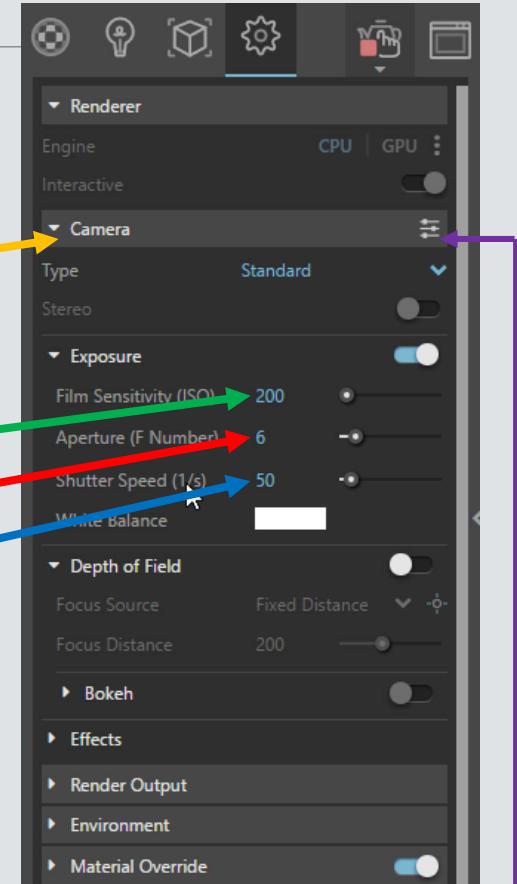
# Illuminação

## 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 essa opções não estejam aparecendo clique nesse ícone dos switches ao lado para liberar a edição

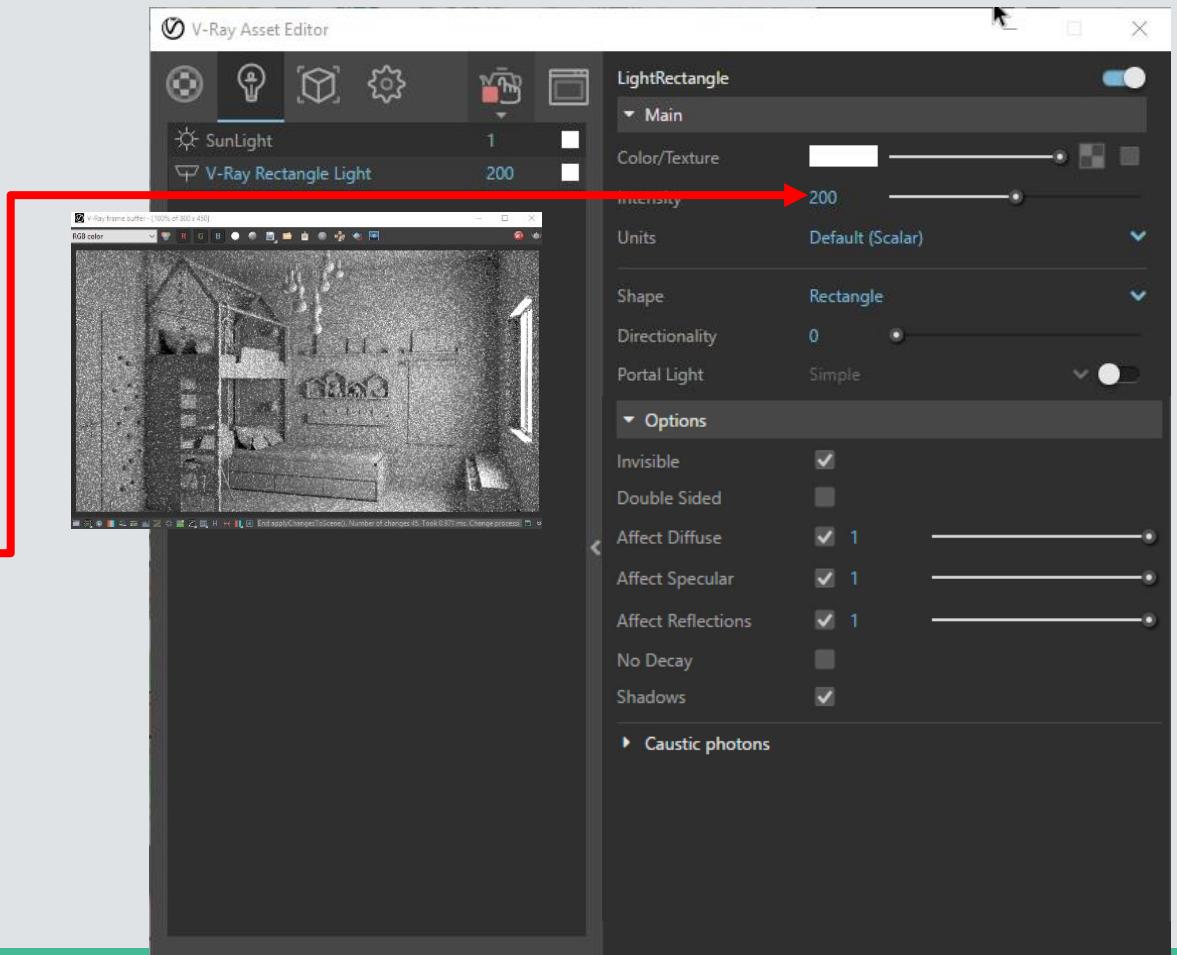
- ☐ Faça o teste de Render clicando no render interativo 



# Iluminação

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

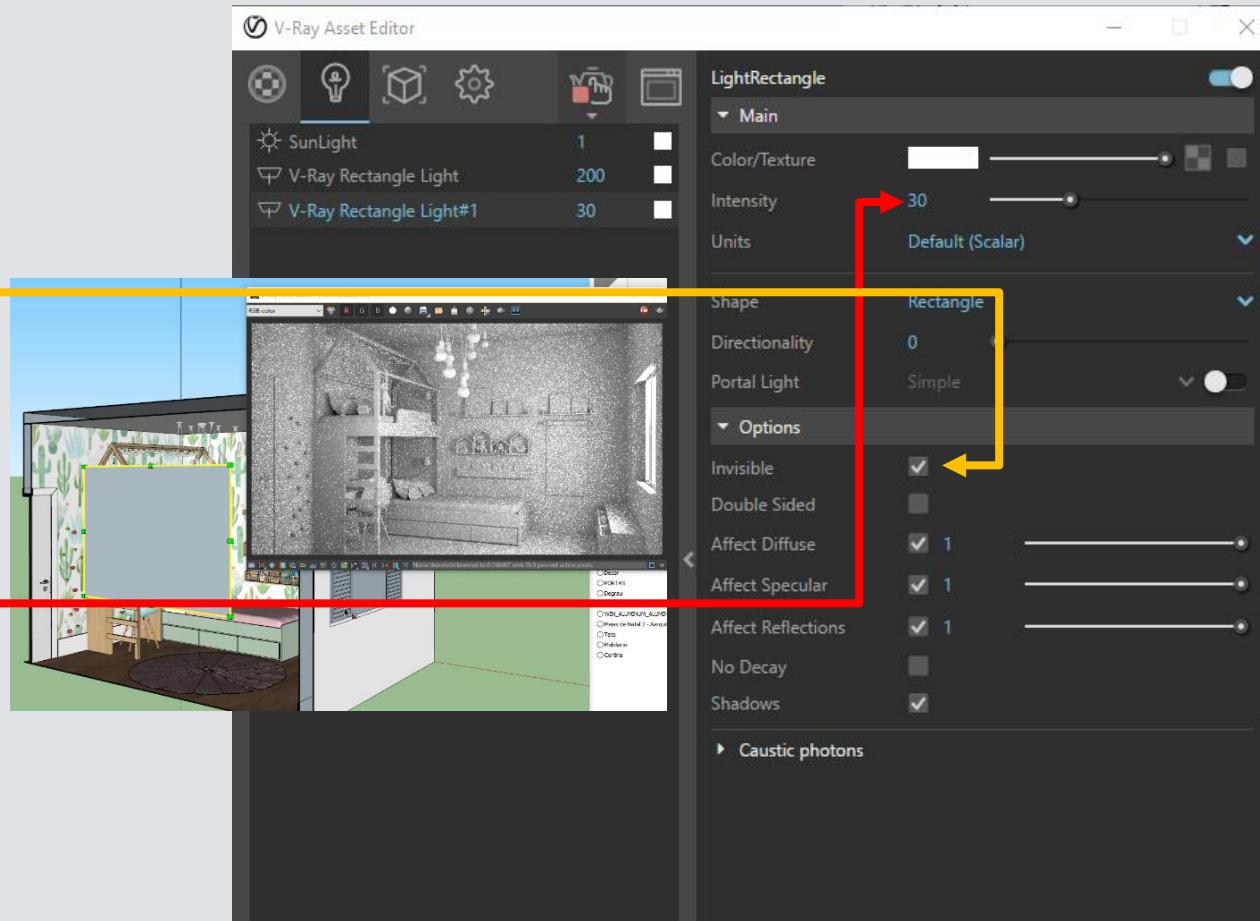
- Crie um Retângulo de Luz com o ícone 
- Posicione na parte externa do vão da janela
- Certifique que a parte branca (em que a iluminação vai “acender” esteja voltada para dentro do ambiente.  
\*Se não estiver, você pode clicar com o botão direito do mouse em cima do retângulo de luz, escolhe Flip 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)

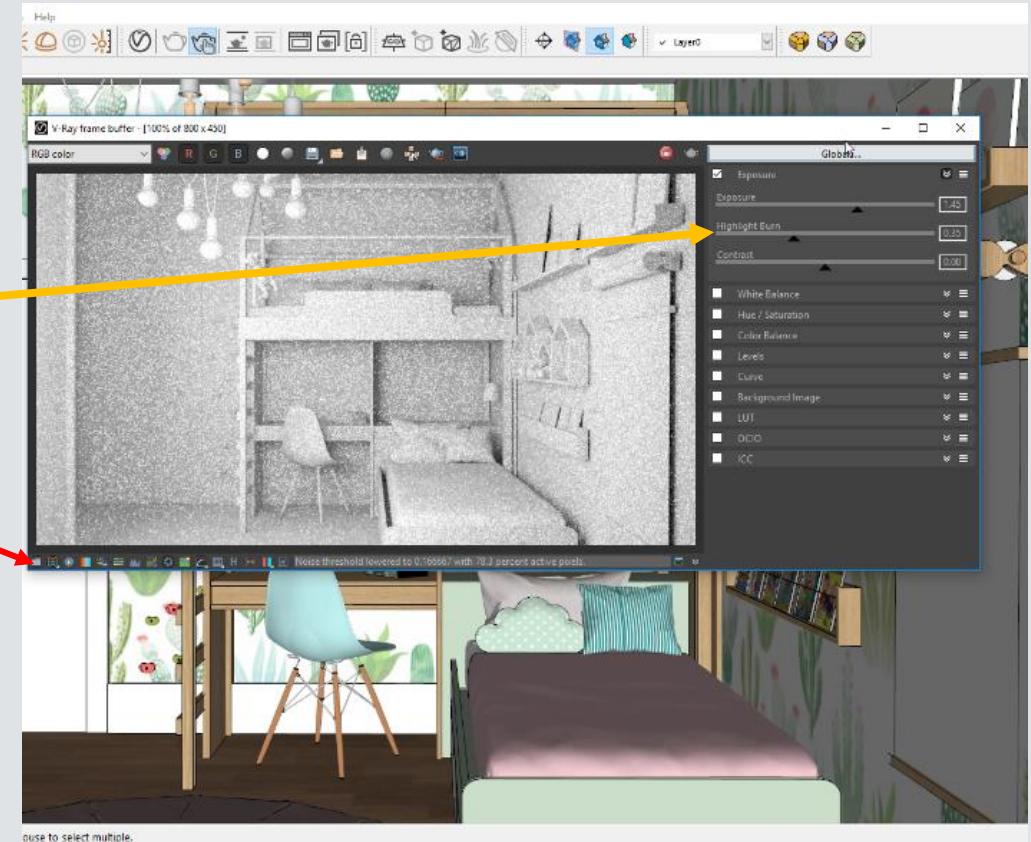
- Crie um Retângulo de Luz com o ícone  agora do outro lado do quarto, para ter uma luz vindo tanto da esquerda quanto da direita
- Posicione na parte da esquadria
- Certifique que a parte branca (em que a iluminação vai “acender” esteja voltada para dentro do ambiente.  
\*Se não estiver, você pode clicar com o botão direito do mouse em cima do retângulo de luz, escolhe 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

