**LU | M07 | Aula 07.01**

* 00:00 – Como Renderizar em Corte  l V-ray Next
* 01:12 – Inserindo e configurando plano de seção (corte)
* 06:33 – Ajustando os cortes do projeto Casa no Lago
* 07:05 – Configurando plano infinito
* 08:28 - Aplicar textura no plano infinito
* 09:39 - Aplicando o plano infinito no estudo de caso (casa do lago)
* 10:27 - Organização das cenas | Layer luz diurna e Layer luz noturna

**📝 Exercício Aula 01**

1. Configurar o corte
2. Para configurar o corte, na barra de ferramentas selecione a opção Plano de Seção e posicione até que os eixos estejam delimitados na volumetria (vide exemplo da aula), selecione-o até que ele fique azul e movimente até esteja de acordo com o exemplo.
3. Para configurar as opções do corte, abra o Asset Editor (Vezão), em seguida clique em Geometry, selecione a Seção que você acabou de criar e em Options desmarque Affect Lights  e ative Camera Rays Only
4. Para escolher um material para fazer o preenchimento do corte, abra o Asset Editor (Vezão), em seguida clique em Geometry, selecione a Seção que você acabou de criar e em Clipper, escolha o material criado anteriormente na Bandeja padrão do SketchUp (vide exemplo da aula: vermelho)
5. Para configurar o Plano Infinito (Infinity Plane) na Barra de ferramentas, selecione a opção correspondente e posicione como no exemplo da aula. Para inserir um material no Plano Infinito, selecione na Bandeja padrão a opção Grama e pinte o Plano Infinito.

**LU | M07 | Aula 07.02**

* 00:00 – Tapetes e Grama com V-ray Fur l V-ray Next
* 00:59 – Configurando V-ray fur no Tapete
* 05:52 – Configurando V-ray fur na almofada
* 08:25 – Criando um material realista para almofada
* 11:13 – Configurando grama do Projeto Casa no Lago

**📝 Exercício Aula 02**

1. Configurar o V-ray Fur

1.1 Lembre-se sempre de que o seu objeto tem que ser um GRUPO ou um COMPONENTE, na barra de ferramentas escolha a opção ADD FUR TO SELECTION nas barras do V-ray e em seguida uma seleção pontilhada irá aparecer no seu objeto.

1.2 PARA TAPETES:  
Abra o Asset Editor (Vezão), vá em Geometry e escolha a opção Fur. Atente-se para os seguintes parâmetros de configuração:  
PER AREA: Contagem por área (volume)  
LENGTH: Altura do pelo  
THICKNESS: Espessura do pelo

1.3 PARA ALMOFADAS:

Abra o Asset Editor (Vezão), vá em Geometry e escolha a opção Fur. Atente-se para os seguintes parâmetros de configuração:  
PER AREA: Contagem por área (volume)  
LENGTH: Altura do pelo  
THICKNESS: Espessura do pelo

GRAVITY: Alinha a gravidade do pelo (sinal de - para baixo, sinal + para cima)

1.4 Configurando um material realista utilizando o material base “cabelo” do V-ray  
Abra o Asset Editor (Vezão), vá em Materials e escolha a opção Create Asset, Materials, Hair. Em seguida clique duas vezes na face do seu GRUPO ou Componente e pinte com o material criado. Lembre-se de que você poderá alterar as cores porque o material Cabelo é um material procedural.

2. Aplicando o V-ray Fur no Estudo de Caso - Casa no Lago

2.1 Crie um componente do seu grupo da Grama, copie e arraste para a lateral. Entre dentro do grupo da grama, clique com o botão direito e escolha a opção Interseccionar as faces com o modelo. Ele irá criar um recorte das áreas de contato e você só deverá deletar essas áreas.

2.2 Entre no grupo da sua grama e faça a divisão do seu entorno no perímetro da cerca e crie grupos separados para cada um deles. Exploda em seguida para que se tornem grupos independentes.

