

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
- Ajuste da Camera
 - Altura do Observador
 - Distorção da Camera
 - Perspectiva em 2 Pontos (linhas verticais retas)
 - Faça 1 cena

3 Verificação

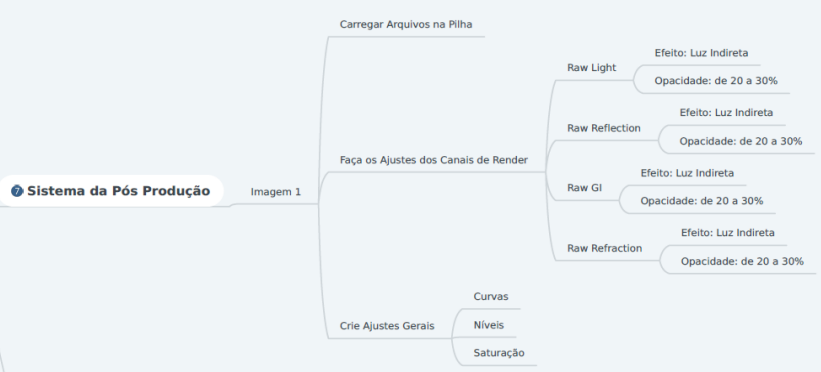
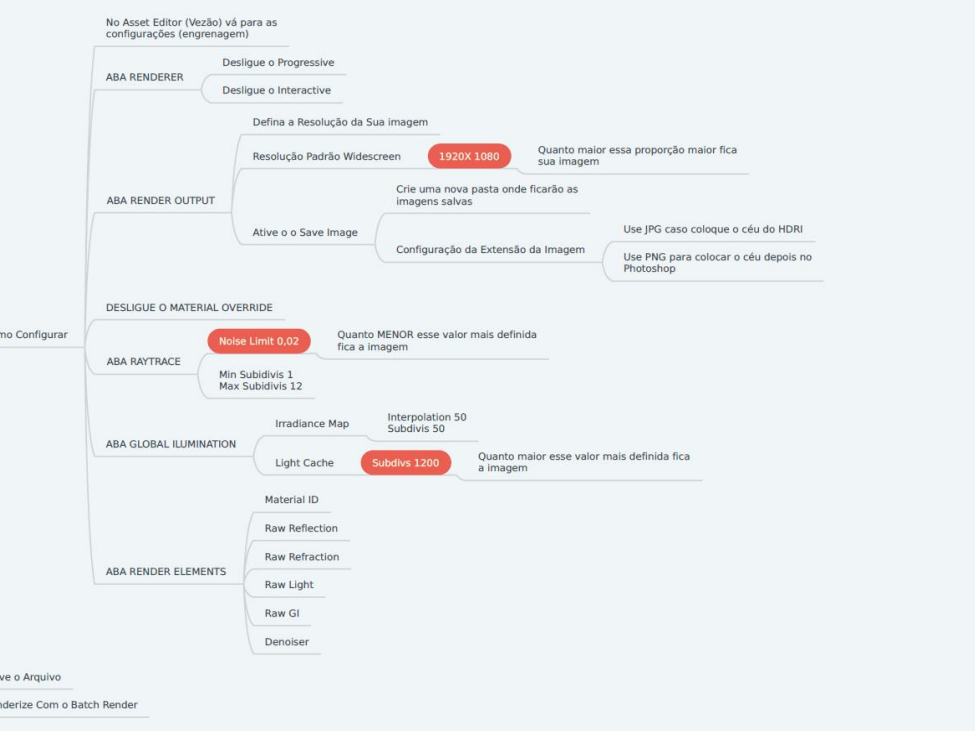
- Layeres
- Objetos Voando
- Round Corner

