

Lev Up 2.0

MAKING OF – BANHEIRO COM LEVITAS

GUIA ILUSTRADO

L
E
V
I
T
A
S

Limpeza

- Purge Sketchup
- Wipe V-ray
- Material ID
- Save e Repath
- Layers Certos

Enquadramento

- Importar base lev
- Ângulo
- Verificação da Lente
- Linhas perpendiculares

Verificação

- Volumetria
- Detalhes
- Texturas Específicas

Iluminação

- Dia – com luz natural

Texturas e Materiais

- Padrão Realista

Acabamento e Render Final

- Configuração para boa resolução

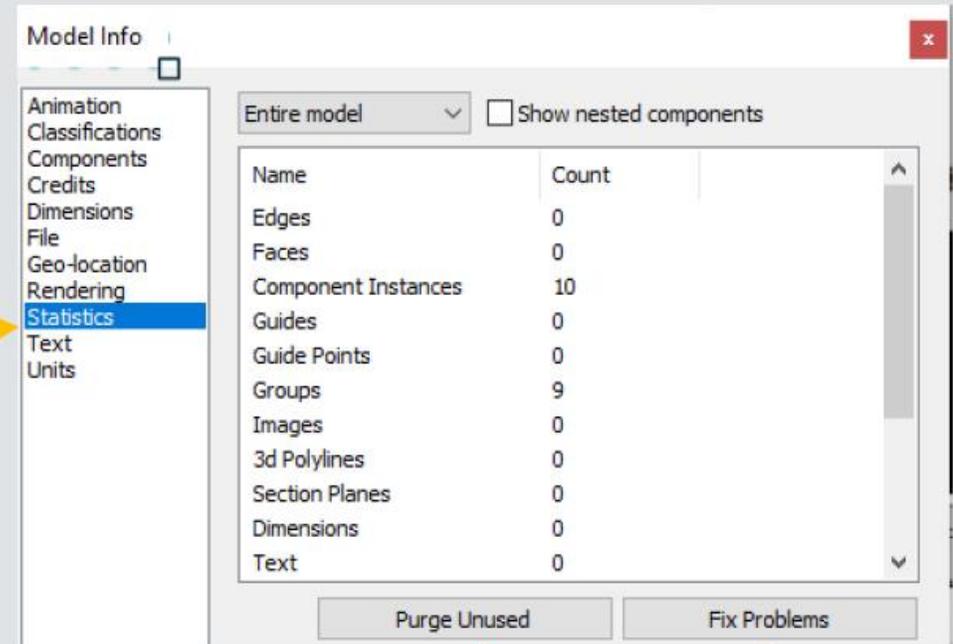
Sistema da Pós Produção

- Ajustes de intensidade
- Filtros

Limpeza

1– Limpeza no Sketchup

- ❑ Clique no Menu Window e escolha Model Info
- ❑ Escolha na lateral esquerda “Statistics”
- ❑ Clique em “Purge Unused” e depois “Fix Problems”



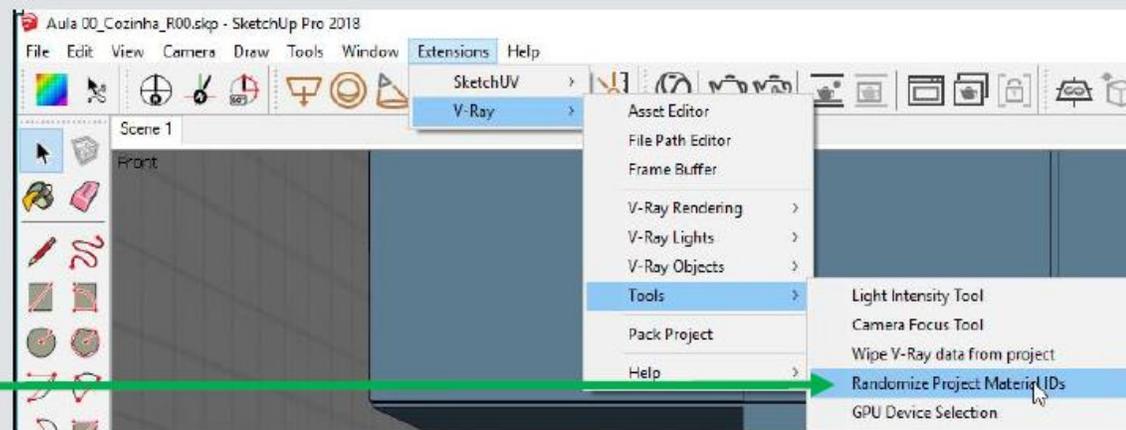
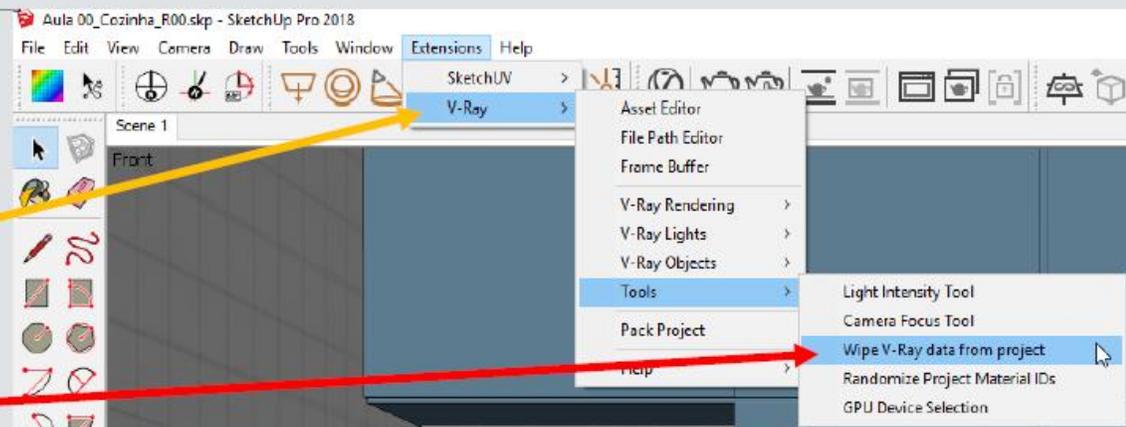
Limpeza

2- Limpeza no V-Ray

- Clique no Menu Extensions e escolha V-Ray
- Em seguida escolha Tools > Wipe V-Ray data from Project

OBS. Ao fazer isso ele vai “resetar” todos as configurações do V-Ray, portanto faça somente no **INÍCIO** do projeto depois que a modelagem e verificação estiverem prontas.

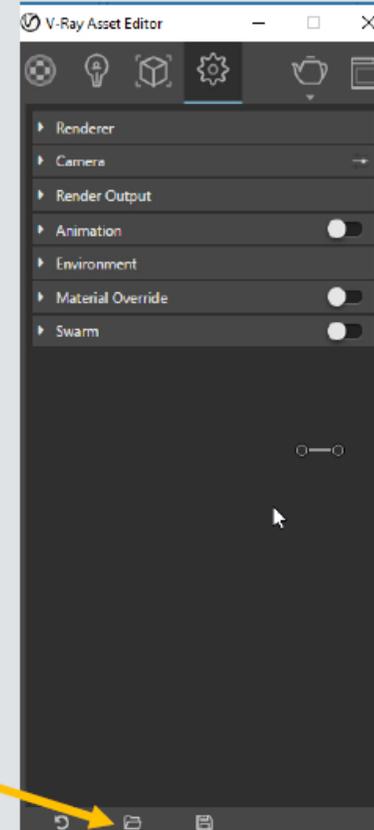
- Clique em SIM 2X
- Clique depois também em Randomize Project Material Ids no mesmo caminho que o anterior



Enquadramento

3– Enquadramento

- Clique no ícone do V-Ray 
- Escolha Settings 
- Importe o arquivo **Base Render** que criamos no MODULO 02
- Para importar é só clicar na pasta abaixo
- Procure o arquivo que você fez o download
- E clique em Abrir



Enquadramento

4– Enquadrando com Corte

- Para melhorar o enquadramento faça um corte com a ferramenta do Sketchup



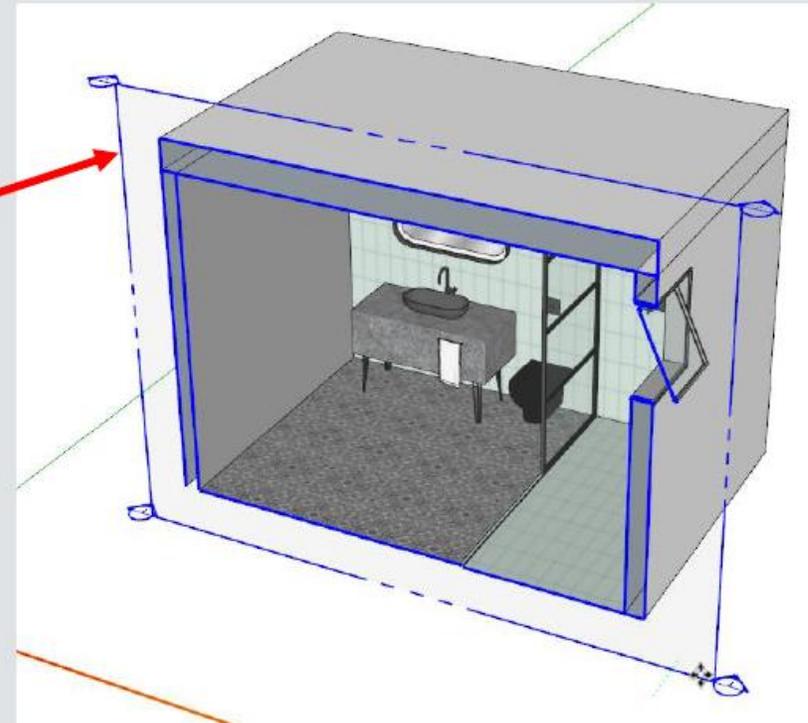
- Posicione o plano de Corte

- Desligue o plano de Corte



OBS. Cuidado para não desligar o corte em si, somente o plano para não atrapalhar nas outras funções