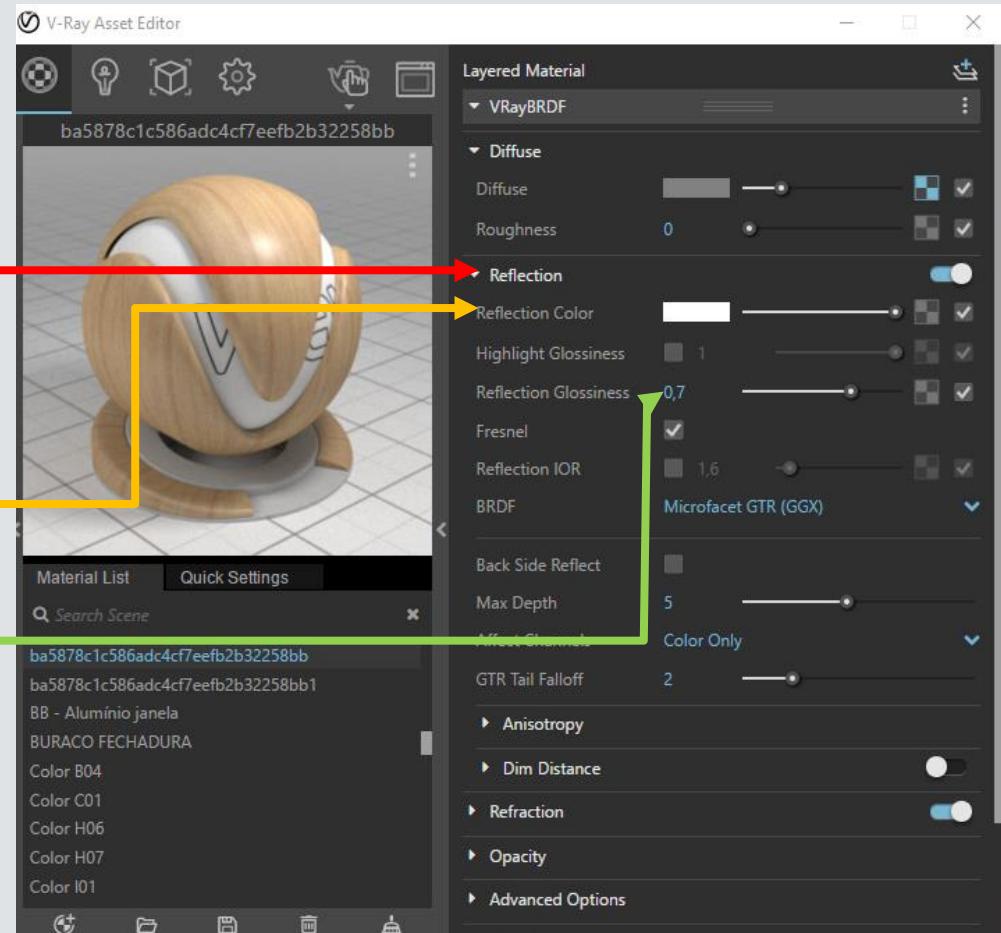
- ❑ Você também pode melhorar os contrastes de luz nos controles de exposição da imagem
- ❑ Com a janela do renderizador aberta clique no ícone de color correction



# Texturas e Materiais

## 1– MADEIRA DA CAMA

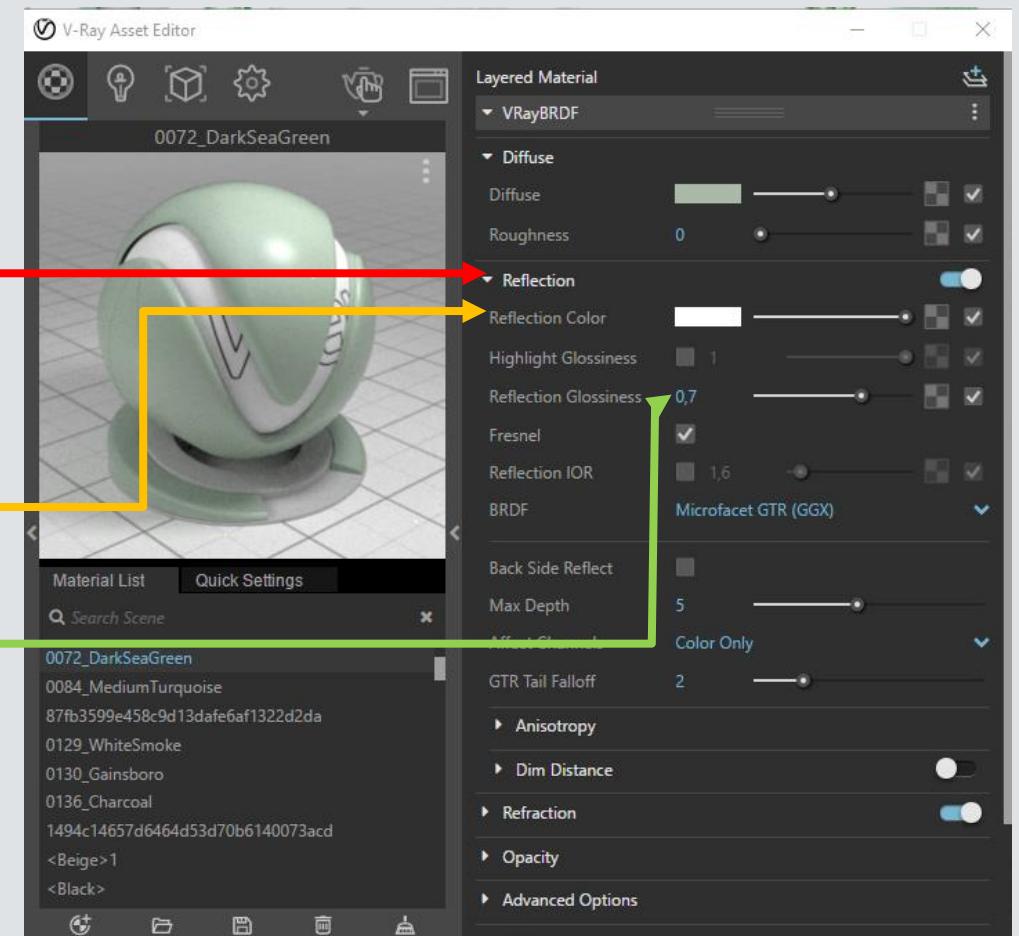
- Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** até 0,7



# Texturas e Materiais

## 2– LACA VERDE DA CAMA

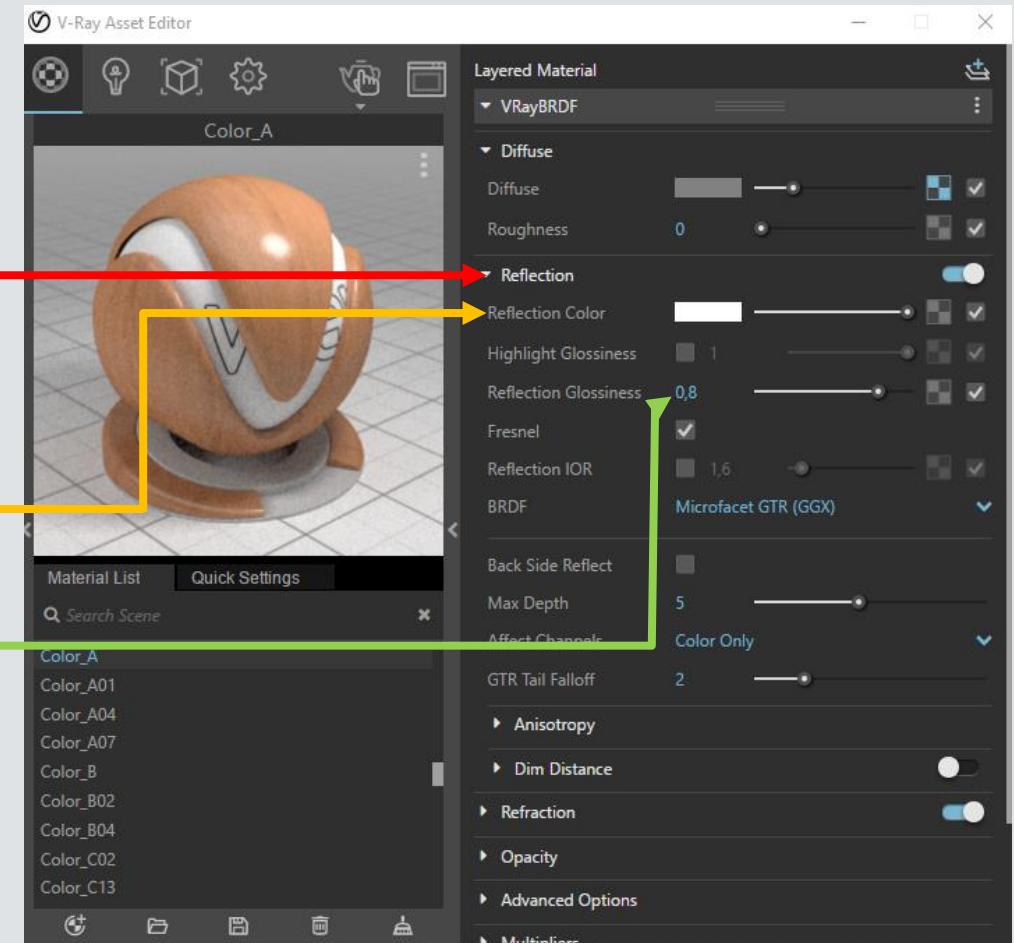
- ☐ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ☐ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ☐ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** até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



# Texturas e Materiais

## 3– MADEIRA DA CADEIRA

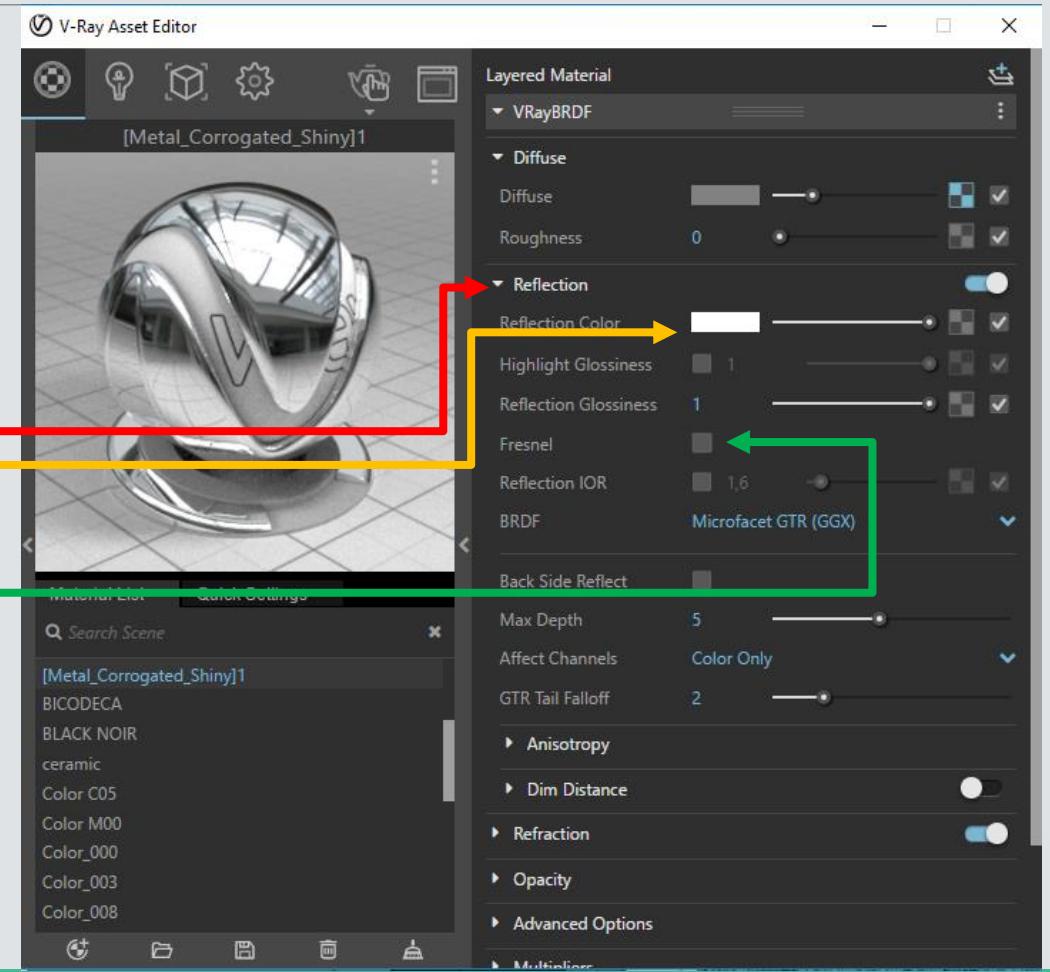
- ☐ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ☐ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ☐ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** até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



