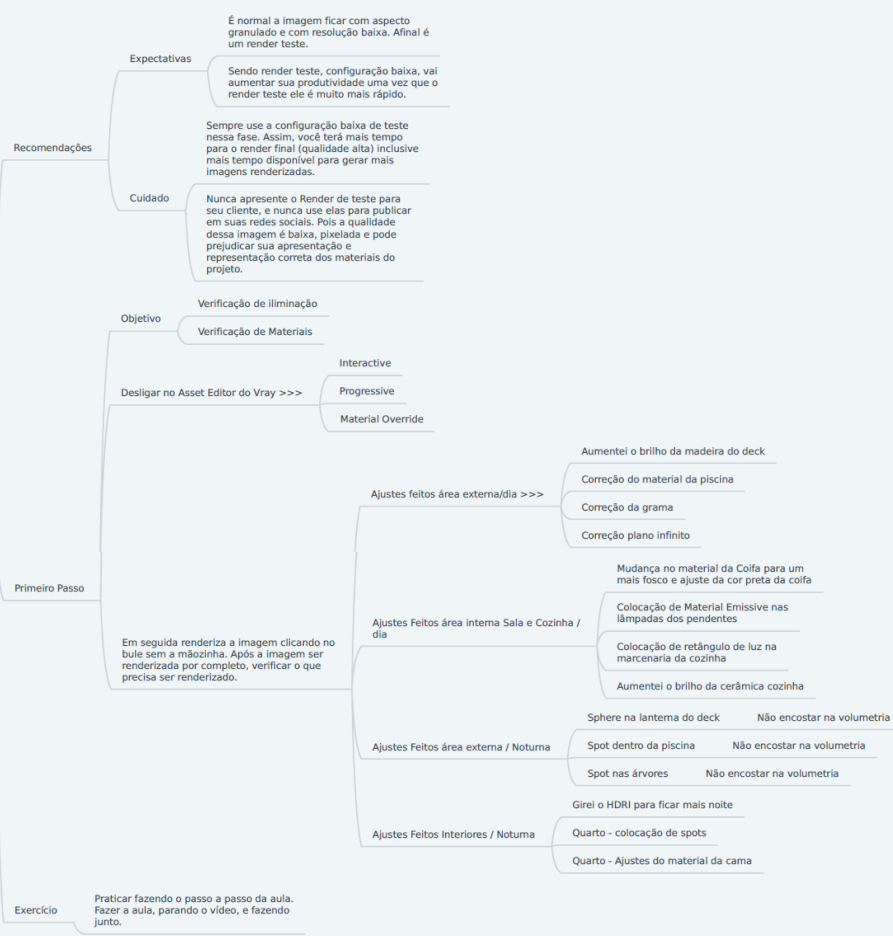


Teste de Configuração - Render Teste



**Expectativas**  
É normal a imagem ficar com aspecto granulado e com resolução baixa. Afinal é um render teste.  
Sendo render teste, configuração baixa, vai aumentar sua produtividade uma vez que o render teste ele é muito mais rápido.

**Cuidado**  
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.

**Cuidado**  
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.

**Objetivo**  
Verificação de Iluminação  
Verificação de Materiais  
Desligar no Asset Editor do Vray >>>  
Interactive  
Progressive  
Material Override

**Primeiro Passo**  
Em seguida renderiza a imagem clicando no buble sem a mãozinha. Após a imagem ser renderizada por completo, verificar o que precisa ser renderizado.

- Ajustes feitos área externa/dia >>>
  - Aumentei o brilho da madeira do deck
  - Correção do material da piscina
  - Correção da grama
  - Correção plano infinito
- Ajustes Feitos área interna Sala e Cozinha / dia
  - Mudança no material da Coifa para um mais fosco e ajuste da cor preta da coifa
  - Colocação de Material Emissive nas lâmpadas dos pendentes
  - Colocação de retângulo de luz na marcenaria da cozinha
  - Aumentei o brilho da cerâmica cozinha
- Ajustes Feitos área externa / Noturna
  - Sphere na lanterna do deck      Não encostar na volumetria
  - Spot dentro da piscina      Não encostar na volumetria
  - Spot nas árvores      Não encostar na volumetria
- Ajustes Feitos Interiores / Noturna
  - Girei o HDRI para ficar mais noite
  - Quarto - colocação de spots
  - Quarto - Ajustes do material da cama

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