

MÓD 9 | Aula 01 - Cozinha

1 Limpeza

- Purge (eliminar os não usados)
- Wipe Scene (ou Wipe Project)
- Randomize Material ID
- Repatch (para V-Ray 3.6)
- Salve o Arquivo Limpo

2 Enquadramento

- Importar o Base Render
- Ajustar o Aspecto da Imagem (portrait)
- Fazer corte para melhorar o Angulo
- Ajuste da Camera
 - Altura do Observador
 - Distorção da Camera
 - Perspectiva em 2 Pontos (linhas verticais retas)
 - Faça 3 cenas
- Configurar o Corte
 - Desligar Affect Lights
 - Ligar Camera Rays Only
 - Desligar Clip Lights

3 Verificação

- Layeres
- Objetos Voando
- Round Corner

4 Iluminação

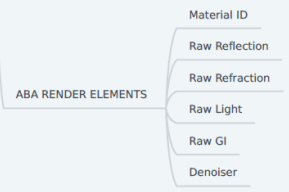
- Faça o Material do Vidro
 - Reflection
 - Refraction
 - Marcar a opção : Can Be Overriden
- Ligue o Material Override
- Faça a Renderização Interativa (Tempo Real)
- Mude as configurações da Camera
 - ISO= 200
 - F-Number= 6
 - Shutter Speed= 150
- Crie uma Luz de Apoio no Vão da Janela
 - Intensidade = 80
 - Marque = Invisible
 - Desmarque = Affect Reflections
- Crie Retângulos de Luz na Iluminação da Cena
 - Gesso do Teto
 - Intensidade = 80
 - Cor = Ambar
 - Prateleira
 - Intensidade = 80
 - Marque = Invisible
 - Cor = Ambar