# Texturas e Materiais

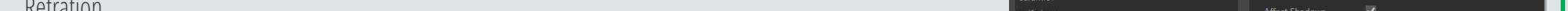
## 4– METAL DA CADEIRA

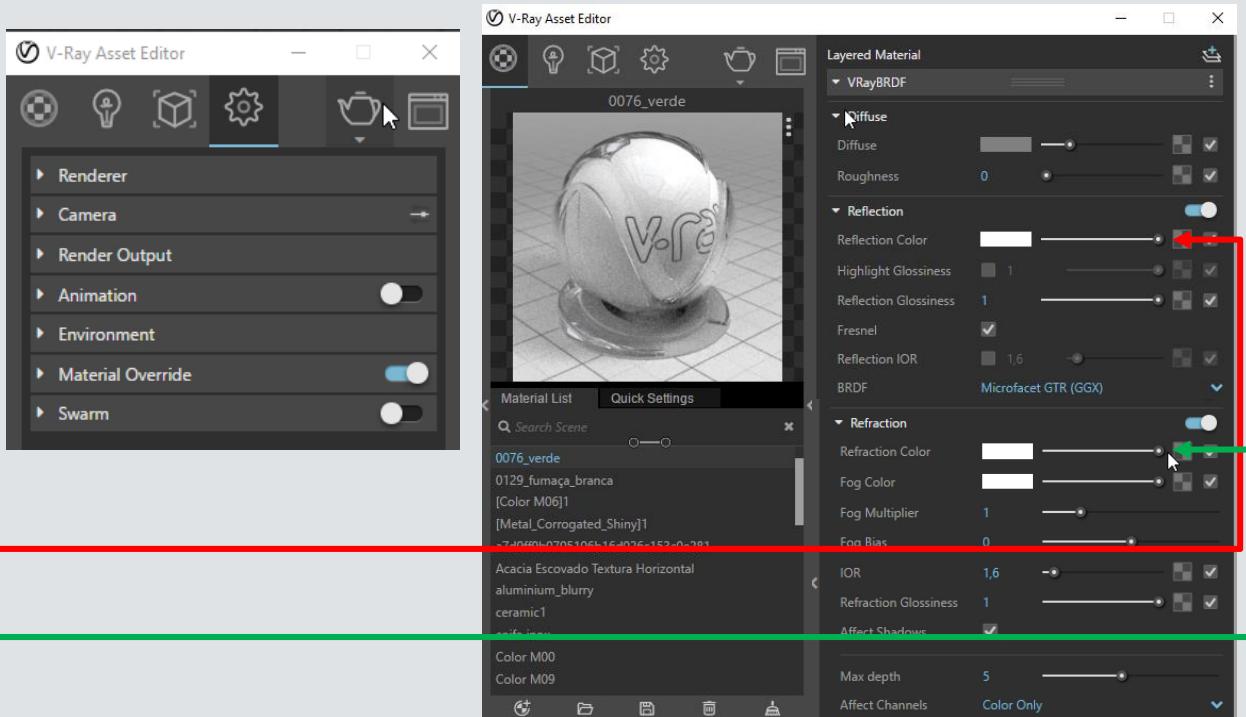
- ☐ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ☐ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ☐ Desmarque a opção do Fresnel



# Texturas e Materiais

## 5– VIDRO DA LUMINÁRIA

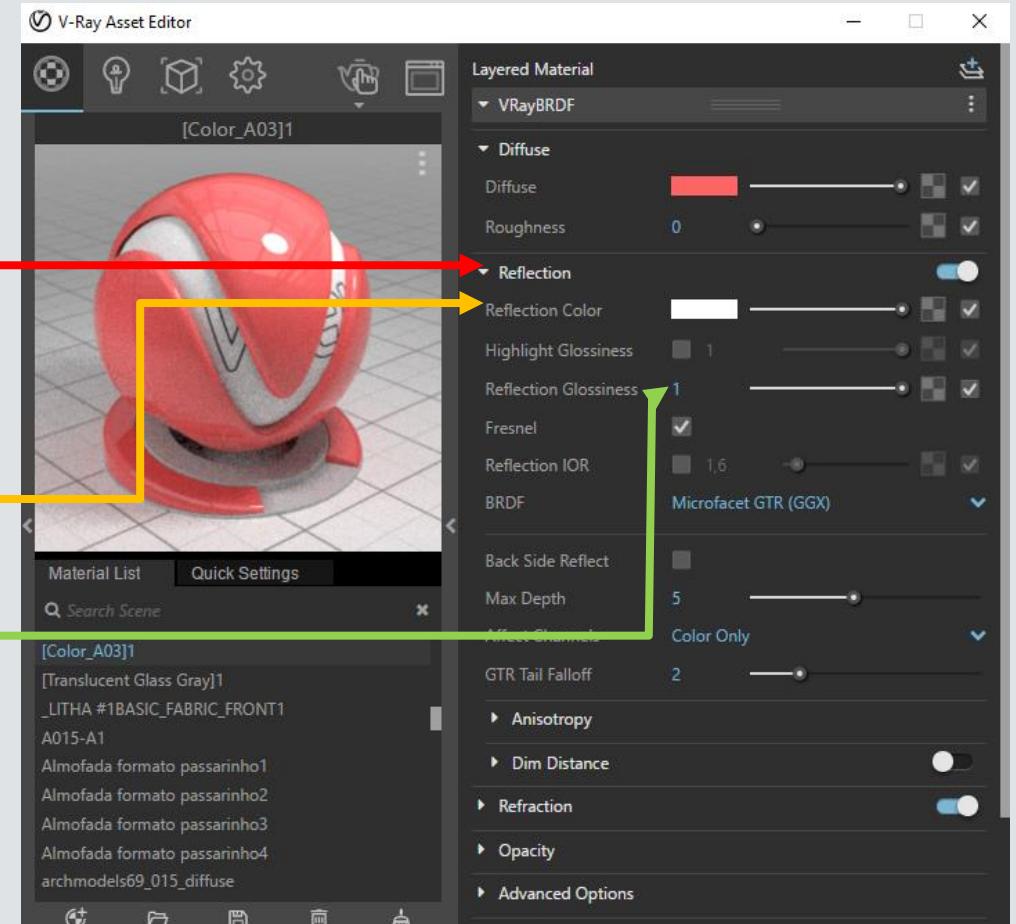
- ❑ Faça o vidro transparente para regularizar as configurações de luz
- ❑ Com o conta-gotas, pegue o material do vidro
- ❑ Quando abrir a edição do material coloque no máximo as barras nas abas
- ❑ Reflection e 
- ❑ Refraction 



# Texturas e Materiais

## 6– ESCALADA ROSA

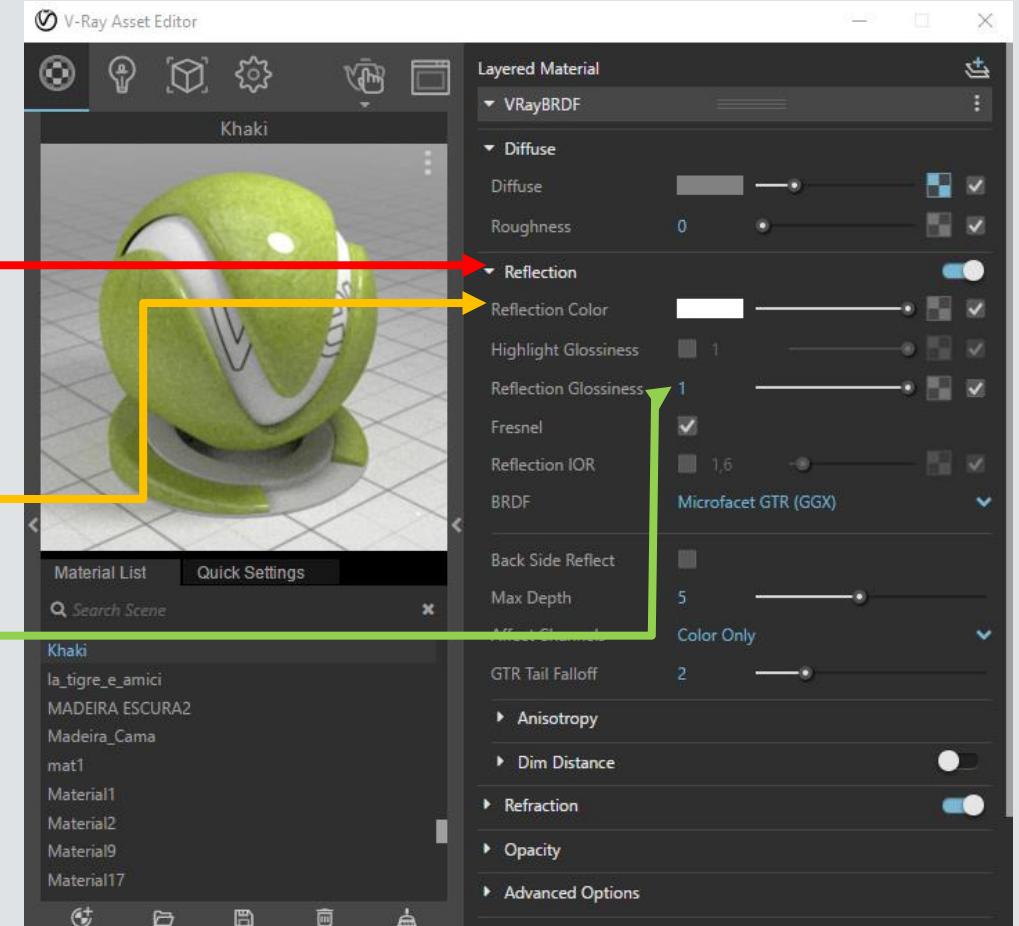
- ☐ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ☐ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ☐ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** em 1



# Texturas e Materiais

## 7- ESCALADA VERDE

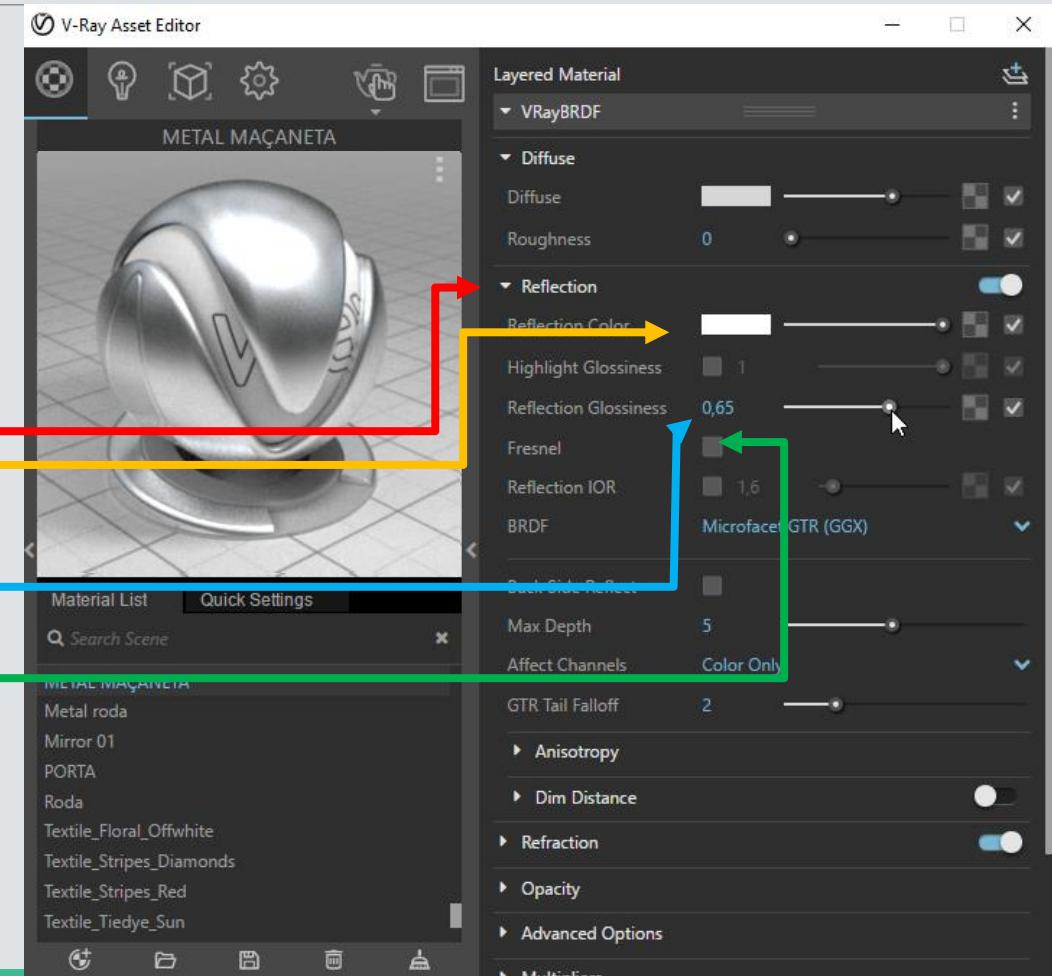
- ☐ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ☐ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ☐ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** em 1



