

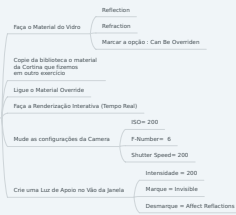
MÓD 9 | Aula 02 -
Quarto Infantil (Next)

● Limpeza

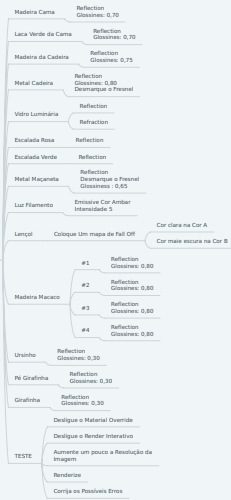
● Enquadramento

● Verificação

● Iluminação



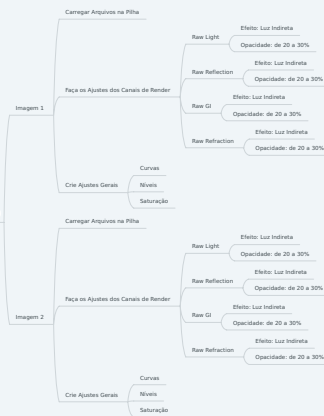
● Texturas e Materiais



● Acabamento do Render



● Sistema de Pós Produção



● Exercício

Aplicar o LUTVTSO no projeto do Quarto Infantil segundo o passo a passo

MÓD 9 | Aula 02 - Quarto Infantil (Next)

1. Enquadramento

- 1.1. Importar o Base Render
- 1.2. Ajustar o Aspecto da Imagem (picture)
- 1.3. Fazer corte para melhorar o Angulo
- 1.4. Ajuste da Camera
 - 1.4.1. Altura do Observador
 - 1.4.2. Distorção da Camera
 - 1.4.3. Perspectiva em 2 Pontos (linhas verticais retas)
 - 1.4.4. Faça 2 cenas
- 1.5. Configurar o Corte
 - 1.5.1. Desligar Affect Lights
 - 1.5.2. Ligar Camera Rays Only

2. Limpeza

- 2.1. Purge (eliminar os não usados)
- 2.2. Wipe Scene (ou Wipe Project)
- 2.3. Randomize Material ID
- 2.4. Repatch
- 2.5. Salve o Arquivo Limpo

