

MÓD 9 | Aula 03 - Banheiro

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 1 Cena
- Configurar o Corte
 - Desligar Affect Lights
 - Ligar Camera Rays Only
 - Desligar Clip Lights

3 Verificação

- Layeres
- Objetos Voando
- Round Corner Bancada com 0,03

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 Apolo no Vão da Janela
 - Intensidade = 30
 - Marque = Invisible
 - Desmarque = Affect Reflections

5 Texturas e Materiais

- Espelho
 - Reflection
 - Desmarque o Fresnel
- Metal Preto
 - Reflection
 - Glossines: 0,60
 - IOR: 2,0
- Louça Preta
 - Reflection
 - Glossines: 0,60
- Piso Ladrilho Hidráulico
 - Reflection
 - Glossines: 0,60
 - Bump: 0,30
- Bancada Rústica
 - Reflection
 - Glossines: 0,45
 - Bump: 0,05
- Cerâmica Parede
 - Use o Tile da Biblioteca do Material do V-Ray
 - Mude a Cor do Material (para verde)
 - Mude o valor do Reflection Glossiness para 0,9
 - Mude o IOR para 2,2
 - Bump em 0,3
 - Cole, substituindo o material da parede
 - Caso seja necessário mude as proporções da peça, mudando a textura no Sktechup
 - Clique com o botão direito e modifique a escala e posição da imagem
- TESTE
 - Desligue o Material Override
 - Desligue o Render Interativo
 - Aumente um pouco a Resolução da Imagem
 - Renderize
 - Corrija os Possíveis Erros

6 Acabamento do Render

- Como Configurar
 - 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 1080**
 - Crie uma nova pasta onde ficarão as imagens salvas
 - Ative o o Save Image
 - 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 ILUMINATION
 - Irradiance Map Interpolation 50
 - Subdivis 50
 - Light Cache **Subdivis 1200** Quanto maior esse valor mais definida fica a imagem
 - ABA RENDER ELEMENTS
 - Material ID
 - Raw Reflection
 - Raw Refraction
 - Raw Light
 - Raw GI
 - Denolser
- Salve o Arquivo
- Renderize Com o Batch Render

7 Sistema da Pós Produção

- Carregar Arquivos na Pilha
- Imagem 1
 - Faça os Ajustes dos Canais de Render
 - Raw Light
 - Efeito: Luz Indireta
 - Opacidade: de 20 a 30%
 - Raw Reflection
 - Efeito: Luz Indireta
 - Opacidade: de 20 a 30%
 - Raw GI
 - Efeito: Luz Indireta
 - Opacidade: de 20 a 30%
 - Raw Refraction
 - Efeito: Luz Indireta
 - Opacidade: de 20 a 30%
 - Crie Ajustes Gerais
 - Curvas
 - Níveis
 - Saturação