# Texturas e Materiais

## 8– METAL MAÇANETA

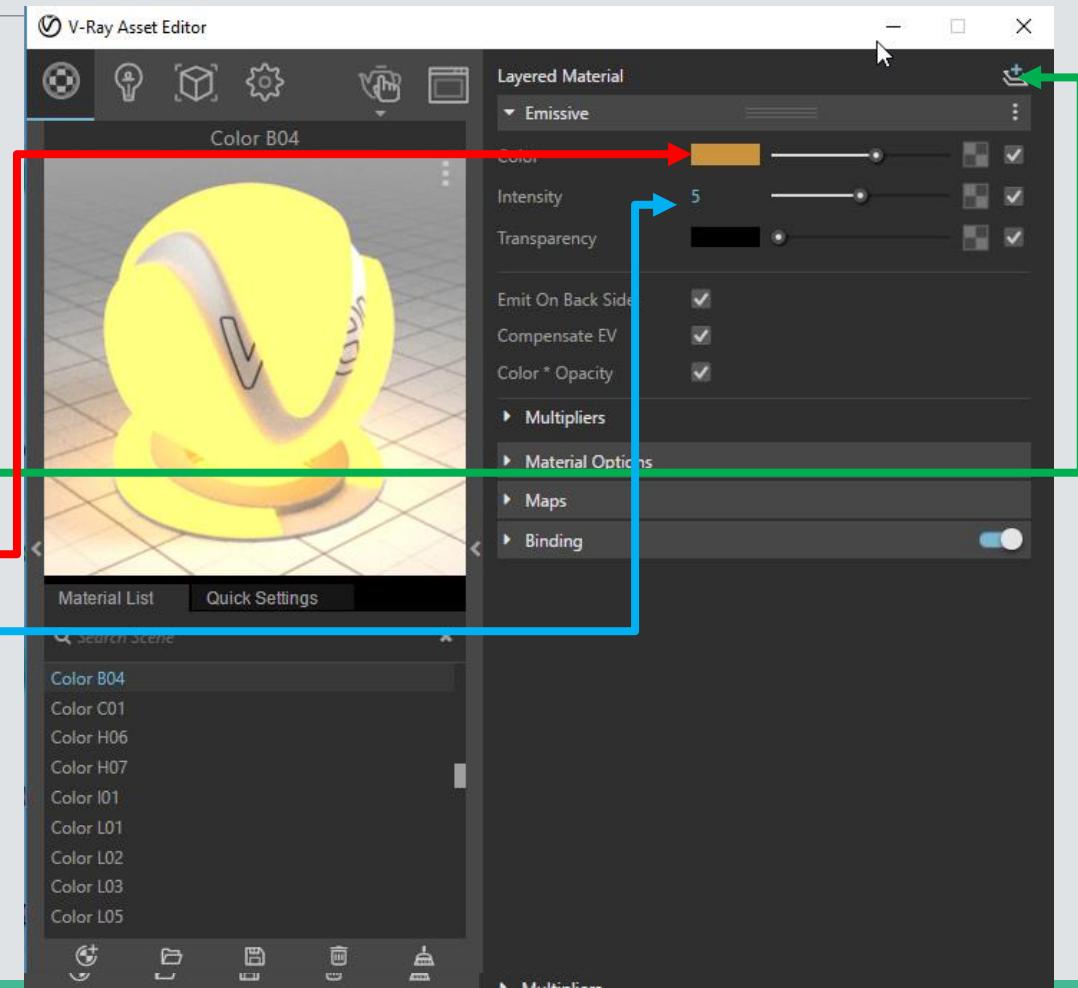
- Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- Coloque o Glossiness em 0,65
- Desmarque a opção do Fresnel



# Texturas e Materiais

## 9 – LUZ DO FILAMENTO

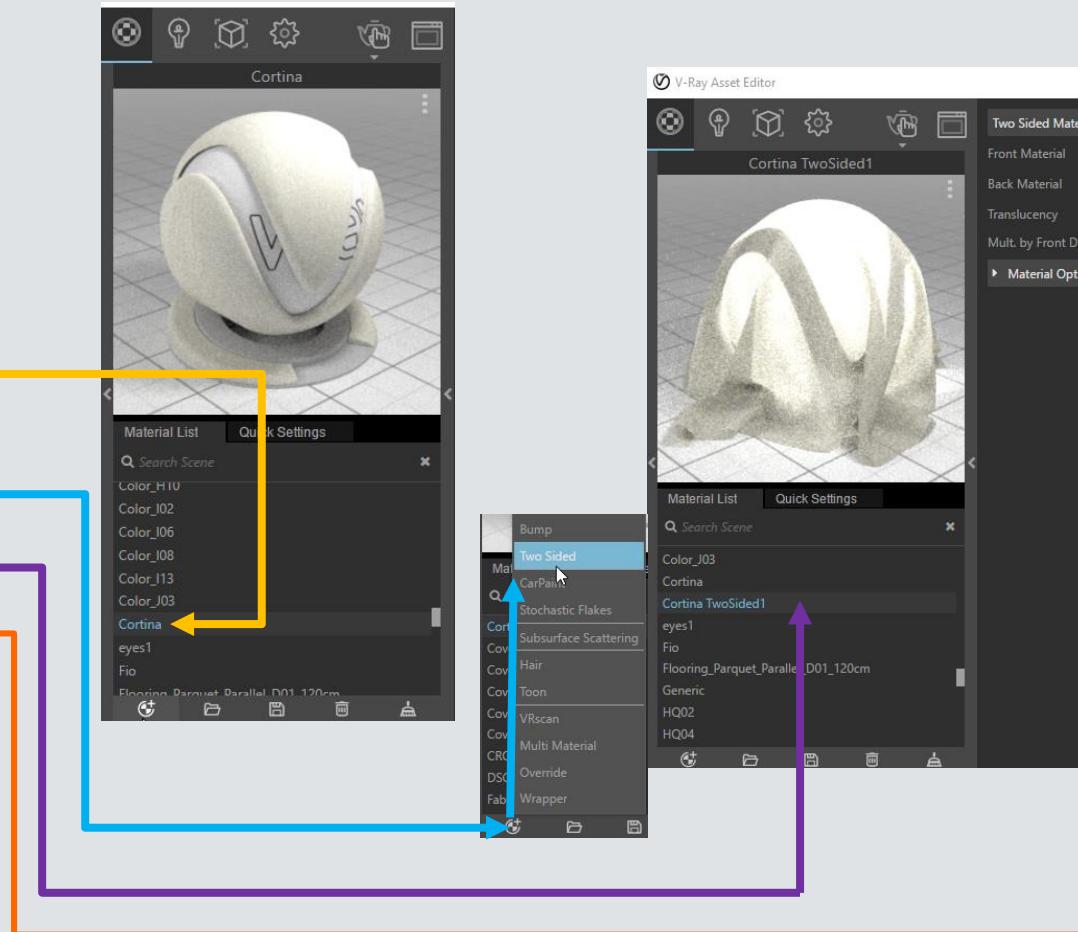
- Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- Clique no ícone do Layer adicione um Layer Emissive
- Mude a cor
- Coloque a intensidade da luz em 5



# Texturas e Materiais

## 10– CORTINA

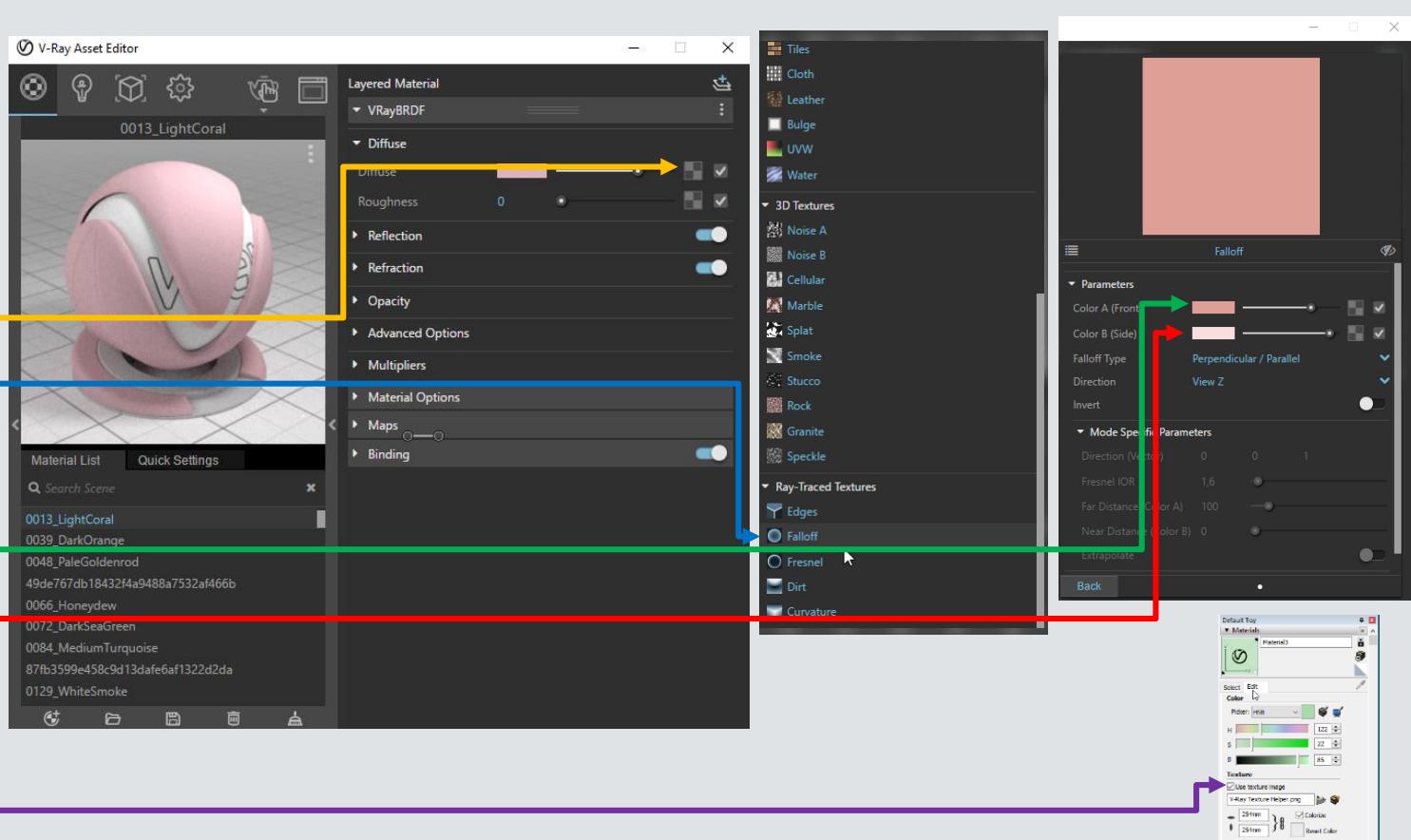
- Na lista de Material, localize a textura da cortina que está aplicada
- Coloque um nome para identificá-la depois ex: Cortina
- Novamente na lista de material, clique para criar um novo material, escolha Two Sided
- Renomeei ele com o nome Cortina\_TwoSided
- Coloque o material da cortina que você 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

