

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 Ângulo
- 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= 50
- Crie uma Luz de Apoio no Vão da Janela
 - Intensidade = 200
 - Marque = Invisible
 - Desmarque = Affect Reflections
- Crie uma 2ª Luz de Apoio em outro Ângulo
 - Intensidade = 30
 - Marque = Invisible
 - Desmarque = Affect Reflections

5 Texturas e Materiais

- Madeira Cama
 - Reflection
 - Glossines: 0,70
- Laca Verde da Cama
 - Reflection
 - Glossines: 0,70
- Madeira da Cadeira
 - Reflection
 - Glossines: 0,80
 - Bump: 0,10
- Metal Cadeira
 - Reflection
 - Desmarque o Fresnel
- Vidro Luminária
 - Reflection
 - Refraction
- Escalada Rosa
 - Reflection
- Escalada Verde
 - Reflection
- Metal Maçaneta
 - Reflection
 - Desmarque o Fresnel
 - Glossiness : 0,65
- Luz Filamentp
 - Emissive Cor Ambar
 - Intensidade 5
- Cortina
 - Crie Um Material Genérico, Renomeeei como : Base Render
 - Coloque Um mapa de Fall Off
 - Cor clara na Cor A
 - Cor mais escura na Cor B
 - Crie Um Material Two Sided, Renomeeei como Cortina Two Sided
 - Coloque o Cortina Base
 - No Front Material
 - No Back Material
 - Aplique o Material Cortina Tow Sided no Bloco da Cortina Romana
- Lençol
 - Coloque Um mapa de Fall Off
 - Cor clara na Cor A
 - Cor mais escura na Cor B
- Madeira Macaco
 - #1 Reflection Glossines: 0,80
 - #2 Reflection Glossines: 0,80
 - #3 Reflection Glossines: 0,80
 - #4 Reflection Glossines: 0,80
 - Quanto maior essa proporção maior fica sua imagem
- Ursinho
 - Reflection
 - Glossines: 0,30
- Pé Girafinha
 - Reflection
 - Glossines: 0,30
- Girafinha
 - Reflection
 - Glossines: 0,30
- TESTE
 - Desligue o Material Override
 - Desligue o Render Interativo
 - Aumente um pouco a Resolução da Imagem
 - Renderize
 - Corrija os Possíveis Erros

No Asset Editor (Vezão) vá para as configurações (engrenagem)

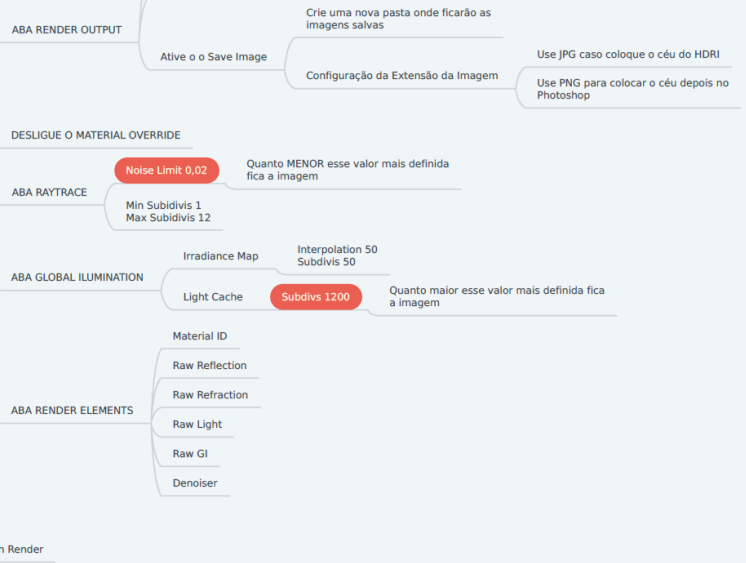
- ABA RENDERER
 - Desligue o Progressive
 - Desligue o Interactivo

Defina a Resolução da Sua imagem

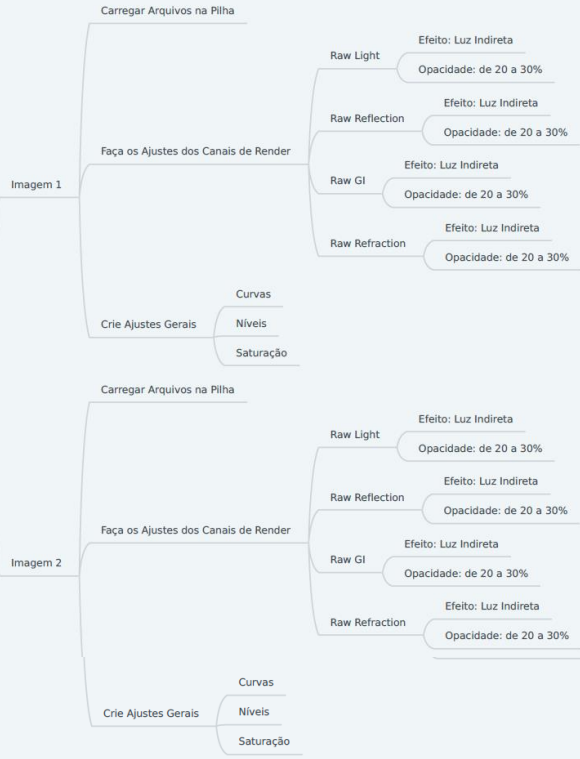
Resolução Padrão Widescreen **1920X 1080**

6 Acabamento do Render

Como Configurar



7 Sistema da Pós Produção



Exercício

Aplique o LEVITAS no projeto do Quarto Infantil seguindo o passo a passo