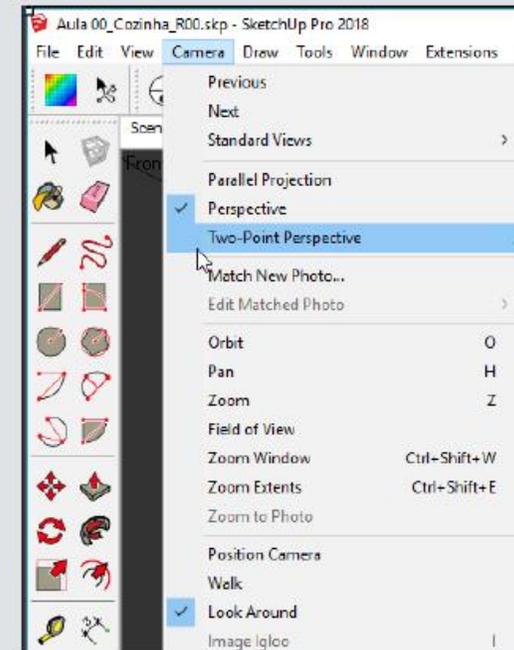
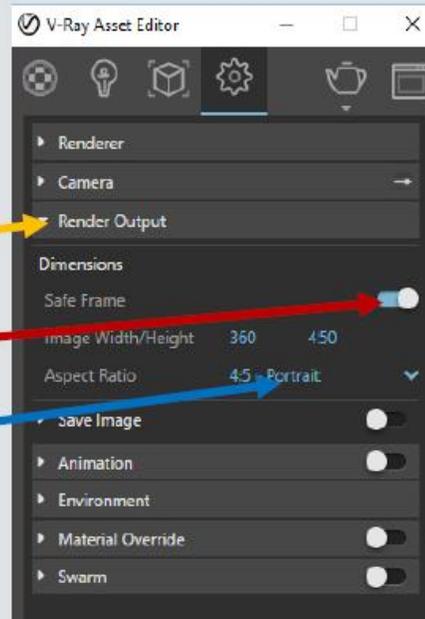
- Posicione o ângulo



Enquadramento

5– Enquadramento

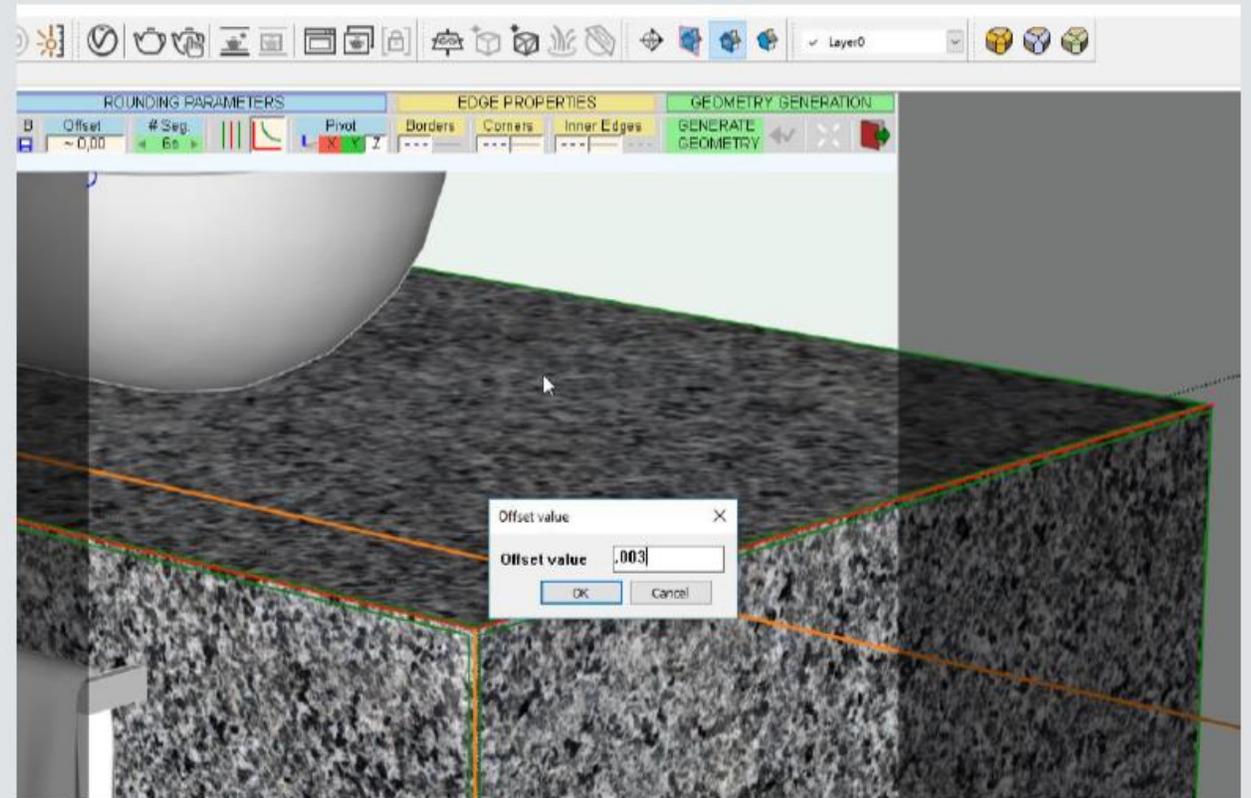
- Vá na aba Render Output
- Ligue o botão Safe Frame
- Mude o Aspect Ratio para Portrait
- Ajuste a altura do observador e a distorção da lente = 10°
- Certifique que as linhas estão verticais escolhendo no menu Camera a opção > Two Point Perspective
- Adicione um nova cena



Verificação

6– Volumetria

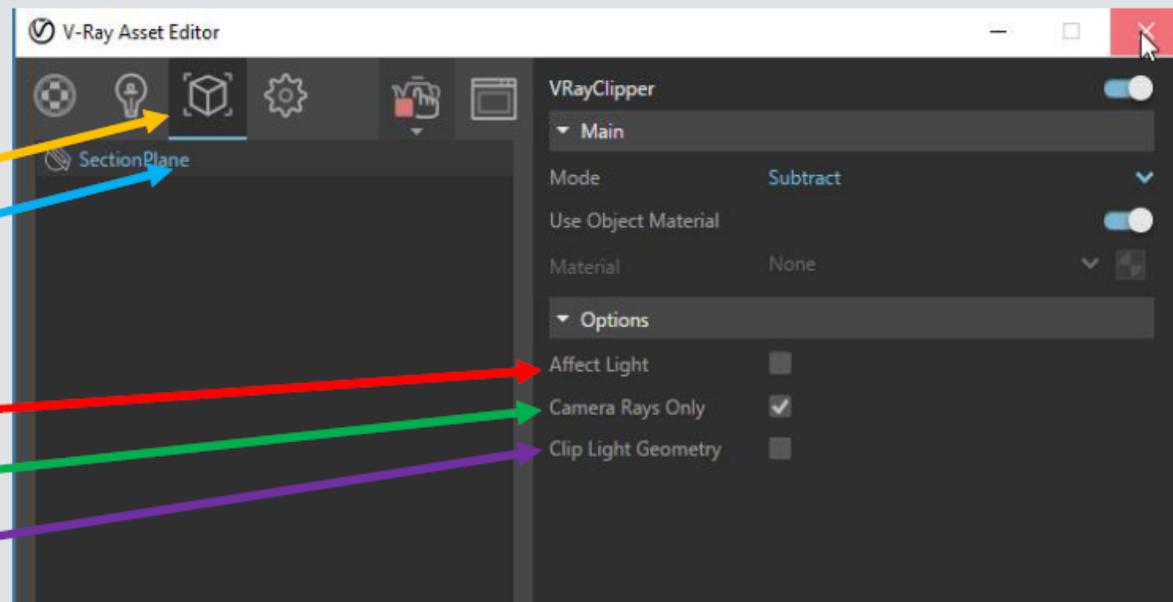
- Verifique se na sua volumetria pode melhorar algum ponto no realismo da sua cena inserindo elementos como cantos arredondados
- Por exemplo na bancada do banheiro pode usar o plugin Round Corner com valor de 0,003
- Verifique também se no seu arquivo os elementos estão em grupos e componentes
- Aproveite também para organizar os elementos em Layers



Iluminação

7– Iluminação

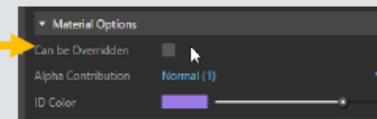
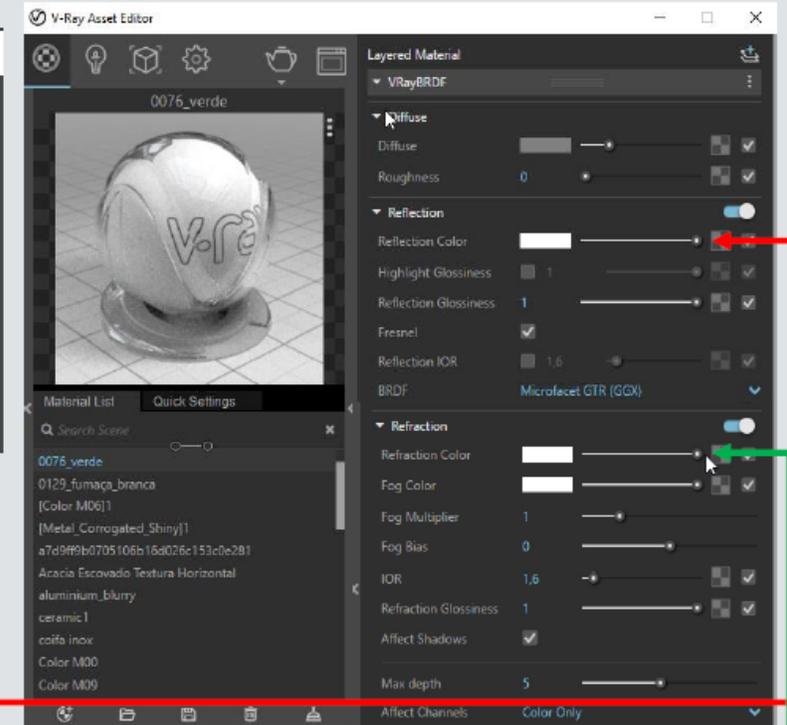
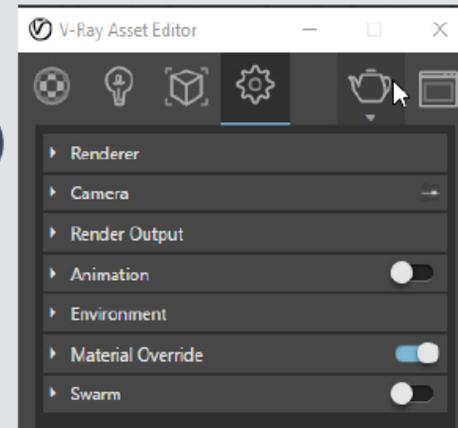
- Configure o render para desconsiderar a luz que entra pelo corte
- No Asset Editor clique em Geometry
 - Clique no Section Plane ativo
 - Desmarque a opção Affect Light
 - Marque a opção Camera Rays Only
 - Desmarque a opção Clip Light Geometry



Iluminação

8– Iluminação Diurna – Anulando os Materiais (menos o Vidro)

- ❑ Na configuração de Settings, clique no botão ligar do Material Override (aqui ele deixa o render numa cor única para fazer os testes de luz)
- ❑ Faça o vidro transparente para regularizar as configurações de luz
 - ❑ Com o conta-gotas, pegue o material do vidro
 - ❑ Quando abrir a edição do material coloque no máximo as barras nas abas
 - ❑ Reflection e
 - ❑ Refraction
- ❑ Desmarque em Material Options a opção “Can be Overridden”