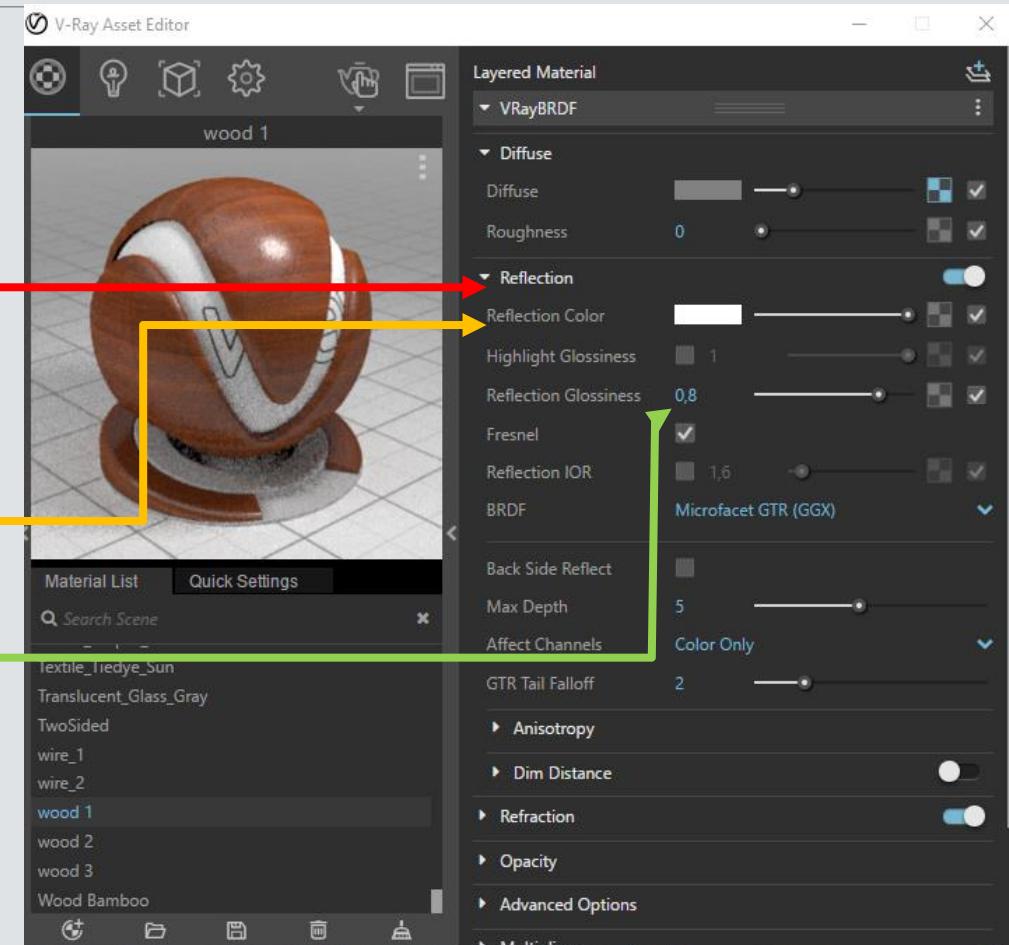
- Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- Clique nos quadradinhos do Diffuse
- Escolha Falloff
- Faça um mix de 2 cores:
  - Sendo o Color A a cor predominante do tecido (cinza escuro)
  - E o Color B a cor do brilho do tecido (geralmente um tom mais claro do que a 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

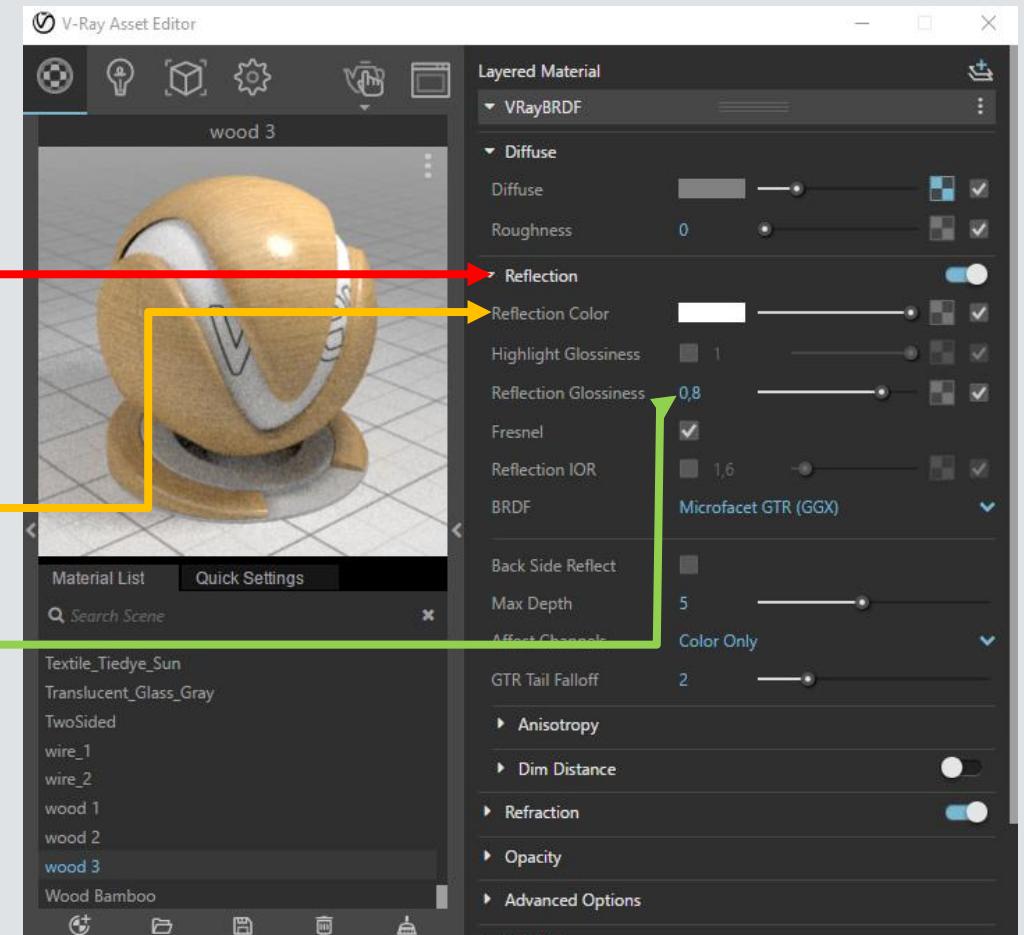
- ☐ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ☐ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ☐ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** em 0,8



# Texturas e Materiais

## 13– MADEIRA #2 MACACO

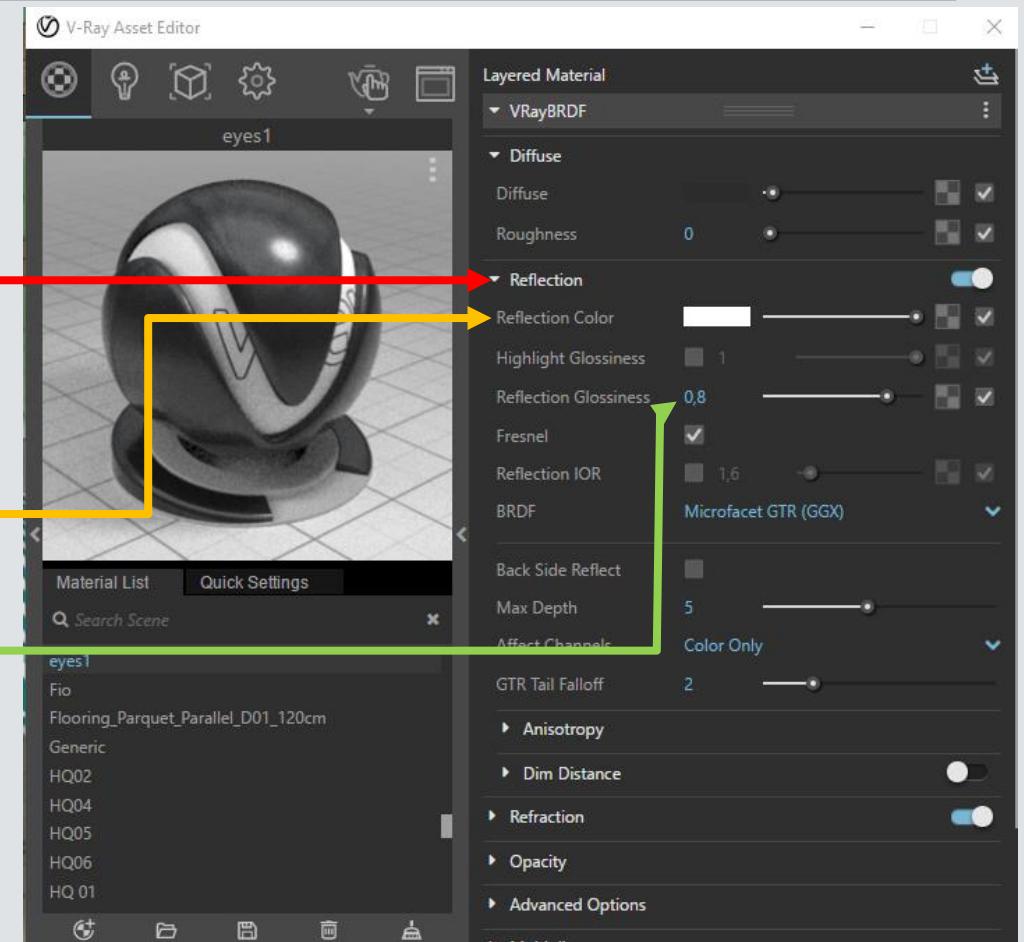
- Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** em 0,8



# Texturas e Materiais

## 14– MADEIRA #3 MACACO

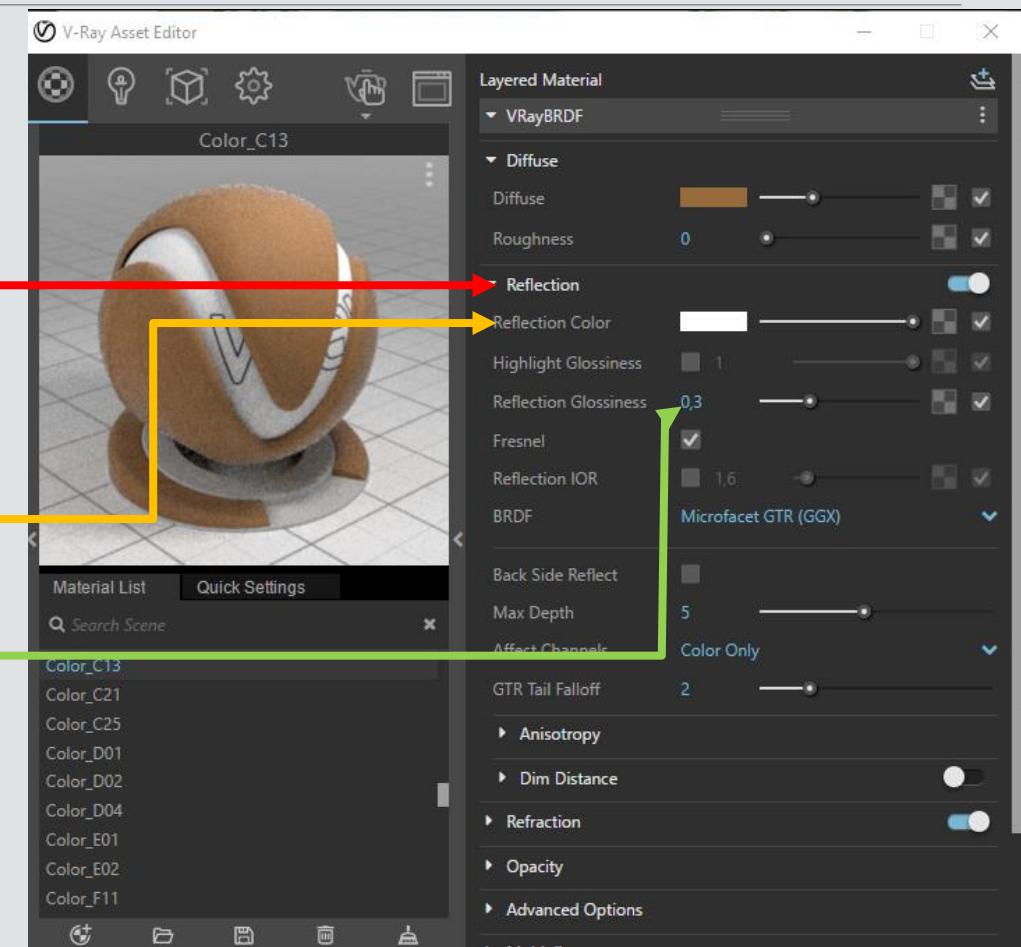
- ☐ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ☐ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ☐ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** em 0,8