4 Iluminação

- Faça o Material do Vidro
 - Reflection
 - Refraction
 - Marcar a opção : Can Be Overriden
- Cortina
 - Crie Um Material Genérico, Renomeei como : Base Render
 - Coloque Um mapa de Fall Off
 - Cor clara na Cor A
 - Cor male escura na Cor B
 - Crie Um Material Two Sided, Renomeei como Cortina Two Sided
 - Coloque o Cortina Base
 - No Front Material
 - No Back Material
 - Aplice o Material Cortina Tow Sided no Bloco da Cortina Romana
 - Marcar a opção : Can Be Overriden
- Ligue o Material Override
- Faça a Renderização Interativa (Tempo Real)
- Desative o Sunlight (Luz do Sol)
- Crie um Luz com o Dome Light
 - Insira o HDRI 1957 da Biblioteca de Céus
- Crie um Retângulo de Luz para o 2º Pavimento
 - Intensidade = 200
 - Marque = Invisible
 - Desmarque = Affect Reflections
- Crie uma 2ª Luz de Apoio em outro Angulo
 - Intensidade = 60
 - Cor = Âmbar
- Crie uma luz com o Spot Light para o Componente das Luminária do Têrreo
 - Intensidade = 10
 - Cor = Âmbar
 - Penumbra Angle= 60

5 Texturas e Materiais

- Piso Travertino
 - Reflection
 - Glossines: 0,70
- Tampo Mesa Jantar
 - Reflection
 - Glossines: 0,80
- Estrutura Mesa Jantar
 - Reflection
 - Glossines: 0,85
 - IOR: 2,0
- Assento Cadeira Mesa de Jantar
 - Reflection
 - Glossines: 0,85
- Pendente Mesa Jantar
 - Material da Biblioteca do V-Ray
 - Pasta Metal
 - Gold_10K
- Montante Esquadria
 - Material da Biblioteca do V-Ray
 - Pasta Metal
 - Metalic_Paint_BronzeDark
- Estrutura Metálica Casa
 - Reflection
 - Glossines: 0,85
 - IOR: 2,0
- Mámore Mesa de Centro
 - Reflection
 - Glossines: 0,90
- Estrutura Mesa de Centro
 - Reflection
 - Glossines: 0,75
- Estrutura Madeira da Poltrona
 - Reflection
 - Glossines: 0,65
- Assento Recamier
 - Material da Biblioteca do V-Ray
 - Pasta Fabric
 - Fabric_B01_20cm
- Assento Poltrona
 - Coloque Um mapa de Fall Off Usando o Difuse do Mapa
 - Cor clara na Cor A
 - Imagem do Difuse
 - Cor male escura na Cor B
 - Use o Color Corrections para fazer uma versão mais escura da imagem do difuse
- Sofa
 - Material da Biblioteca do V-Ray
 - Pasta Fabric
 - Fabric_F02_MilitaryGreen_40cm
 - Mude a cor do tecido de verde para Off White na cor do Difuseno LayerBRDF
 - Verifique a Escala do Objeto no Sketchup
- Mesa de Centro TV
 - Reflection
- Objetos da Mesa de Centro TV
 - #1 Revistas
 - Reflection
 - #2 Vasos
 - Reflection
- TV
 - Reflection
 - Glossines: 0,75
- Poltrona Sala de Tv
 - Assento
 - Material da Biblioteca do V-Ray
 - Pasta Metal
 - *Metal_Weathered_502_20cm
 - Verifique a Escala do Objeto no Sketchup
 - Estrutura
 - Reflection
 - Glossines: 0,80
 - IOR: 2,0
- Jogo 4 Poltronas Brancas
 - Assentos
 - Coloque Um mapa de Fall Off no Difuse
 - Cor clara na Cor A
 - Cor male escura na Cor B
 - Estrutura
 - Reflection
 - Glossines: 0,75
- Almofadas Externas
 - Cople o Material do Sofá
- Deck
 - Reflection
 - Glossines: 0,75
- Concreto dos Pavimentos
 - Material da Biblioteca do V-Ray
 - Pasta Concrete
 - Concrete_Reflective_AO1_2m
 - Verifique a Escala do Objeto no Sketchup
- Chaise Externa
 - Estrutura
 - Reflection
 - Glossines: 0,80
 - Assento
 - Reflection
 - Glossines: 0,45



Exercício Aplique o LEVITAS no projeto do Casa seguindo o passo a passo