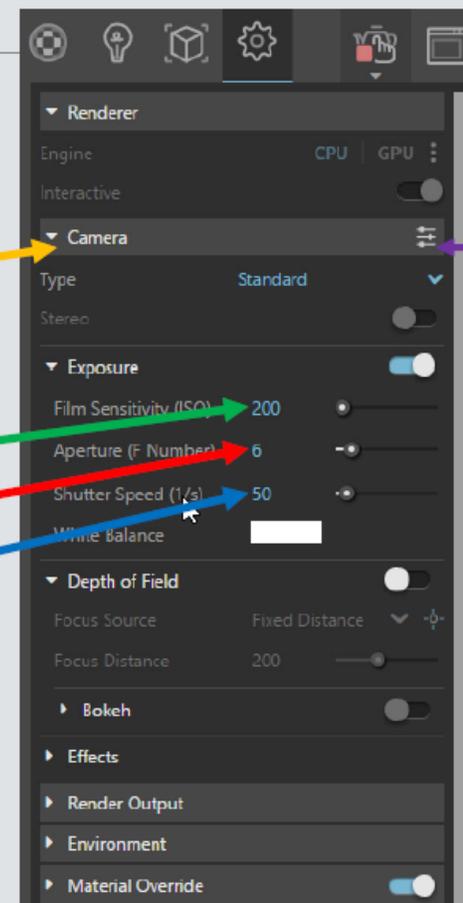
Iluminação

9– Iluminação Diurna – Melhorando a intensidade da Luz com a Câmera

- ❑ Na configuração de Settings, na aba Camera você pode mudar os valores de sensibilidade do filme da câmera
 - ❑ Coloque o ISO em 200 (quanto maior o valor mais claro)
 - ❑ No Aperture (F Number) em 6 (quanto menor o valor mais claro)
 - ❑ E no Shutter Speed (1/s) em 50 (quanto menor o valor mais claro)

OBS. Caso essa opções não estejam aparecendo clique nesse ícone dos switches ao lado para liberar a edição

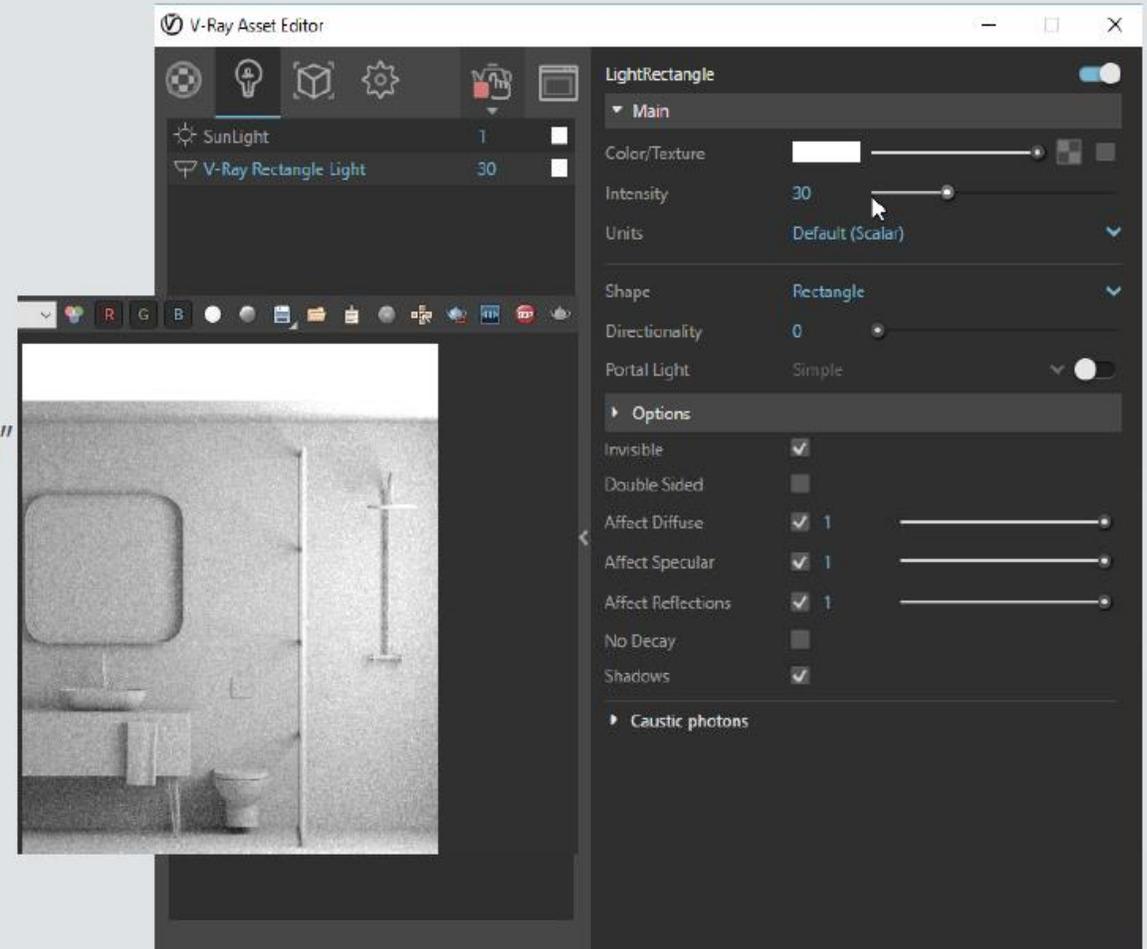
- ❑ Faça o teste de Render clicando no render interativo



Iluminação

10– Iluminação Diurna – Luz de Apoio (Retângulo de Luz)

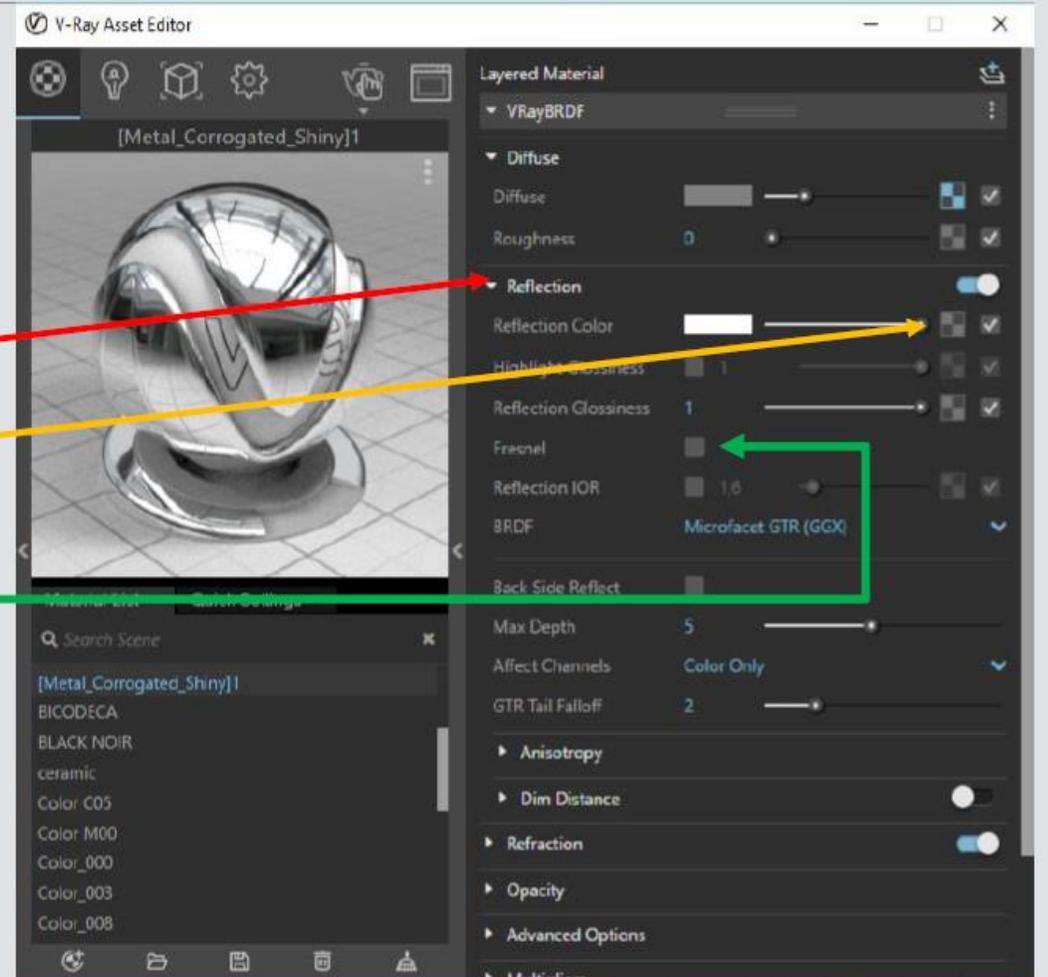
- Crie um Retângulo de Luz com o ícone 
- Posicione na parte interna do vão da janela
- Certifique que a parte branca (em que a iluminação vai “acender” esteja voltada para dentro do ambiente.
*Se não estiver, você pode clicar com o botão direito do mouse em cima do retângulo de luz, escolha Flip Along> Component's Blue
- Configure a intensidade do retângulo para 30
- Deixe o retângulo invisível
- Faça o teste de render com o Render Interativo 
- OBS o tamanho do retângulo de luz influencia também na intensidade da luz