 LU | M07 | Aula 07.03

* 00:00 – Imagens de Teste (Prévias) l V-ray Next
* 01:04 – Render teste externo (diurno)
* 03:29 – Melhorando a configuração do material do deck
* 03:59 – Melhorando a configuração do material da água da piscina
* 06:09 - Renderizar apenas uma parte da cena
* 07:27 - Bump da água
* 09:50 – Render teste interno (diurno)
* 11:09 - Melhorando a configuração do material do piso
* 12:57 - Configuração da cortina
* 15:33 - Render teste externo (noturno)
* 16:01 - Ajuste da iluminação interna
* 16:40 - Adicionando luzes externas
* 22:27 – Render teste interno (noturno)
* 23:28 - Ajuste de iluminação
* 25:29 – Ajuste do mapa HDRI
* 27:24 - Render teste quarto

**📝 Exercício Aula 03**

1. Para iniciarmos o render prévio, abra o exercício Casa no Lago e comece o render interativo.

**LUZES DIURNAS**

1.1 Para configurar o deck, selecione o material com o conta gotas, abra o Asset Editor (Vezão) e aumente o IOR para 3 e altere o Bump para ,2.

1.2 Para configurar a água da piscina, selecione o material com o conta gotas, abra o Asset Editor (Vezão) e altere as configurações do Refraction. Altere o Fog multiplier para 0,1 e no Fog color altere a cor para um branco. Na bandeja padrão do Sketchup. em Editar, altere a escala da água para 3,0. No Bump, abra o slot onde a imagem está carregada e altere o Frequency para ,05.

1.3 Para configurar o piso de concreto da cozinha, selecione o material com o conta gotas, abra o Asset Editor (Vezão) e insira um  Reflection e altere o Glossiness para 0,3.

1.4 Para configurar a cortina, abra o Asset Editor (Vezão) e escolha a cortina que criamos nas aulas anteriores e salvamos. Insira na listagem de materiais e substitua.

**LUZES NOTURNAS**

1.5 Para configurar as luzes internas, abra o Asset Editor, vá em Lights e escolha a opção Spot Lights, altere a intensidade para 30.000.

1.6 Para inserir luzes de apoio na piscina e nas árvores, utilize os Spot Lights criados anteriormente, entre no grupo, dê um copiar e colar. Organize ele dentro da piscina seguindo o modelo da aula e faça três cópias (/3x), repita o processo para as árvores.

1.7 Para inserir luzes nas lanternas, entre dentro do componente e crie um retângulo de luz, no Asset Editor (Vezão), vá em Light, Options e escolha as opções Invisible e Double Sided, aumente a intensidade para 100 e mude para uma cor mais âmbar.

1.8 Para ajustar as luzes internas, entre dentro do componente Spot Lights e desça um pouco a referência para 0,1. Para rotacionar o HDRI, vá no Asset Editor (Vezão), Lights e escolha o Dome Light - Noturno, escolha a opção Texture placement e rotacione 50º no H.

LU | M07 | Aula 07.04

* 00:00 – Render Final l V-ray Next
* 00:47 - Introdução
* 00:48 – Salvar sua cena renderizada manualmente
* 02:53 - Configurando resolução da imagem (Render output)
* 05:28 - Configurando salvamento automático do Batch Render
* 07:00 – Configurando Render Parameters
* 07:58 – Configurando Global Illumination
* 08:32 – Configurando Light Cache
* 08:56 – Configurando Render Elements
* 12:31 – É hora do Batch Render
* 13:58 - Como ficam as imagens salvas na pasta

**📝 Exercício Aula 04**

1. Para salvar uma imagem renderizada, no Frame Buffer, clique no disquete e pressione até que uma listagem com 3 opções de salvamento apareçam, escolha a segunda opção com dois disquetes e crie uma pasta.
2. Para configurar o Batch Render, clique no Asset Editor (Vezão), vá na engrenagem e comece alterando os valores para ter um render final. Em:  
   RENDER OUTPUT: Altere para 1920x1080 (Widescreen)

Na aba Save Image, destrave o “lock” e defina uma pasta padrão para salvar as imagens em sequência. Lembre-se de escolher entre JPEG ou PNG.

3. Na Aba Render Parameters, altere em Noise Limit os valores para 0,02, Min Subdvis para 1 e Max Subdvis para 12.

4. Em Global Illumination, altere o Subdivis e Interpolation para 150 e a light cache aumente para 1200.

5. Para inserir os Mapas, no Asset Editor clique na ícone da Caixa e adicione um por um seguindo o modelo da aula: RAW LIGHT, RAW GI, RAW REFLECTION, RAW REFRACTION E MATERIAL ID COLOR. e ligue o Denoiser de todos eles e salve o arquivo.