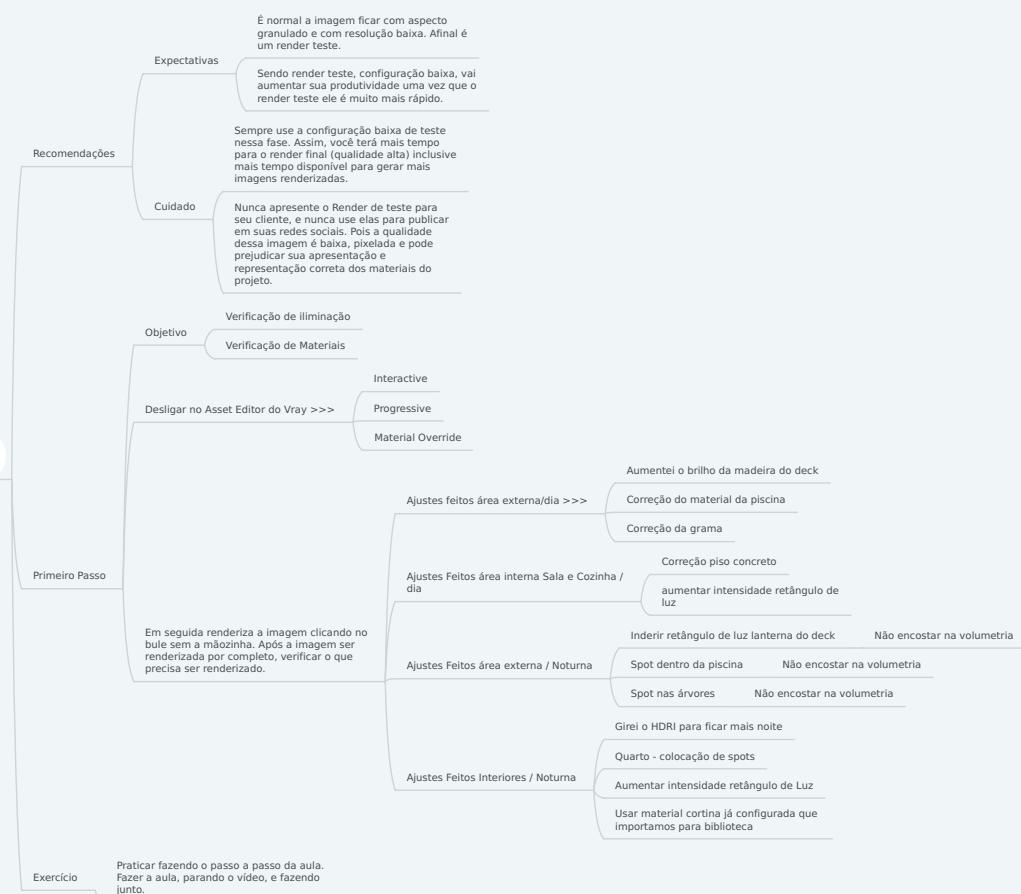


Teste de Configuração - Render Teste



MÓD 07 | Aula 3- Teste de Render (NEXT)

1. Teste de Configuração - Render Teste

1.1. Recomendações

1.1.1. Expectativas

1.1.1.1. É normal a imagem ficar com aspecto granulado e com resolução baixa. Afinal é um render teste.

1.1.1.2. Sendo render teste, configuração baixa, vai aumentar sua produtividade uma vez que o render teste ele é muito mais rápido.

1.1.2. Cuidado

1.1.2.1. Sempre use a configuração baixa de teste nessa fase. Assim, você terá mais tempo para o render final (qualidade alta) inclusive mais tempo disponível para gerar mais imagens renderizadas.

1.1.2.2. Nunca apresente o Render de teste para seu cliente, e nunca use elas para publicar em suas redes sociais. Pois a qualidade dessa imagem é baixa, pixelada e pode prejudicar sua apresentação e representação correta dos materiais do projeto.

1.2. Primeiro Passo

1.2.1. Objetivo

1.2.1.1. Verificação de iluminação

1.2.1.2. Verificação de Materiais

1.2.2. Desligar no Asset Editor do Vray >>>

1.2.2.1. Interactive

1.2.2.2. Progressive

1.2.2.3. Material Override

1.2.3. Em seguida renderiza a imagem clicando no botão sem a mãozinha. Após a imagem ser renderizada por completo, verificar o que precisa ser renderizado.

1.2.3.1. Ajustes feitos área externa/dia >>>

1.2.3.1.1. Aumentei o brilho da madeira do deck

1.2.3.1.2. Correção do material da piscina

1.2.3.1.3. Correção da grama

1.2.3.2. Ajustes Feitos área interna Sala e Cozinha / dia

1.2.3.2.1. Correção piso concreto

1.2.3.2.2. aumentar intensidade retângulo de luz

1.2.3.3. Ajustes Feitos área externa / Noturna

1.2.3.3.1. Inderir retângulo de luz lanterna do deck

1.2.3.3.1.1. Não encostar na volumetria

1.2.3.3.2. Spot dentro da piscina

1.2.3.3.2.1. Não encostar na volumetria

1.2.3.3.3. Spot nas árvores

1.2.3.3.3.1. Não encostar na volumetria

1.2.3.4. Ajustes Feitos Interiores / Noturna

1.2.3.4.1. Girei o HDRI para ficar mais noite

1.2.3.4.2. Quarto - colocação de spots

1.2.3.4.3. Aumentar intensidade retângulo de Luz

1.2.3.4.4. Usar material cortina já configurada que importamos para biblioteca

1.3. Exercício

1.3.1. Praticar fazendo o passo a passo da aula. Fazer a aula, parando o vídeo, e fazendo junto.