Texturas e Materiais

1– Materiais – Espelho

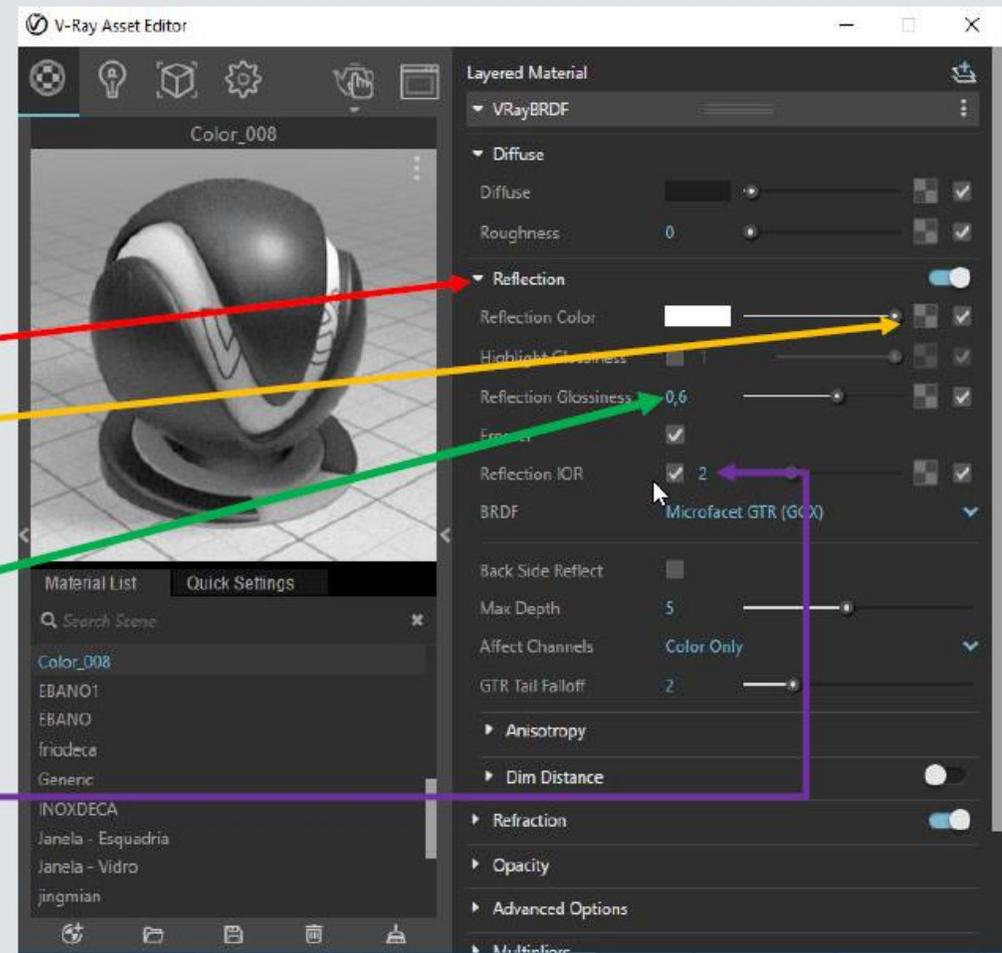
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba Reflection, e arraste a barra do Reflection Color até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Desmarque a opção do Fresnel



Texturas e Materiais

2– Materiais – Metais (Torneira e Válvula de Descarga)

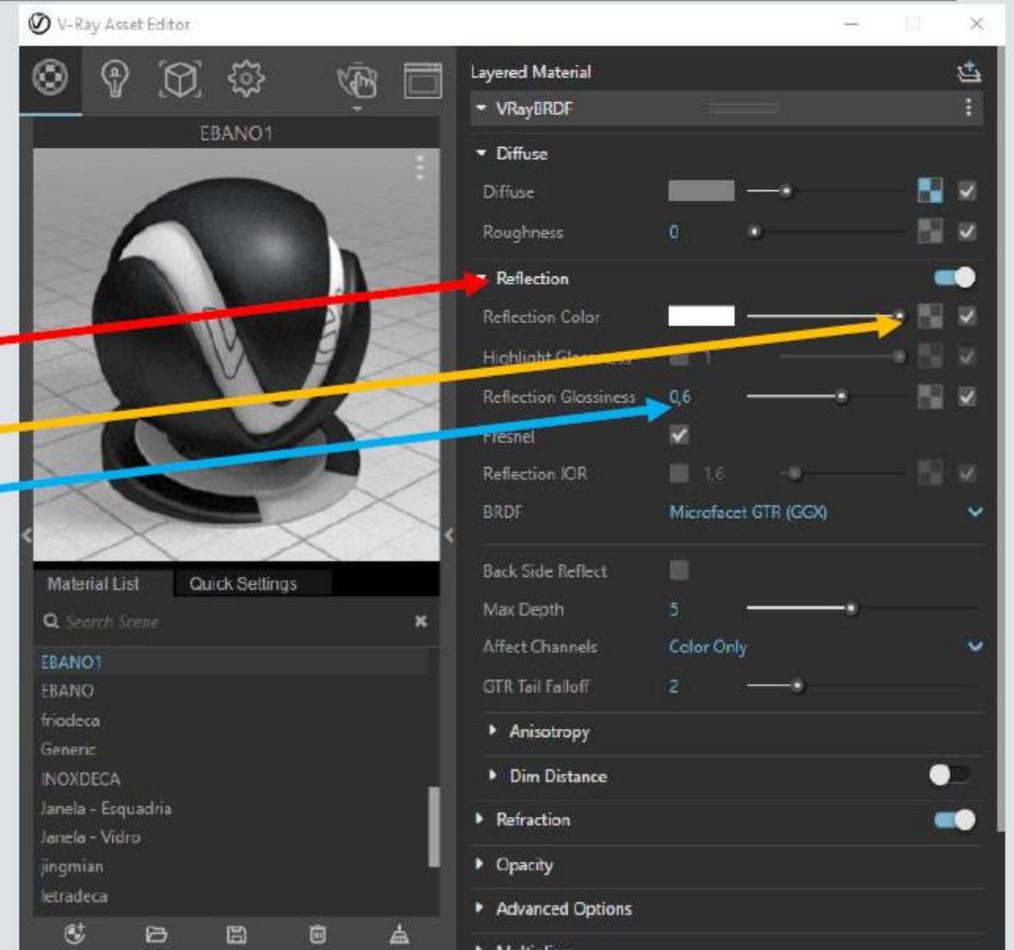
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba Reflection, e arraste a barra do Reflection Color até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do Reflection Glossiness até 0.6
- ❑ Para um brilho mais característico do metal coloque o Reflection IOR de 2.



Texturas e Materiais

3- Materiais – Louça preta fosca

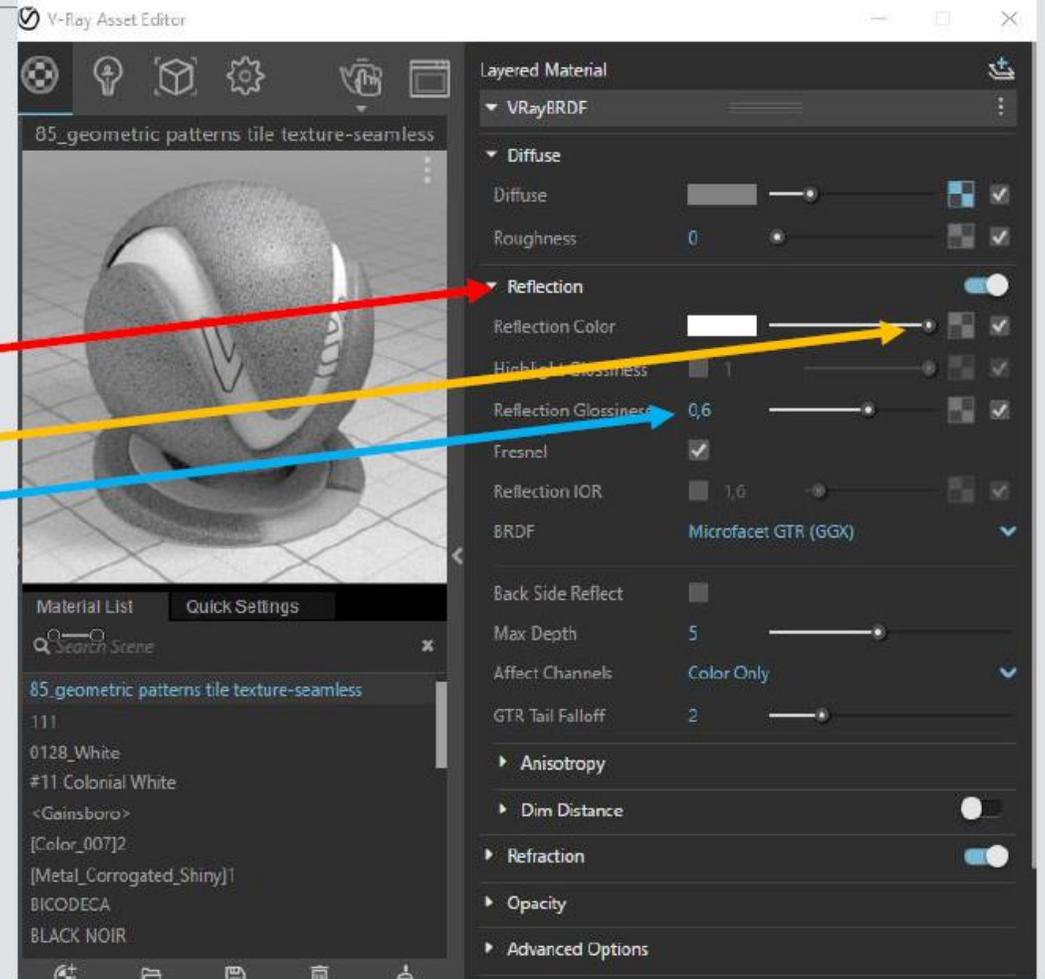
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba Reflection, e arraste a barra do Reflection Color até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do Reflection Glossiness até 0,6



Texturas e Materiais

4– Materiais – Piso Ladrilho Hidráulico

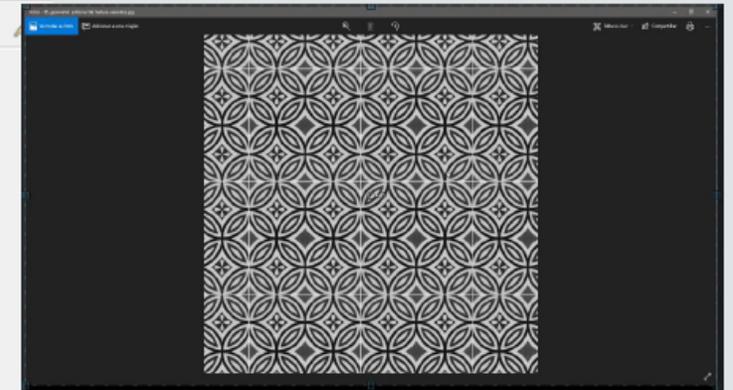
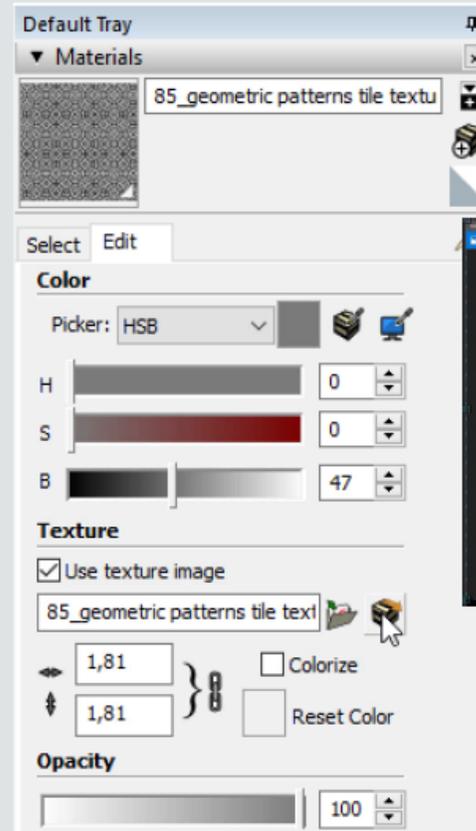
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba Reflection, e arraste a barra do Reflection Color até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do Reflection Glossiness até 0,6



