Modulo 06 Next

Exercício Aula 02

Aplique o LEVITAS no modelo do Apartamento.

Começando pela Limpeza:

Vá em Janela> Informações do modelo> Estatísticas> Eliminar os não usados> Corrigir problemas.

Faça a limpeza no V-Ray:

Vá em Extensões> V-Ray> Tools> Wipe V-Ray Data From Project> Clique em Sim.

PS. Essa ação só deve ser feita nesse momento. Caso você já tenha configurado os seus materiais no V-Ray, não faça esse passo.

Depois vá em Extensões> V-Ray> Tools> Randomize Project Material ID Colors.

O próximo passo é salvar o arquivo. Clique em Arquivo> Salvar. Depois em Extensões> V-Ray> File Path Editor> Clique no primeiro item, pressione o Shift e clique no último item para selecionar tudo> Clique em Archive and Repath> Selecione a pasta onde o seu arquivo de Sketchup está salvo> Clique em Selecionar pasta. O objetivo é deixar todos os itens com o “quadradinho” verde.

Vamos importar o Render Base.

Para isso devemos ir em Asset Editor> Engrenagem> Loading Render Settings From File… (pastinha)> Carregue seu arquivo Base Render.

Crie os ângulos da sua cena. Ajuste a altura do observador e para ajustar o grau de distorção da câmera clique na Lupa> Digite o valor do grau de distorção, no caso dessa aula, 55 graus e aperte o Enter.

Não se esqueça de colocar a Perspectiva de dois pontos clicando em Câmera> Perspectivas de dois pontos.

Salve sua cena em Visualizar> Animação> Adicionar cena.

Faça o mesmo processo para criar as outras cenas

Faça a Verificação do seu projeto.

 Veja se não tem nenhuma face explodida, se tudo está em bloco ou componente ou algum móvel voando. Verifique os layers e certifique-se de que todos estejam de acordo com os layers específicos .

Faça o arredondamento das faces com o Round Corner.

Vamos configurar a Iluminação:

Desative os materiais em Asset Editor> Engrenagem> Ative o Material Overide.

PS. Não se esqueça de desativar essa opção nos Vidros, para que a luz do externa consiga entrar dentro do seu modelo. Para isso vá em Asset Editor> Texturas> Clique no vidro da janela com o Conta-gotas do Sketchup> O material será carregado na janela de preview do V-Ray (clique na setinha da direita para abrir as configurações avançadas)> Configure o vidro colocando o Recflection no máximo (todo para a direita)> Depois, na aba Refraction, também puxe a barrinha toda para a direita.> Desmarque a caixinha Can be overridden

Ative o Render Interativo clicando no “bule com mãozinha”.

Use o Solar North para mudar a disposição do Sol e atualize a cena

Aumente a claridade da cena em Asset Editor> Engrenagem> Aba Camera> Clique na seta à direita para abrir as Configurações avançadas> vá na aba Advanced Camera Parameters> Mude o valor do ISO para 150> Mude o valor do FNumber para 7> Mude o valor do Shutter Speed para 250.

Coloque a luz de apoio no seu modelo:

Clique em Lock Camera Orientation (cadeado) para bloquear a cena no Render Interativo.

Com a ferramenta Retângulo de Luz do V-Ray crie um plano cobrindo o vão de uma janela. Verifique se o lado da seta está apontando para o lado que você deseja emitir a luz. Caso não esteja, clique com o botão direito do mouse no retângulo de luz, vá em Virar e depois Virar no eixo azul.

Para configurar, vá em Asset Editor> Lâmpada> Selecione na lista o Retângulo de luz que você criou> Na lateral direita, vá na aba Options e selecione a caixinha Invisible> Desmarque a caixinha Affect Reflections> Mude a intensidade da luz para 100 e a do outro Plane Light também para 100.

Faça um retângulo de luz para o rasgo do gesso e aumente a intensidade para 80.

É hora de configurar os materiais:

 Para isso vá em Asset editor> Texturas> Pegue o conta gotas e clique na textura que você deseja modificar.

Pintura brilho: abajur

Pintura fosca: rack cinza

Espelho: Lateral da parede

Alumínio: objeto decorativo Rack

Exercício Aula 03

Continue a configurar os materiais do Apartamento.

Texturas básicas

Pintura mais reflexiva: Geladeira

Textura com brilho: bancada de granito

Textura com acabamento acetinado: Madeira das portas e bancadas; revista.

Textura com pouco brilho: parede

Luz emissiva: neon

Emissiva com textura: tela da TV

Materiais com textura e relevo

Madeira: Piso

Pastilha: Cozinha

Exercício Aula 04

Continuando com a configuração das Texturas e Materiais

Tecido sofá: Duas texturas diferentes para dar o reflexo do tecido com o efeito falloff.