# Texturas e Materiais

## 15– URSINHO

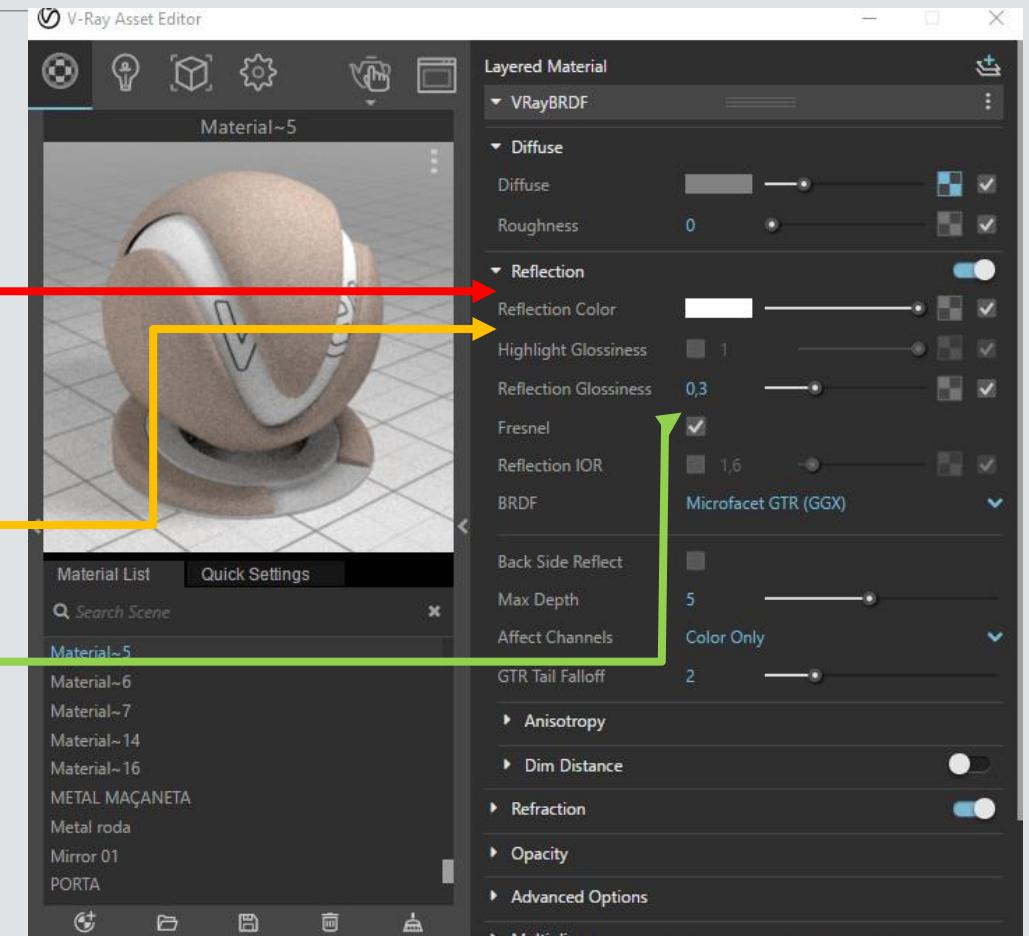
- ☐ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ☐ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ☐ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** em 0,3



# Texturas e Materiais

## 16– PÉ DA GIRAFINHA

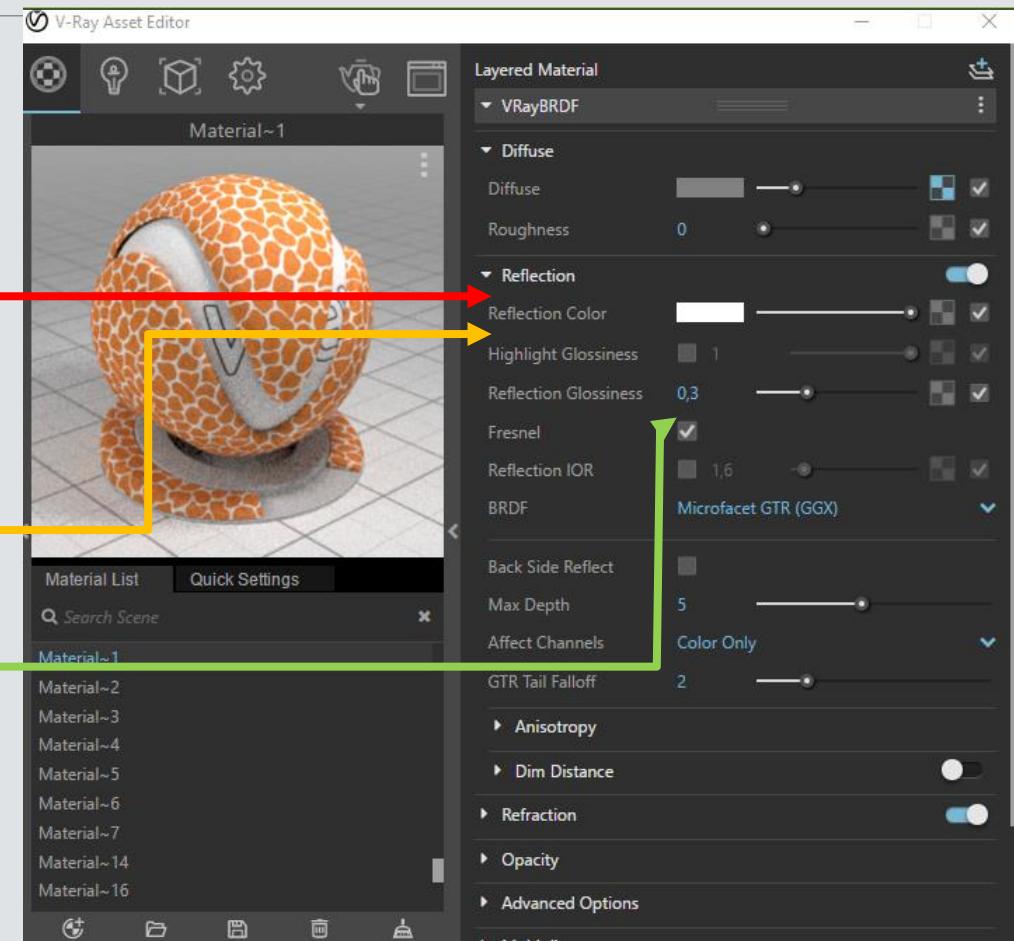
- ☐ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ☐ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ☐ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** em 0,3



# Texturas e Materiais

## 17-GIRAFINHA

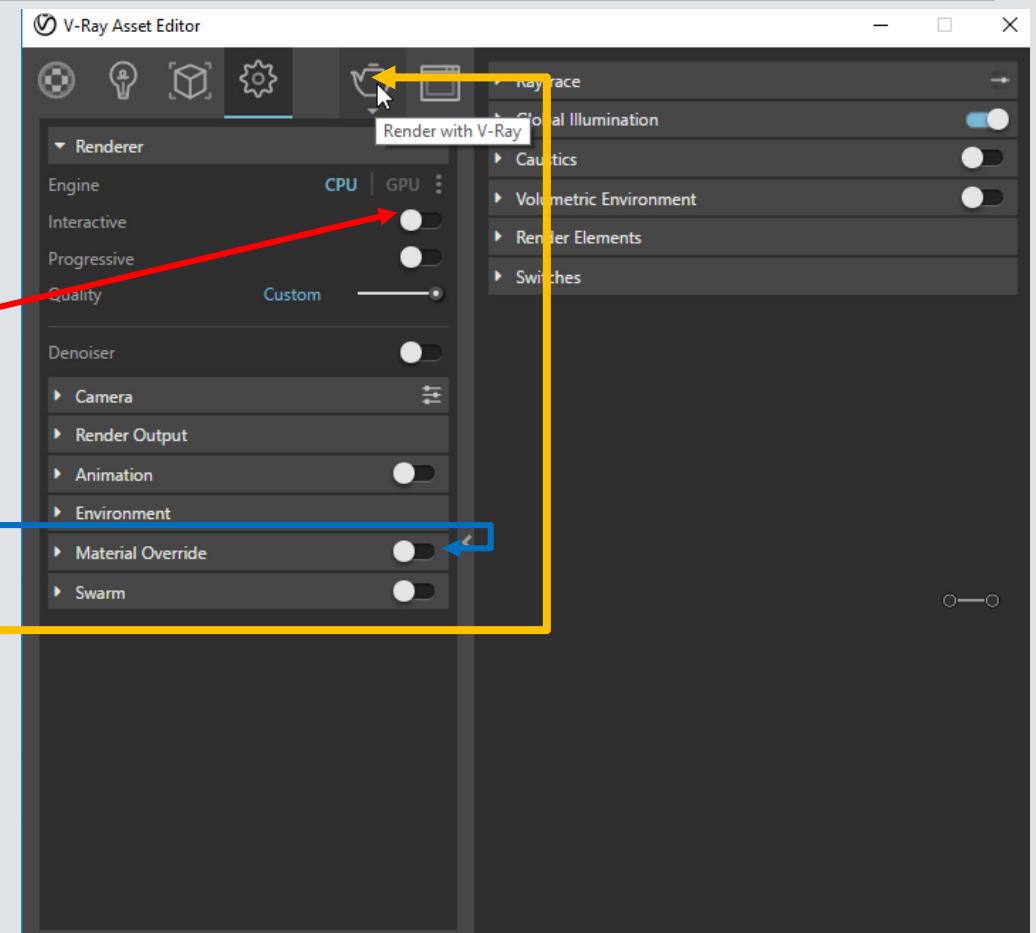
- ☐ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ☐ Abra a aba **Reflection**, e arraste a barra do **Reflection Color** até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ☐ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do **Reflection Glossiness** em 0,3



# Acabamento e Render Final

## 18– Teste de render com os materiais ativos

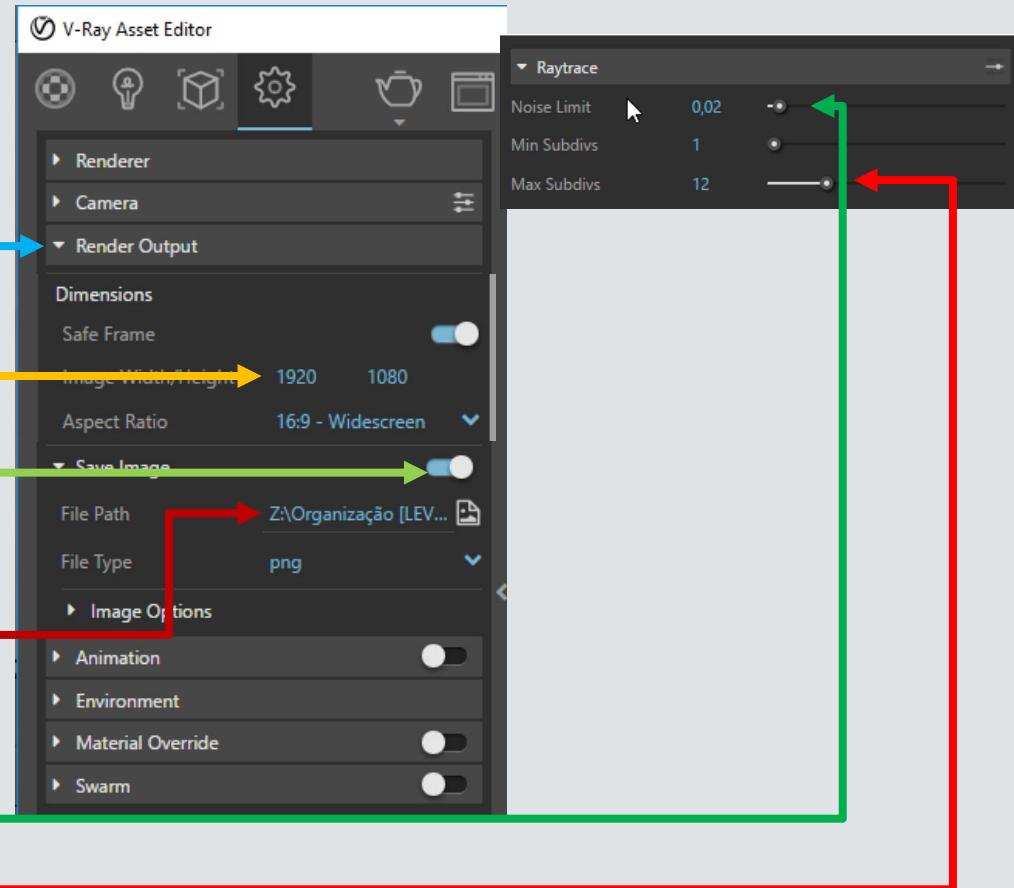
- Depois de configurar os materiais, clique nas configurações do Render
- Deslique o Render Interativo
- Deslique o Material Override
- Faça um teste de Render
- Analise a imagem e corrija os possíveis erros
  - Coloque o material da cortina nas cúpulas dos abajures
  - E nas bolinhas de luz decorativas