Texturas e Materiais

5– Materiais – Piso Ladrilho Hidráulico

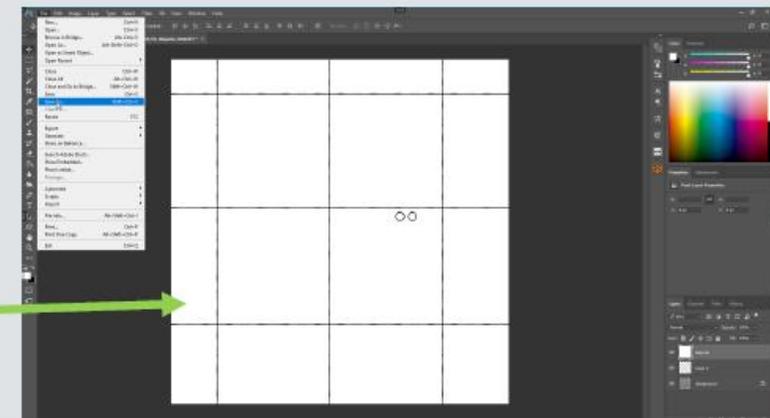
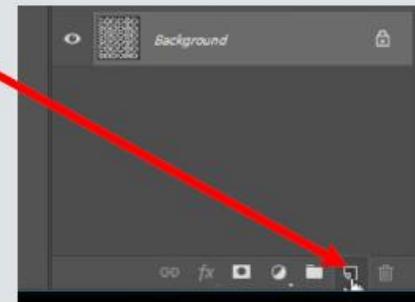
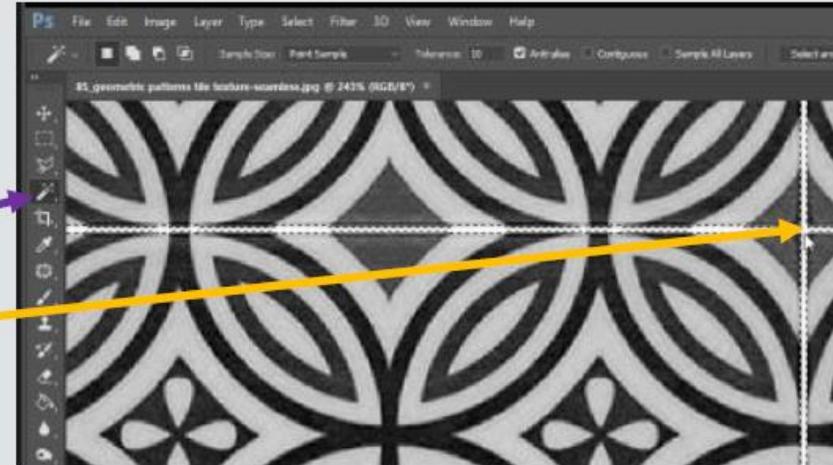
- Para fazer o BUMP e criar um relevo dos rejuntas
- Salve a imagem de referencia clicando nesse ícone na aba de edição dos materiais do Sketchup
- Salve uma cópia dessa imagem
- E abra ela no Photoshop



Texturas e Materiais

6– Materiais – Piso Ladrilho Hidráulico

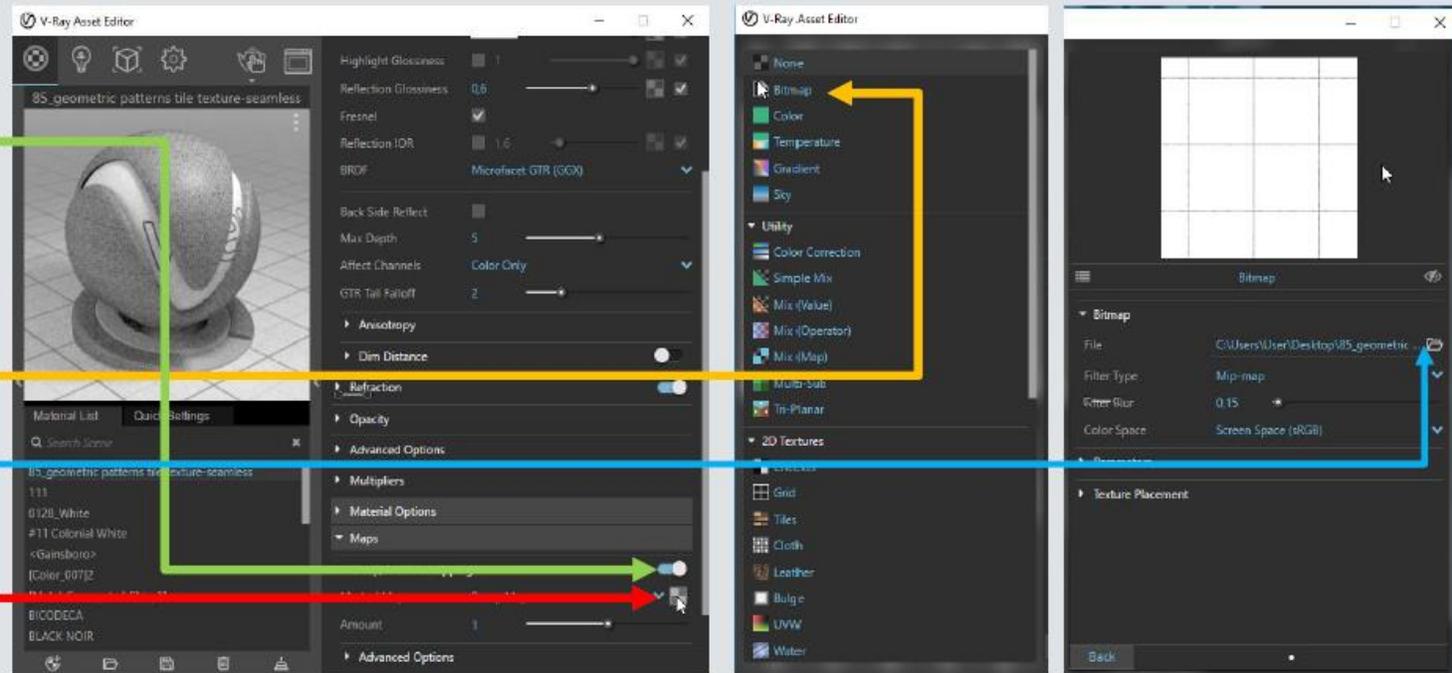
- No Photoshop escolha a ferramenta Magic Wand (Varinha de Condão) e clique na parte branca que demarca o rejunte
- Com o rejunte selecionado, crie um novo layer e
- Pinte com o bucket (badinho) na cor Preta
- Só então tire a Seleção com CTRL+D
- Crie de novo um novo Layer em baixo do Layer rejunte e pinte na cor branca
- Salve a imagem como JPG e nomeei como BUMP



Texturas e Materiais

7– Materiais – Piso Ladrilho Hidráulico

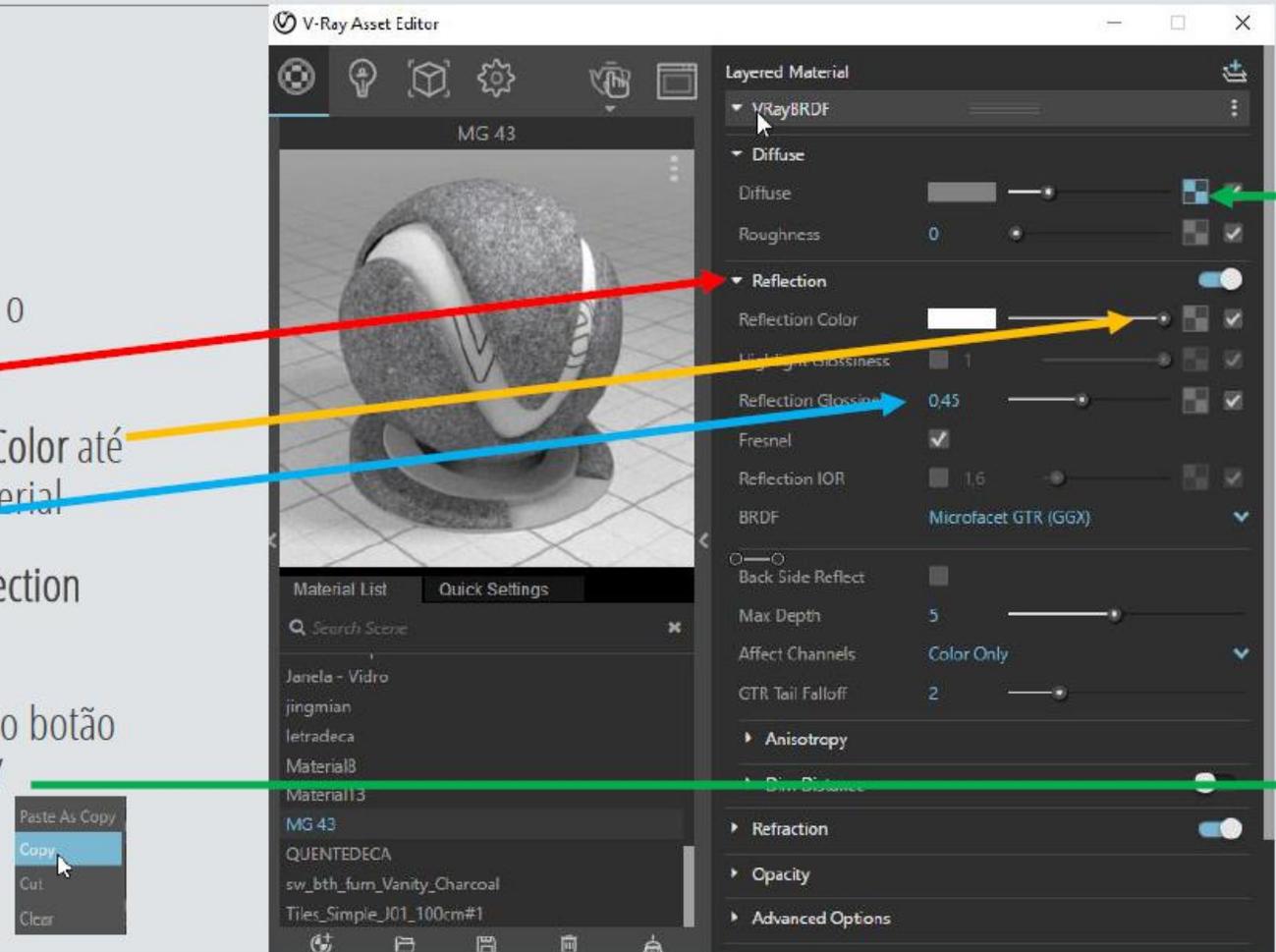
- Na aba Maps, ligue o Bump
- Clique no ícone para buscar a imagem que você criou
- Selecione Bitmap
- Clique na pasta e selecione o arquivo
- Clique em back 2X
- Você pode mudar o tipo de visualização para Floor para ver melhor a diferença do bump