Cortina

Criar um material Genérico Branco, seguindo as regras do Falloff

Criar um material Two Sided e aplicar no objeto da cortina em todas as faces (interna e externa).

Exercício Aula 05

Explore a biblioteca do V-Ray. Existe uma variedade de materiais já configurado para você escolher

Continue configurando os materiais

Metal do banco: Escolha o material na biblioteca e adicione na cena clicando com o botão direito em cima dele e “Add to Scene” para o material ir para a lista dos materiais usados no modelo.

Nessa lista, clique com o botão direito em cima do material escolhido na biblioteca> Clique em “Use As Replacement”> Use o conta gotas para selecionar o material que você quer substituir na cena> Ele será selecionado na lista de materiais usados no modelo, e então clique com o botão direito do mouse> Escolha “Replace in Scene”

Pode ser que você precise selecionar o material novamente com o conta gotas para que o preview atualize.

Observe a escala do material.

Couro: Faça o mesmo procedimento do material anterior.

Metal Esquadria: Faça o mesmo procedimento do material anterior.

Como editar os materiais do V-Ray

Verifique que o campo da imagem está ativo (xadrez azul), então não é possível mudar a cor, por exemplo, porque a base do material está na textura.

Se o campo da imagem estiver inativo (xadrez preto e cinza), você pode alterar a cor através do Diffuse.

Renderize um teste com todos os materiais aparecendo para verificação.

No Render Settings (engrenagem), desligue:

Progressive

Interactive

Material override

Clique no Render Normal (botão chaleira)

Caso precise de alguma mudança, edite o material buscando sempre com o conta gotas.

Exercício Aula 06

Essa aula não tem exercício nem arquivos para download. Apenas o arquivo PDF do mapa mental.

Você pode salvar uma biblioteca de materiais que você criou.

Para isso, clique com o conta gotas no material configurado que você deseja salvar> Ele será selecionado na lista de materiais da cena, e então clique com o botão direito em cima dele> escolha Save As> Escolha o local que deseja salvar.

Caso precise fazer alguma revisão, e comece a utilizar o método LEVITAS, você não poderá dar o Wipe Scene em todo o modelo, por isso nós pensamos em algumas soluções.

Para os blocos que venham com o Material BRDF, você consegue editar usando o Difuse

Se a textura não tiver BRDF, clique em Add Layer> Escolha V-Ray BRDF> Delete o Difuse antigo para não gerar conflito.

Uma outra opção seria abrir o bloco em outro modelo. Abra um arquivo novo com o bloco> dê um Purge (Eliminar os não usados)> dê um Wipe Scene> Coloque o bloco já configurado no seu modelo.

Você também pode salvar um material já com as configurações do V-Ray, mas não esqueça que você tem que colocar esses blocos no seu modelo, após aplicar Wipe Scene no seu modelo.

Exercício Aula 07

Vamos aplicar o que aprendemos até aqui sobre configuração de materiais, no nosso estudo de caso. Já fizemos a Limpeza, Enquadramento, Verificação, Iluminação e agora é a hora das Texturas. Vamos inserir algumas texturas já configuradas da biblioteca do V-Ray.

Água do lago

Água da piscina

Areia

Grama

Deck

Revestimento piscina

Pavimentos externos

Concreto revestimento externo

Metal esquadria

Madeira parede

Telhado

​

Exercício Aula 08

Faça a configuração dos materiais conforme a aula, e configure também os materiais que estão na parte decorativa do projeto que você completou.

Externo

Folha das Árvores

Tronco da Arvore

Muro (mesmo material da parede da casa)

Mobiliário

Chaise Externa

Estrutura

Assento

Pufes Externos

Pufe 1

Pufe 2

Pufe 3

Mesa

Estrutura de Madeira

Tampo

Cadeira

Assento

Cozinha

Metais: Coifa, Cuba, Misturador

Botão Fogão

Armários Brancos

Cerâmica Fundo (espinha)

Sofá

Tecido

Poltrona Sala

Assento

Estrutura

Corda

Tapete Sala

Decoração

Bananeira

Folha

Tronco

Planta Forração

Vaso

Pendente

Madeira

Suporte

Centro da Mesa de Jantar

Maçãs

Bowl

Quadros

Vidro

Moldura

Utensílios cozinha

Madeira

Metal

Quarto

Cama

Lençol Branco

Manta cinza

Manta Bege

Estrutura

Cabeceira

Mesa Lateral

Tampo

Estrutura

Poltrona

Tecido

Estrutura

Mesa Lateral

Madeira

Luminária de Piso

Estrutura

Cúpula

Cortina

Luminária Lateral

Cúpula

Couro

Acabamento Interno

Quadro

Moldura

Vidro

Tapete