# Acabamento e Render Final

## 19–Render Final

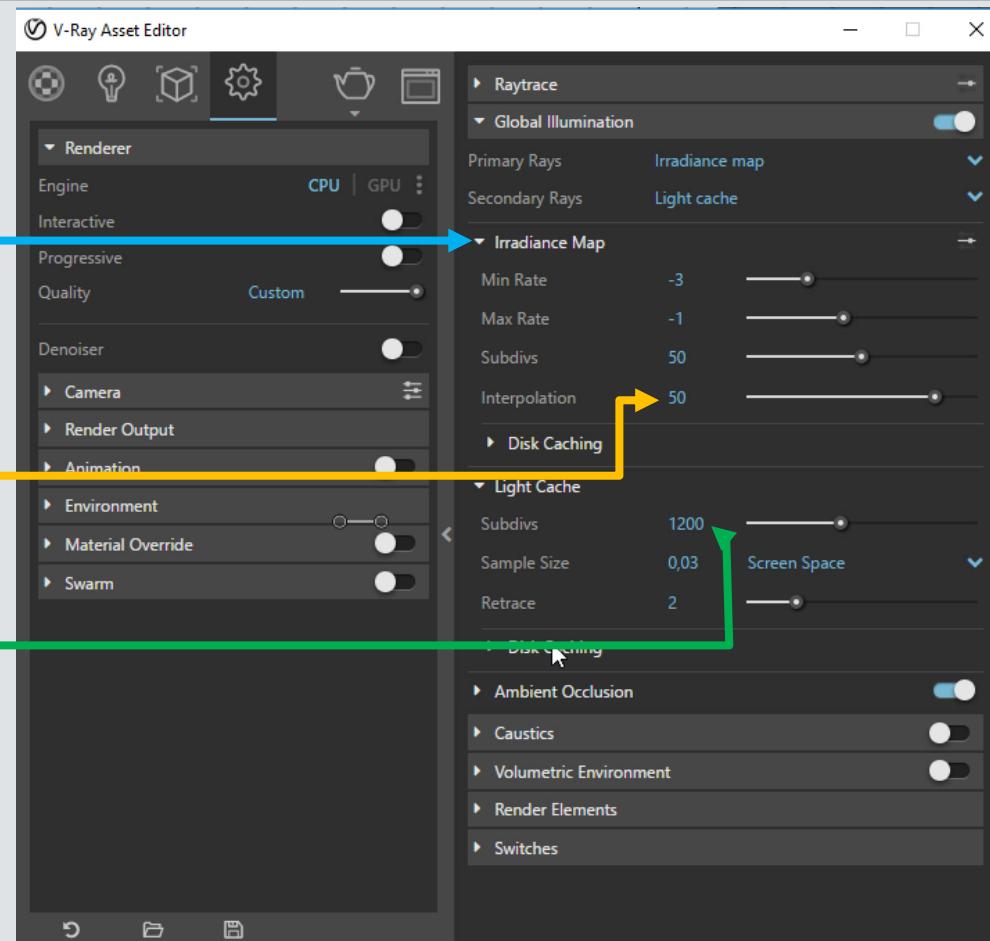
- Clique nas configurações do Render
- Na aba **Render Output**
  - Coloque a medida com 1920
  - Ative o **Save Image**
  - Escolha uma pasta para os arquivos do Batch Render sejam salvos
- Na aba **Raytrace**
  - Coloque o noise Limit em 0,02
  - Max Subdivs em 12



# Acabamento e Render Final

## 20–Render Final

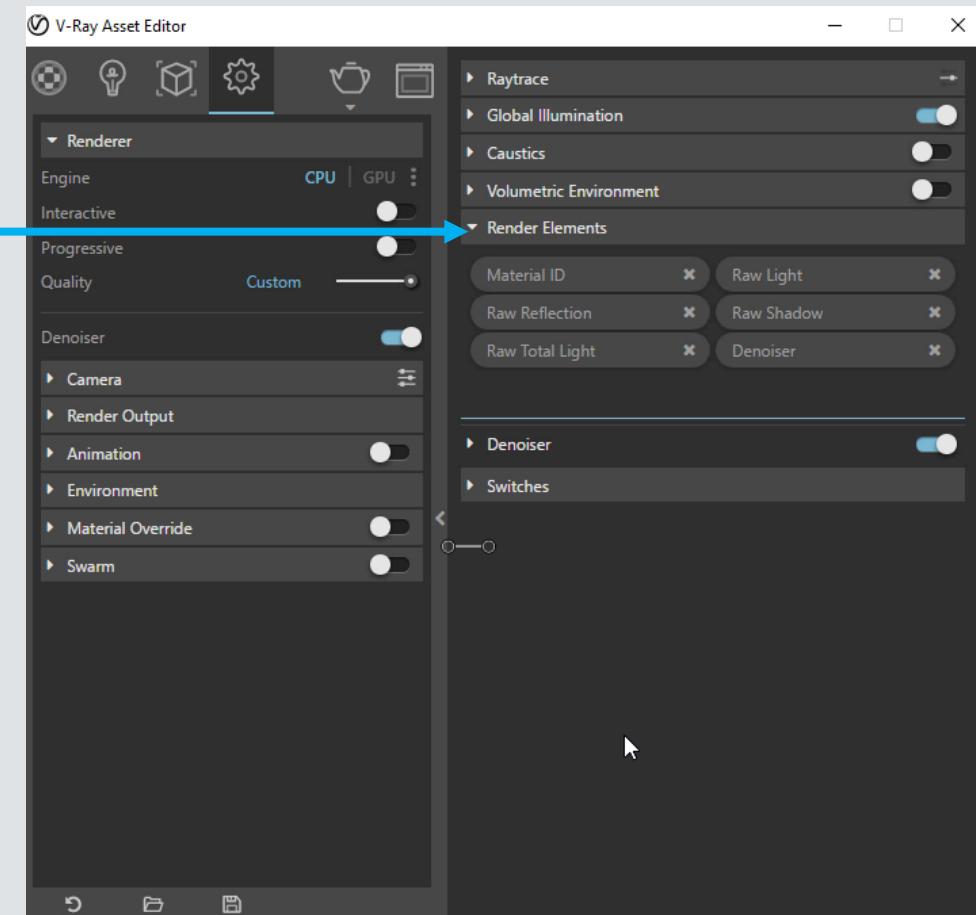
- Clique nas configurações do Render
- Na aba **Irradiance Map**
  - Coloque o “Interpolation” com 50
- Na aba **Light Cache**
  - Coloque o “Subdivs” com 1200



# Acabamento e Render Final

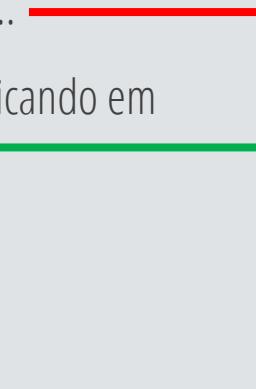
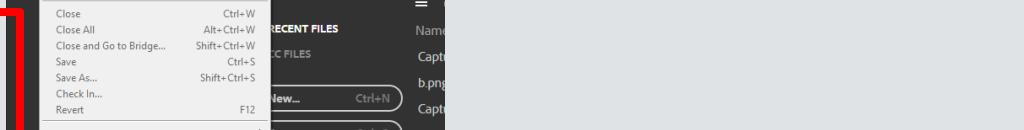
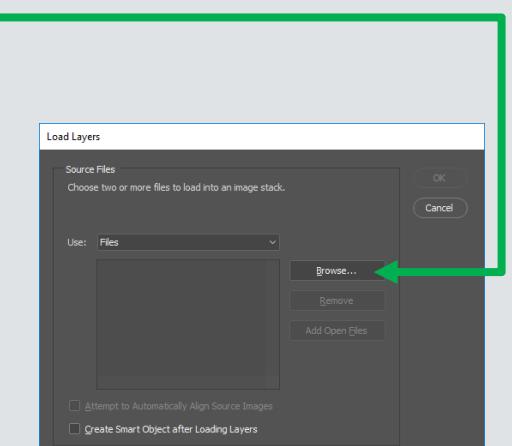
## 21–Render Final

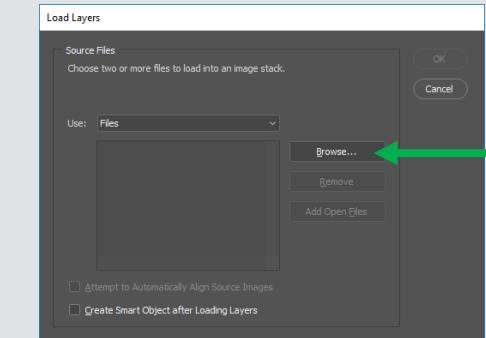
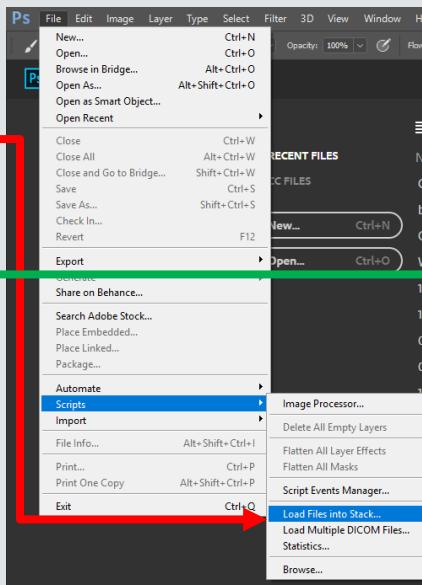
- Na aba Render Elements coloque
  - Material ID
  - Raw Light
  - Raw Reflection
  - Raw Shadow
  - Raw Total Light
  - Denoiser
- Salve o Arquivo do Sketchup
- Renderize a Cena com o BATCH RENDER 



# Sistema de Pós Produção

## 22– IMPORTE AS IMAGENS DO RENDER ELEMENTS

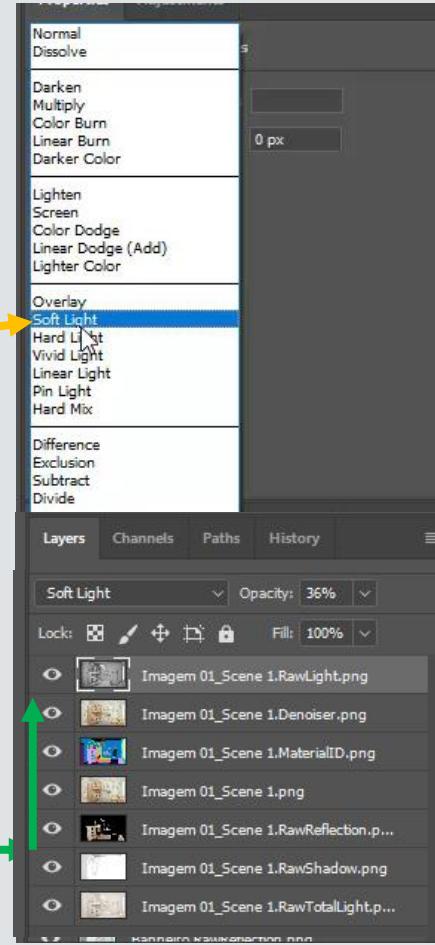
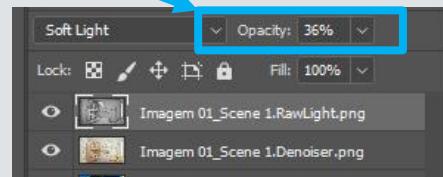
- ☐ Clique em File > Scripts > Load Files into Stack... 
- ☐ Busque as imagens do download dessa aula clicando em "Browser" 
- ☐ Carregue as imagens e dê OK 



# Sistema de Pós Produção

## 23– AJUSTES NO LAYERS DOS CANAIS – Raw Light

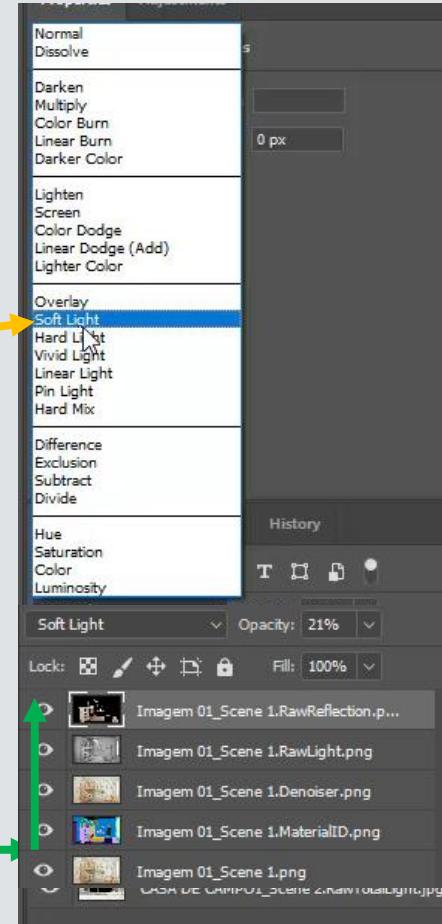
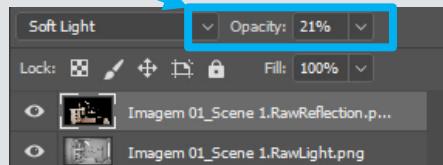
- ☐ Clique e arraste o Layer “Raw Light” para o topo da lista de Layers
- ☐ Na lista de efeitos, escolha o “Soft Light”
- ☐ Controle o “Opacity” para 36%