Texturas e Materiais

8– Materiais – Bancada Rústica

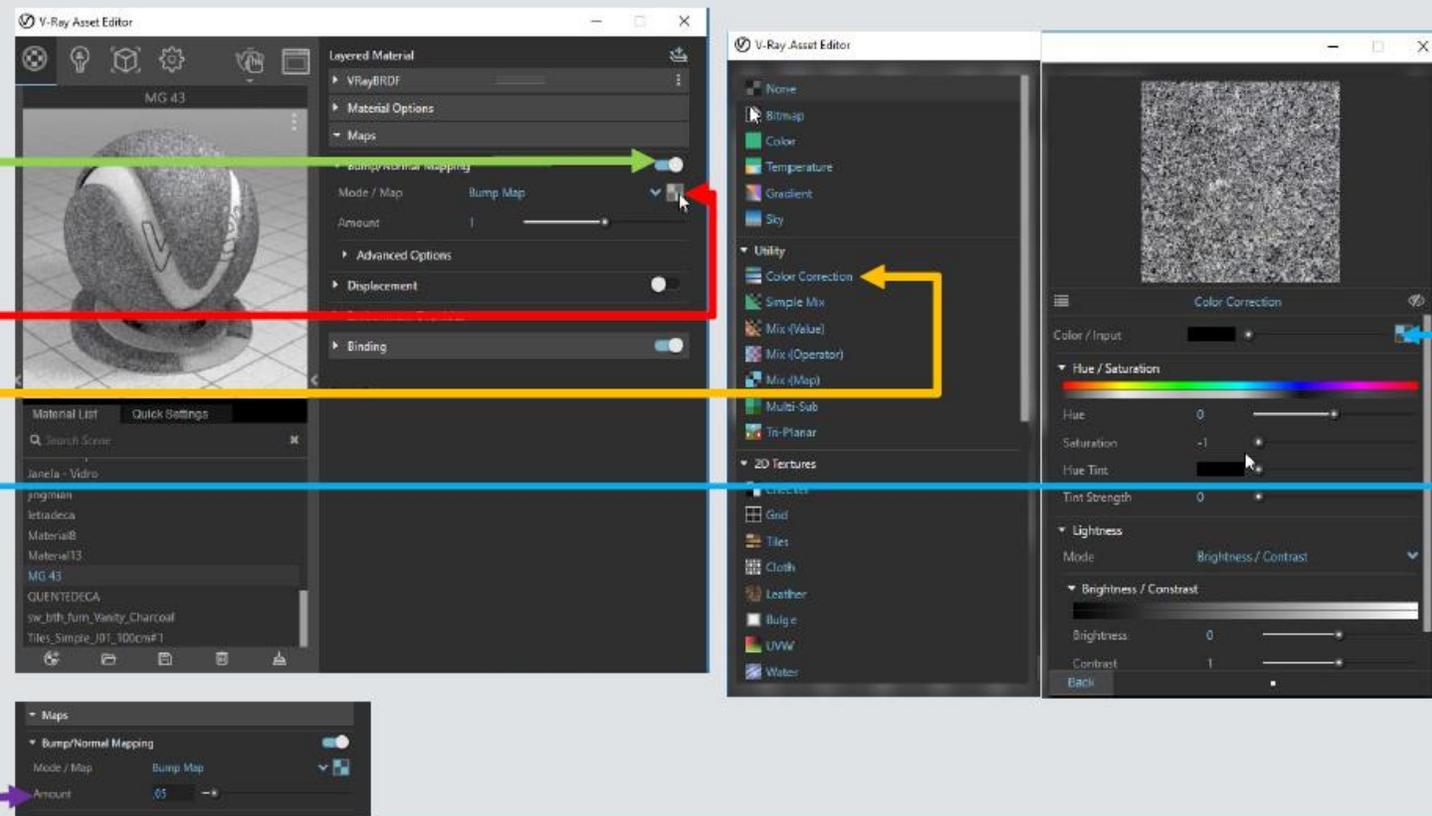
- ❑ Clique com o conta-gotas do Sketchup e ele já carrega o material no V-Ray
- ❑ Abra a aba Reflection, e arraste a barra do Reflection Color até o final, ele já vai criar uma “película de brilho” no material
- ❑ Para deixar acetinado, clique diminua a barra do Reflection Glossiness até 0,45
- ❑ Para fazer o BUMP copie o layer DIFUSE clicando com o botão direito em cima dos quadradinhos e escolhendo COPY



Texturas e Materiais

9– Materiais – Bancada Rústica

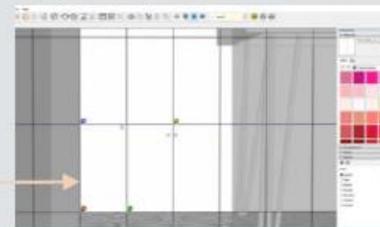
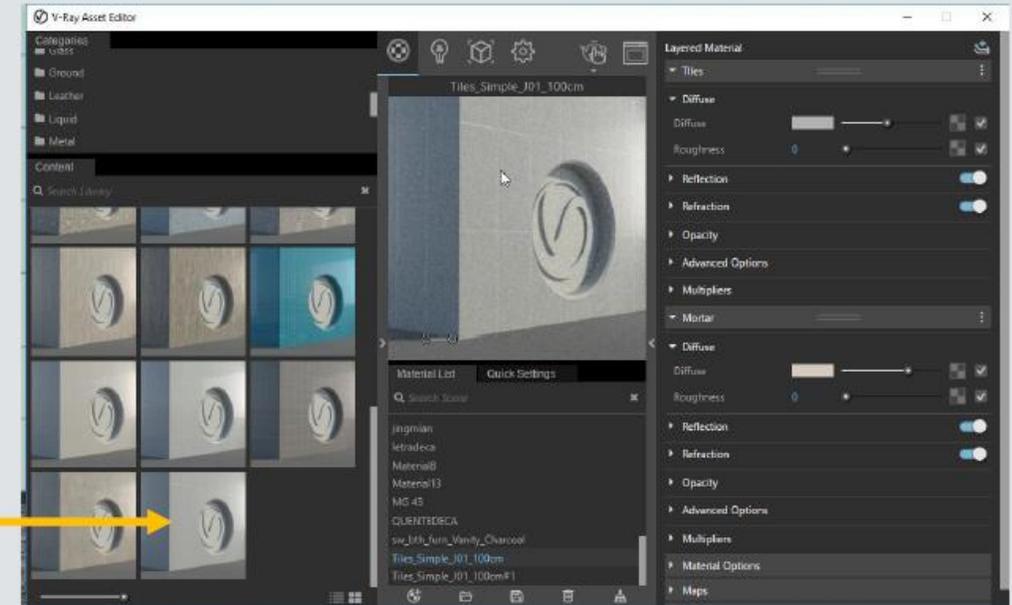
- ❑ Na aba Maps, ligue o Bump
- ❑ Clique no ícone para colocar a imagem que você copiou
- ❑ Selecione Color Correction
- ❑ Clique com o botão direito e cole a textura aqui
- ❑ Tire toda a saturação para o mapa funcionar como bump e coloque mais brilho e contraste
- ❑ Clique em back
- ❑ Coloque o amount (intensity) em 0,05



Texturas e Materiais

10–CERÂMICA DA PAREDE -BIBLIOTECA DO V-RAY

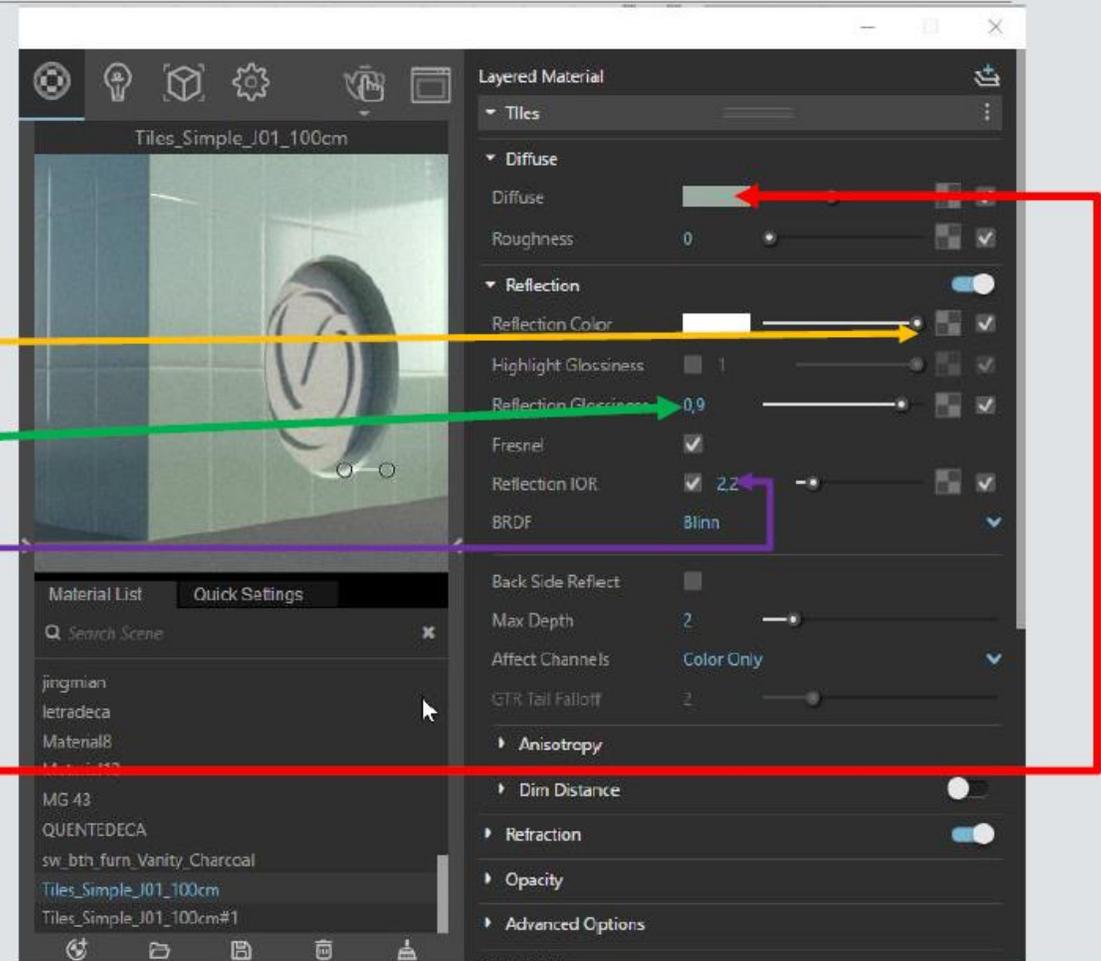
- Vá para a biblioteca de materiais do V-Ray e escolha a aba TILES
- Selecione o material “Tiles_Simple_J01_100cm” o último da lista
- Clique com o botão direito e adicione o material na cena
- Copie o material recém adicionado clicando com o botão direito em cima dele e dê um copy (ou “use as replacement”)
- Vá com o conta gotas, e busque a referencia do material que você quer substituir no caso a cerâmica da parede
- Com o material antigo selecionado, clique com o botão direito e escolha “Paste” (Ou “Replace”)
- Verifique a medida da peça com a trena
- Caso precise de um tamanho específico faça um gabarito com as linha e mude a proporção da medida editando a textura direto no Sketchup