3. Verificação

- 3.1. Layeres
- 3.2. Objetos Voando
- 3.3. Round Corner

4. Iluminação

- 4.1. Faça o Material do Vidro
 - 4.1.1. Reflection
 - 4.1.2. Refraction

4.1.3. Marcar a opção : Can Be Overriden

4.2. Copie da biblioteca o material da Cortina que fizemos em outro exercício

4.3. Ligue o Material Override

4.4. Faça a Renderização Interativa (Tempo Real)

4.5. Mude as configurações da Camera

4.5.1. ISO= 200

4.5.2. F-Number= 6

4.5.3. Shutter Speed= 200

4.6. Crie uma Luz de Apoio no Vão da Janela

4.6.1. Intensidade = 200

4.6.2. Marque = Invisible

4.6.3. Desmarque = Affect Refractions

5. Texturas e Materiais

5.1. Madeira Cama

5.1.1. Reflection Glossiness: 0,70

5.2. Laca Verde da Cama

5.2.1. Reflection Glossiness: 0,70

5.3. Madeira da Cadeira

5.3.1. Reflection Glossiness: 0,75

5.4. Metal Cadeira

5.4.1. Reflection Glossiness: 0,80 Desmarque o Fresnel

5.5. Vidro Luminária

5.5.1. Reflection

5.5.2. Refraction

5.6. Escalada Rosa

5.6.1. Reflection

5.7. Escalada Verde

5.7.1. Reflection

5.8. Metal Maçaneta

5.8.1. Reflection Desmarque o Fresnel Glossiness : 0,65

5.9. Luz Filamento

5.9.1. Emissive Cor Ambar Intensidade 5

5.10. Lençol

5.10.1. Coloque Um mapa de Fall Off

5.10.1.1. Cor clara na Cor A

5.10.1.2. Cor mais escura na Cor B

5.11. Madeira Macaco

5.11.1. #1

5.11.1.1. Reflection Glossiness: 0,80

5.11.2. #2

5.11.2.1. Reflection Glossiness: 0,80

5.11.3. #3

5.11.3.1. Reflection Glossiness: 0,80

5.11.4. #4

5.11.4.1. Reflection Glossiness: 0,80

5.12. Ursinho

5.12.1. Reflection Glossiness: 0,30

5.13. Pé Girafinha

5.13.1. Reflection Glossiness: 0,30

5.14. Girafinha

5.14.1. Reflection Glossiness: 0,30

5.15. TESTE

5.15.1. Desligue o Material Override

5.15.2. Desligue o Render Interativo

5.15.3. Aumente um pouco a Resolução da Imagem

5.15.4. Renderize

5.15.5. Corrija os Possíveis Erros

6. Acabamento do Render

6.1. Como Configurar

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

6.1.2. ABA RENDERER

6.1.2.1. Desligue o Progressive

6.1.2.2. Desligue o Interactive

6.1.3. ABA RENDER OUTPUT

6.1.3.1. Defina a Resolução da Sua imagem

6.1.3.2. Resolução Padrão Picture

6.1.3.2.1. 1920 x 1440

6.1.3.3. Ative o o Save Image

6.1.3.3.1. Crie uma nova pasta onde ficarão as imagens salvas

6.1.3.3.2. Configuração da Extensão da Imagem

6.1.3.3.2.1. Use JPG caso coloque o céu do HDRI

6.1.3.3.2.2. Use PNG para colocar o céu depois no Photoshop

6.1.4. DESLIGUE O MATERIAL OVERRIDE

6.1.5. ABA RENDER PARAMETERS

6.1.5.1. Noise Limit 0,02

6.1.5.1.1. Quanto MENOR esse valor mais definida fica a imagem

6.1.5.2. Min Subdivis 1 Max Subdivis 12

6.1.6. ABA GLOBAL ILLUMINATION

6.1.6.1. Irradiance Map

6.1.6.1.1. Interpolation 150 Subdivis 150

6.1.6.2. Light Cache

6.1.6.2.1. Subdivs 1200

6.1.6.2.1.1. Quanto maior esse valor mais definida fica a imagem

6.1.7. ABA RENDER ELEMENTS

6.1.7.1. Material ID

6.1.7.2. Raw Reflection

6.1.7.3. Raw Refraction

6.1.7.4. Raw Light

6.1.7.5. Raw GI

6.1.7.6. Denoiser

6.2. Salve o Arquivo

6.3. Renderize Com o Batch Render

7. Exercício

7.1. Aplique o LEVITAS no projeto do Quarto Infantil seguindo o passo a passo

8. Sistema da Pós Produção

8.1. Imagem 1

8.1.1. Carregar Arquivos na Pilha

8.1.2. Faça os Ajustes dos Canais de Render

8.1.2.1. Raw Light

8.1.2.1.1. Efeito: Luz Indireta

8.1.2.1.2. Opacidade: de 20 a 30%

8.1.2.2. Raw Reflection

8.1.2.2.1. Efeito: Luz Indireta

8.1.2.2.2. Opacidade: de 20 a 30%

8.1.2.3. Raw GI

8.1.2.3.1. Efeito: Luz Indireta

8.1.2.3.2. Opacidade: de 20 a 30%

8.1.2.4. Raw Refraction

8.1.2.4.1. Efeito: Luz Indireta

8.1.2.4.2. Opacidade: de 20 a 30%

8.1.3. Crie Ajustes Gerais

8.1.3.1. Curvas

8.1.3.2. Níveis

8.1.3.3. Saturação

8.2. Imagem 2

8.2.1. Carregar Arquivos na Pilha

8.2.2. Faça os Ajustes dos Canais de Render

8.2.2.1. Raw Light

8.2.2.1.1. Efeito: Luz Indireta

8.2.2.1.2. Opacidade: de 20 a 30%

8.2.2.2. Raw Reflection

8.2.2.2.1. Efeito: Luz Indireta

8.2.2.2.2. Opacidade: de 20 a 30%

8.2.2.3. Raw GI

8.2.2.3.1. Efeito: Luz Indireta

8.2.2.3.2. Opacidade: de 20 a 30%

8.2.2.4. Raw Refraction

8.2.2.4.1. Efeito: Luz Indireta

8.2.2.4.2. Opacidade: de 20 a 30%

8.2.3. Crie Ajustes Gerais

8.2.3.1. Curvas

8.2.3.2. Níveis

8.2.3.3. Saturação