# Sistema de Pós Produção

## 24– AJUSTES NO LAYERS DOS CANAIS – Raw Reflections

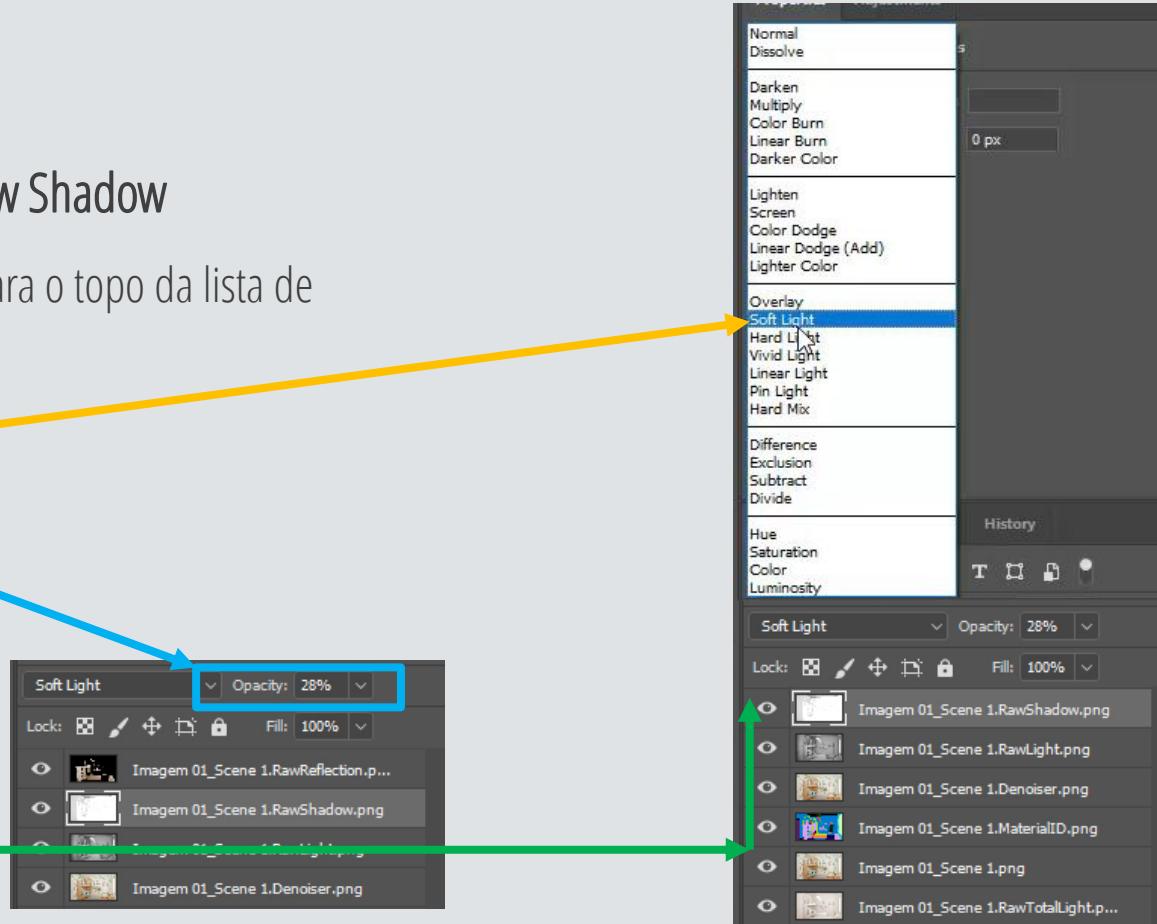
- ☐ Clique e arraste o Layer “Raw Reflections” para o topo da lista de Layers
- ☐ Na lista de efeitos, escolha o “Soft Light”
- ☐ Controle o “Opacity” para 21%



# 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%

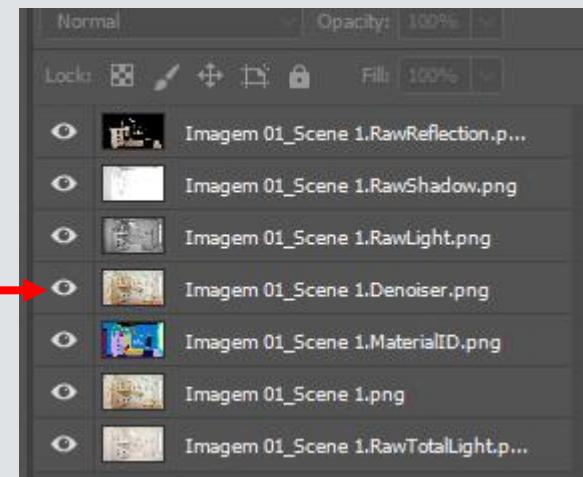


# Sistema de Pós Produção

---

## 26– AJUSTES NO LAYERS DOS CANAIS – Denoiser

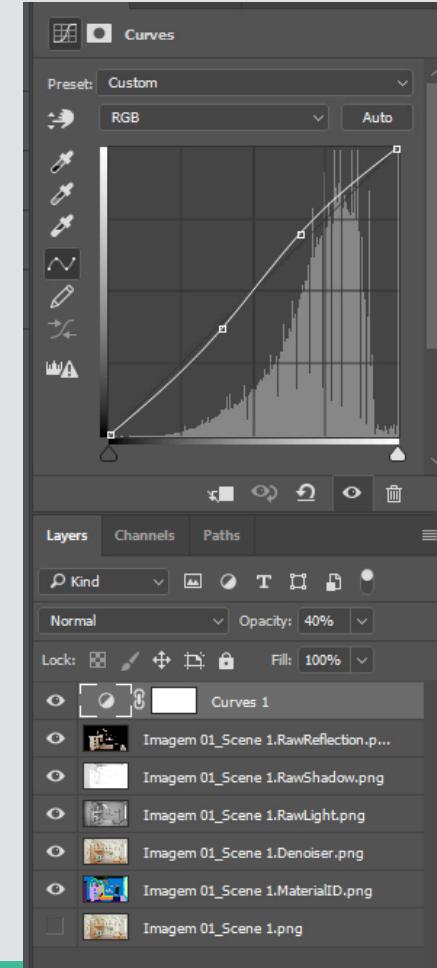
- O V-ray salva 3 versões da imagem
  - O Denoiser que tem uma redução de ruídos na imagem
  - A imagem normal (possivelmente com alguns ruídos)
  - E o effectresults, que pode ser descartado
- Compare o layer do Denoiser e a imagem originar para selecionar qual ficará ativa
- No caso do render do quarto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

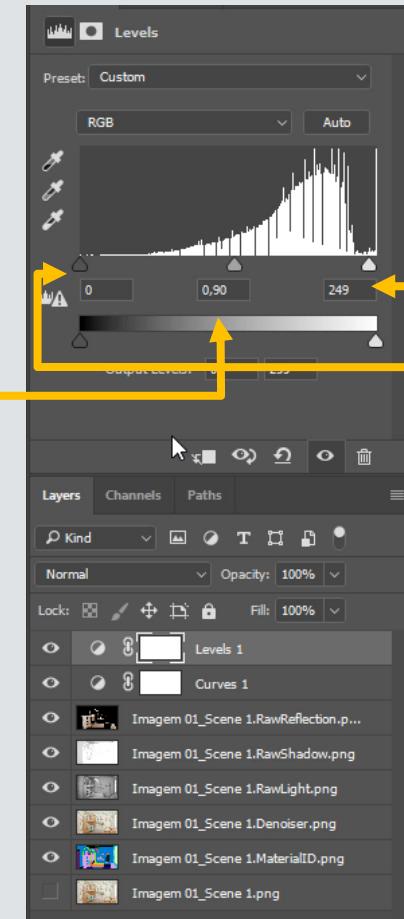


# Sistema de Pós Produção

---

## 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

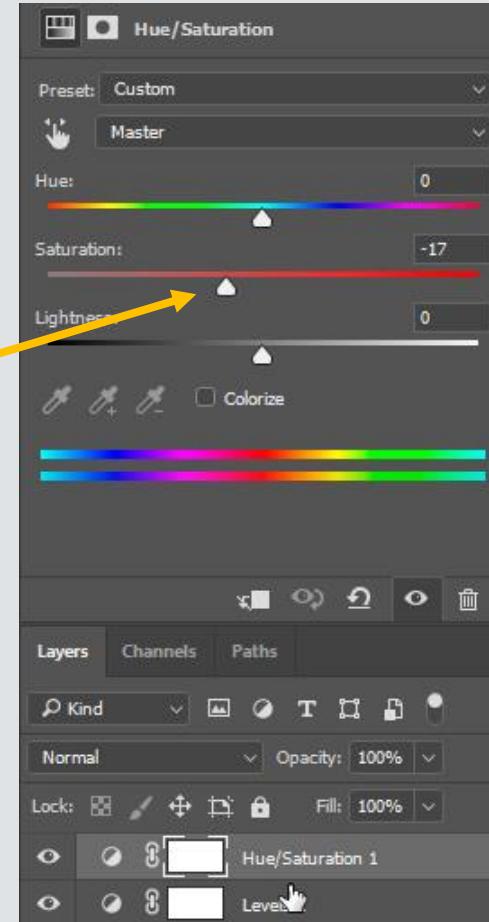


# Sistema de Pós Produção

---

## 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

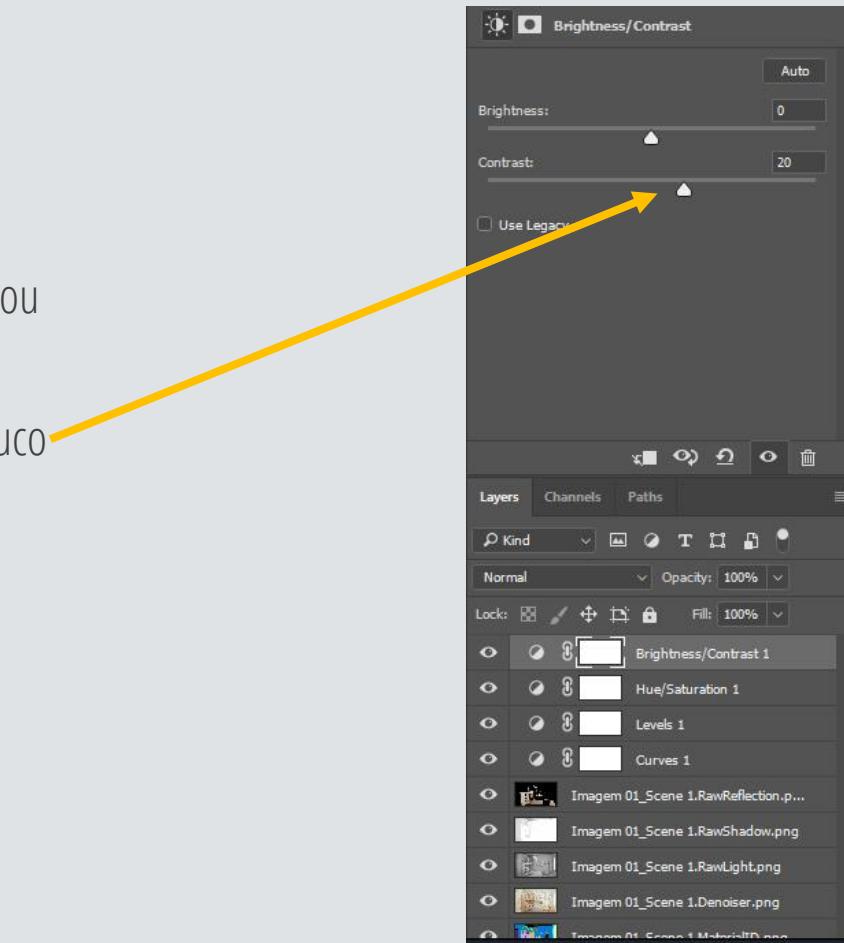


# Sistema de Pós Produção

---

## 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 2<sup>a</sup> 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