Texturas e Materiais

11 – CERÂMICA DA PAREDE -BIBLIOTECA DO V-RAY

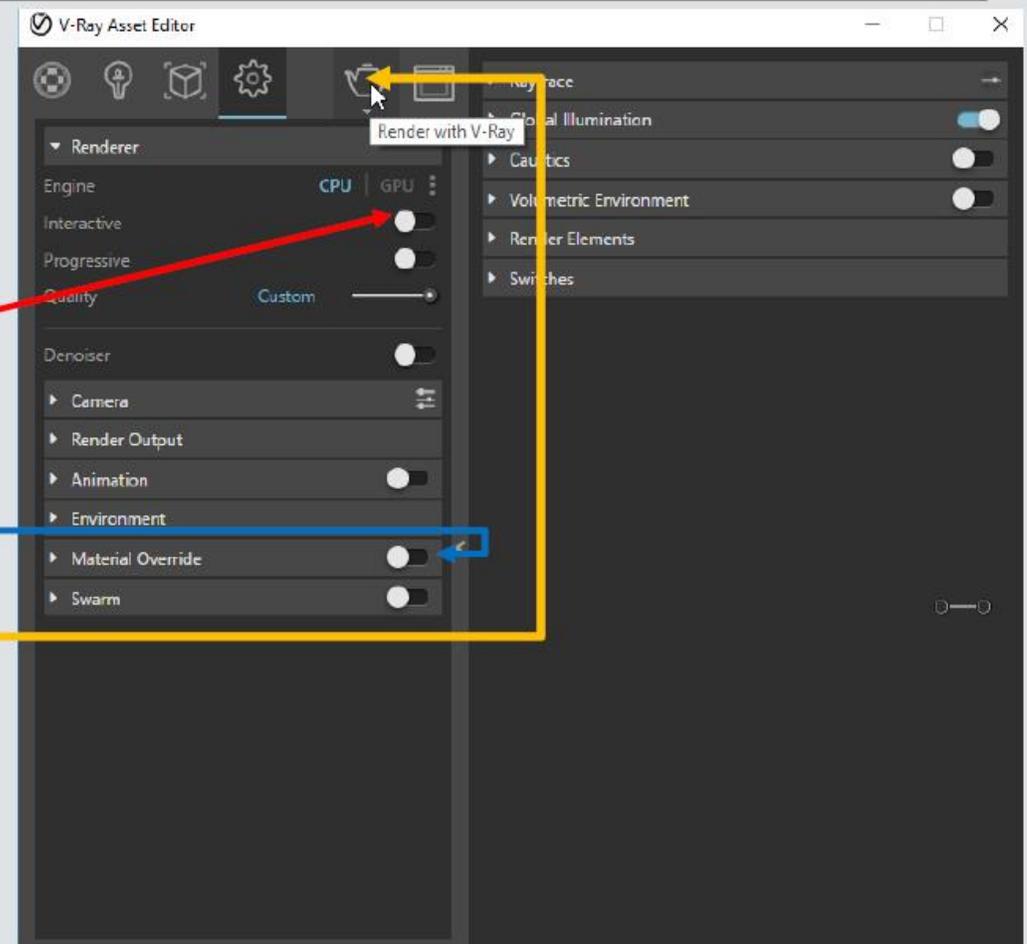
- Abra a aba Reflection, e arraste a barra do Reflection Color até o final.
- Coloque o Reflection Glossiness em 0.9
- Para um brilho mais forte coloque o Reflection IOR de 2.2
- Para mudar a cor desse material você pode mexer direto na cor do difuse
 - Clique na cor cinza e depois escolha um tom verde
- Na aba Maps coloque o valor do bump em 0.3



Acabamento e Render Final

12– Teste de render com os materiais ativos

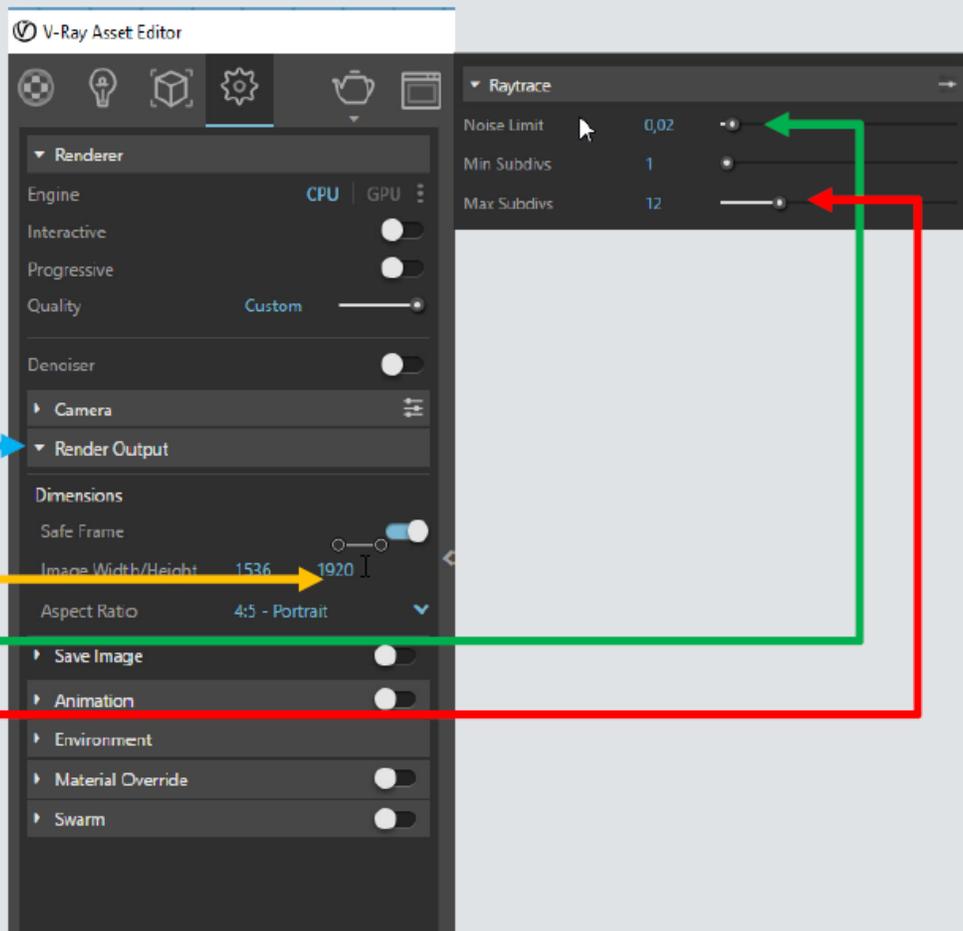
- Depois de configurar os materiais, clique nas configurações do Render
- Desligue o Render Interativo
- Desligue o Material Override
- Faça um teste de Render
- Analise a imagem e corrija os erros:
 - Diminuir o BUMP do piso e da parede para 0,3
 - Colocar a louça da pia com o mesmo material da louça do vaso sanitário



Acabamento e Render Final

13–Render Final

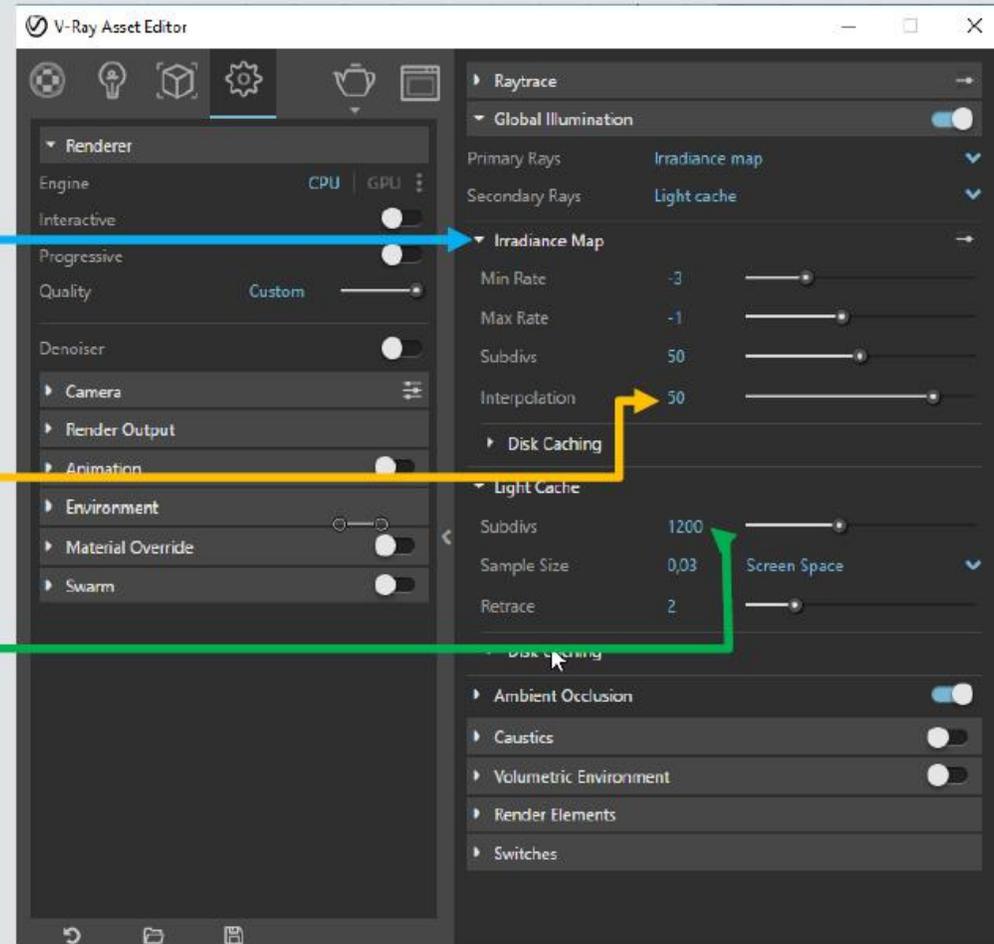
- Clique nas configurações do Render
- Na aba Render Output
 - Coloque a maior medida com 1920
- Na aba Raytrace
 - Coloque o noise Limit em 0,02
 - Max Subdivs em 12



Acabamento e Render Final

14–Render Final

- Clique nas configurações do Render
- Na aba Irradiance Map
 - Coloque o “Interpolation” com 50
- Na aba Light Cache
 - Coloque o “Subdivs” com 1200