5 Texturas e Materiais

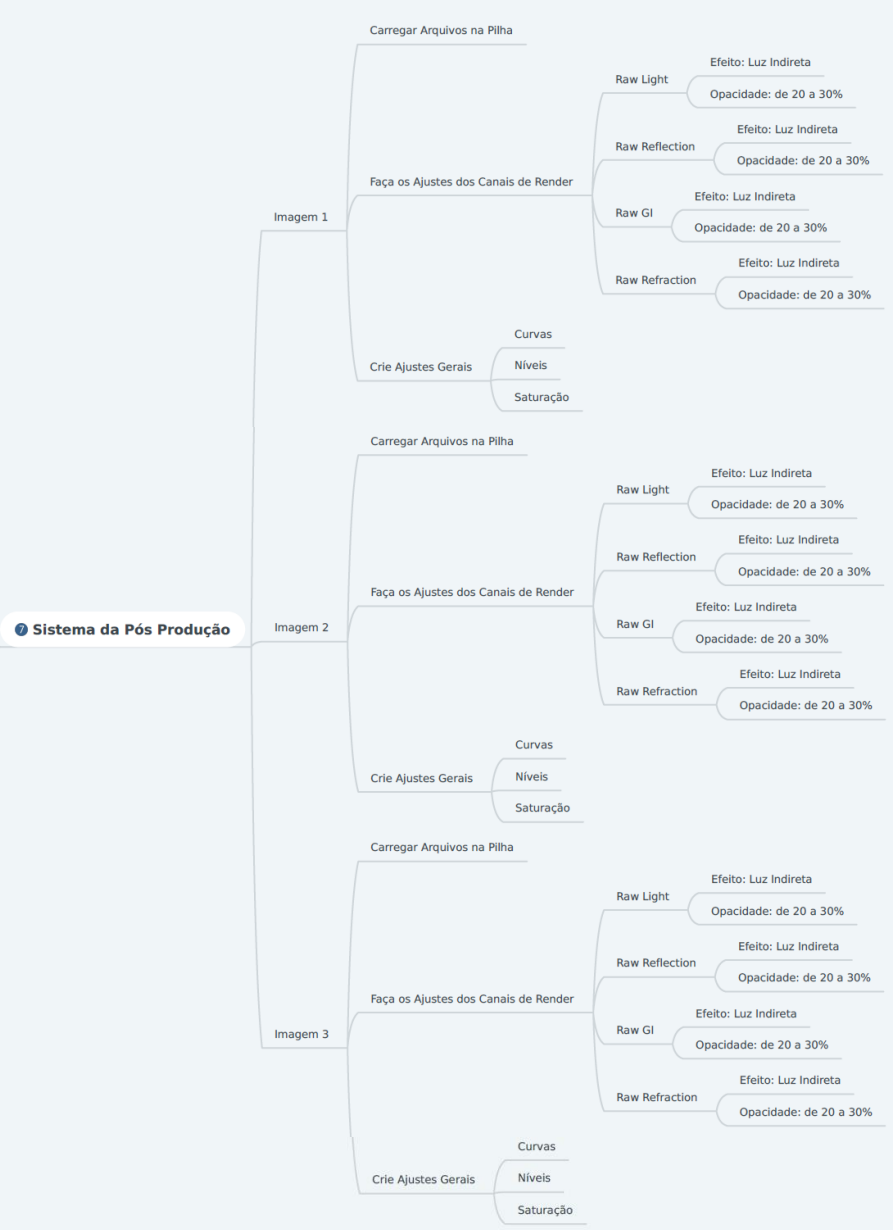
- Madeira Armários
 - Reflection Glossines: 0,65
- Bancada Mármore
 - Reflection Glossines: 0,80
- Pastilha Parede
 - Reflection Glossines: 0,90
 - Bump: 0,10
- Piso
 - Reflection Glossines: 0,90
 - Bump: 0,15
- Cores Objetos Decorativos: Rosa/Azul/Branco/Cinza
 - Reflection Glossines: Total IOR: 2,0
- Misturador/ Cuba
 - Material Cromo da Biblioteca do V-Ray
- Coifa
 - Material Aço Escovado Biblioteca do V-Ray
- Cooktop
 - Reflection
- Vasos Decorativos
 - Vidro
 - Haste de Metal
 - Material Aço Escovado Biblioteca do V-Ray
 - Planta
 - Reflection Glossines: 0,60
- Vidro Canelado
 - Reflection: Coloque a Mesma Textura do Difuse
 - Refraction: Coloque a Textura do Difuse com Ajuste de cor como o Bump
 - Fog Multiplier do Refraction: 0,1
 - Bump: Textura colocada no Refraction= 0,2
- TESTE
 - Desligue o Material Override
 - Desligue o Render Interativo
 - Aumente um pouco a Resolução da Imagem
 - Renderize

6 Acabamento do Render

- No Asset Editor (Vezão) vá para as configurações (engrenagem)
- ABA RENDERER
 - Desligue o Progressive
 - Desligue o Interactive
- ABA RENDER OUTPUT
 - Defina a Resolução da Sua imagem
 - Resolução Padrão Widescreen **1920X 1920** Quanto maior essa proporção maior fica sua imagem
 - Ative o o Save Image
 - Crie uma nova pasta onde ficarão as imagens salvas
 - Configuração da Extensão da Imagem
 - Use JPG caso coloque o céu do HDRI
 - Use PNG para colocar o céu depois no Photoshop
- DESLIGUE O MATERIAL OVERRIDE
- ABA RAYTRACE
 - Noise Limit 0,02** Quanto MENOR esse valor mais definida fica a imagem
 - Min Subdivis 1
 - Max Subdivis 12
- ABA GLOBAL ILLUMINATION
 - Irradiance Map
 - Interpolation 50
 - Subdivis 50
 - Light Cache
 - Subdivis 1200** Quanto maior esse valor mais definida fica a imagem



Salve o Arquivo
Renderize Com o Batch Render



Exercício Execute os passos do LEVITAS no projeto da cozinha