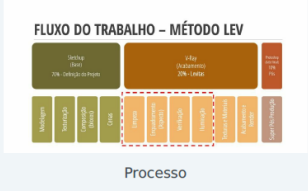


# MÓD 05 | Aula 01 - Apresentando o V-Ray

## 1 Interface Principal

- Painel Principal
- Luzes
- Objetos

## 2 Método de Trabalho - LEVITAS



## 3 Construindo Render Base

Abra um Arquivo Novo do Sketchup

- 1. **Aba - Renderer**
  - Desmarque o Interactive
  - Desmarque o Progressive
- 2. **Aba - Render Output**
  - Ativar o Safe Frame
  - Aspect Ratio > 16:9 Widescreen
  - Image Width: 800 x 450
- 3. **Aba - Raytrace (clique na seta para abrir essa aba)**
  - Noise Limit > 0,05
  - Min Subdivs 2
  - Max Subdivis 5
- 4. **Aba - Global Ilumination**
  - Primary Rays > Irradiance Map
  - Second Rays > Light Cache
  - Irradiance Map Subdivis > 30
  - Light Cache Subdivis > 500
- 5. **Aba - Ambient Occlusion > Ligado**
  - Radius 4
  - Oclusion Amount 0,4
- 6. **Aba - Render Elements**
  - Denoiser

Clique no V

### Exercício

- 1. Faça o seu render base seguindo o passo a passo