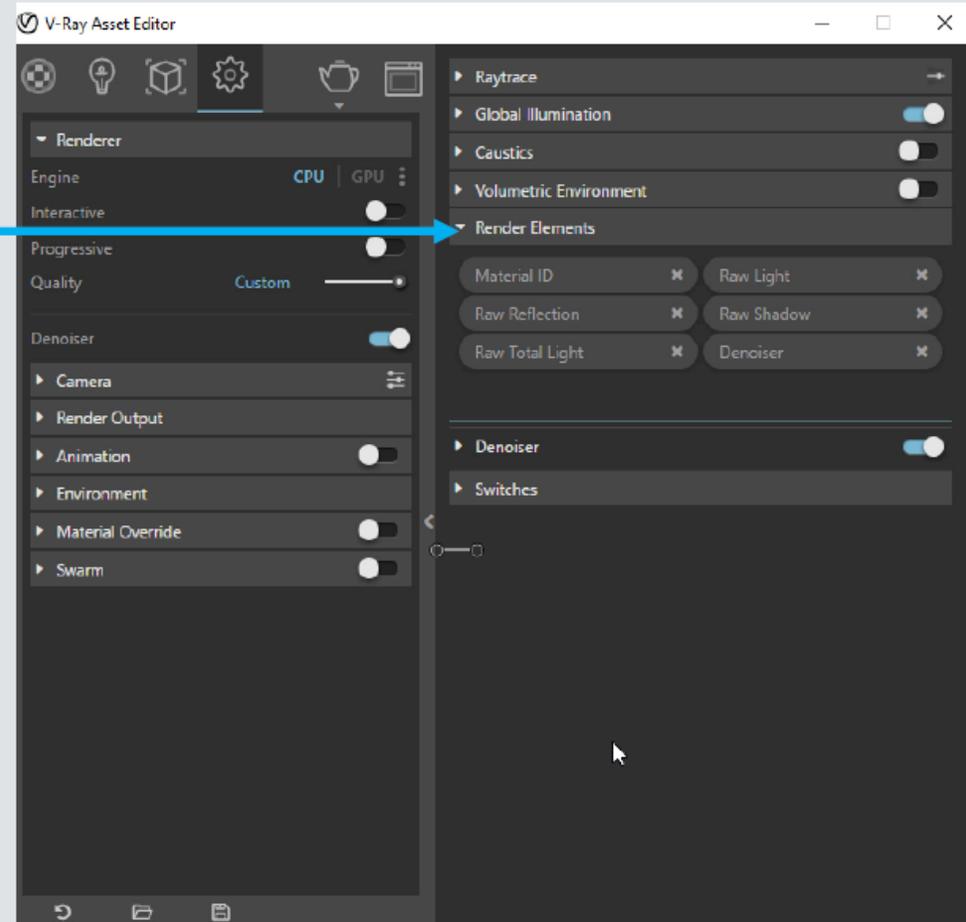


Acabamento e Render Final

15–Render Final

Na aba Rende Elements coloque

- Material ID
 - Raw Light
 - Raw Reflection
 - Raw Shadow
 - Raw Total Light
 - Denoiser
- Salve o Arquivo
- Renderize a Cena



Acabamento e Render Final

16– Salvando seu arquivo para edição

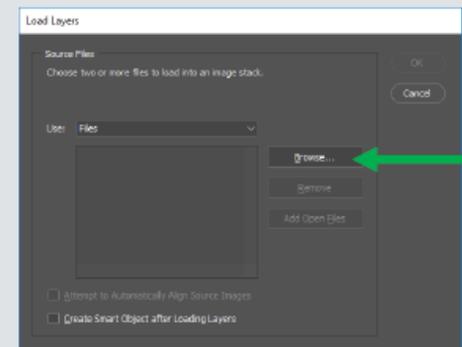
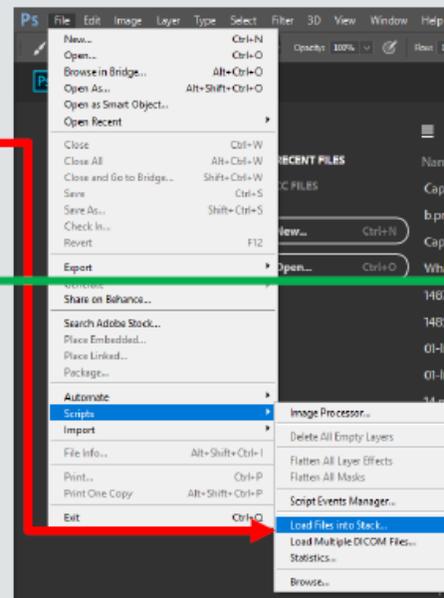
- Depois do arquivo renderizado clique e segure o disquete para salvar todos os canais de Render
- Clique no disquete duplo
- Escolha uma pasta dentro da sua organização e salve as imagens
- Também salve seu arquivo do Sketchup



Sistema de Pós Produção

17 – IMPORTE AS IMAGENS DO RENDER ELEMENTS

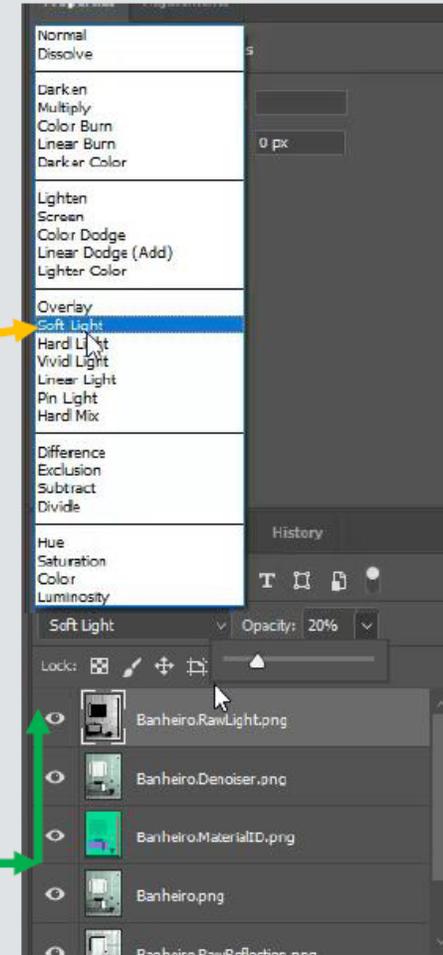
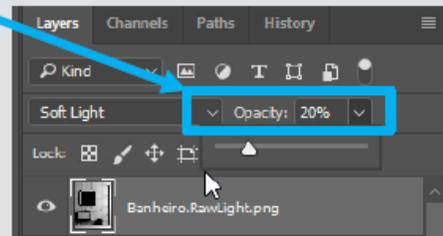
- ❑ Clique em File > Scripts > Load Files into Stack...
- ❑ Busque as imagens do download dessa aula clicando em “Browser”
- ❑ Carregue as imagens e dê OK



Sistema de Pós Produção

18– AJUSTES NO LAYERS DOS CANAIS – Raw Light

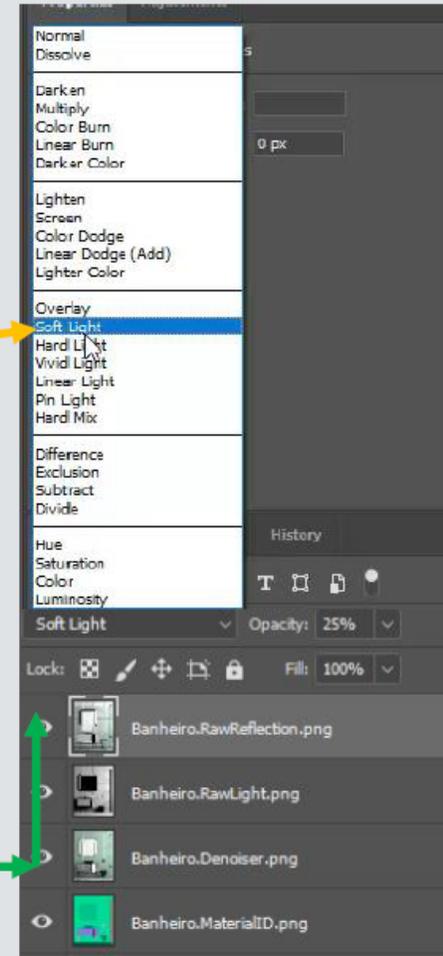
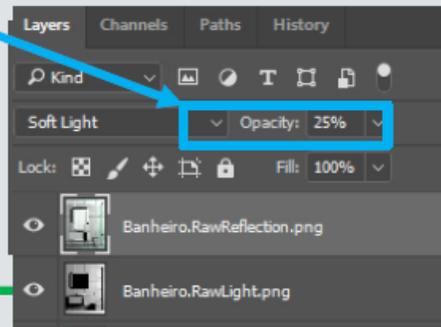
- Clique e arraste o Layer “Raw Light” para o topo da lista de Layers
- Na lista de efeitos, escolha o “Soft Light”
- Controle o “Opacity” para 20%



Sistema de Pós Produção

19– AJUSTES NO LAYERS DOS CANAIS – Raw Reflections

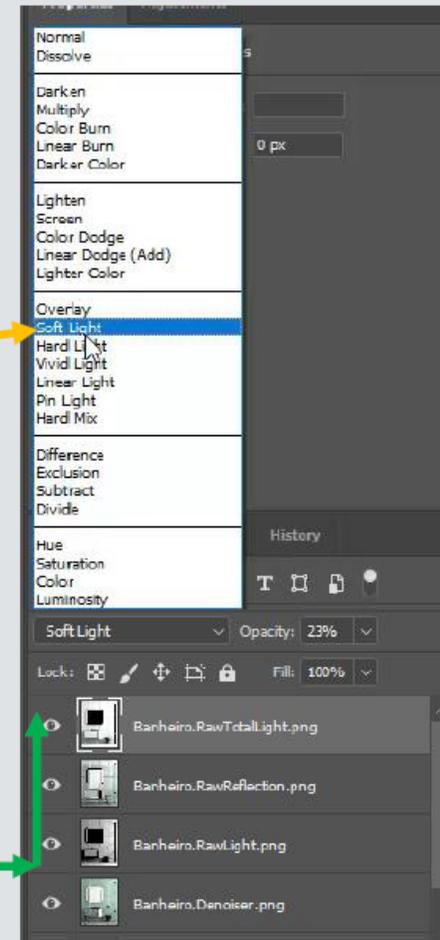
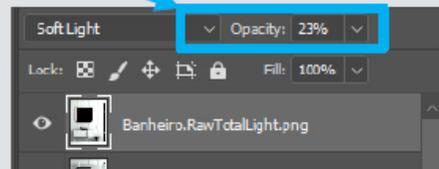
- ❑ Clique e arraste o Layer “Raw Reflections” para o topo da lista de Layers
- ❑ Na lista de efeitos, escolha o “Soft Light”
- ❑ Controle o “Opacity” para 25%



Sistema de Pós Produção

20– AJUSTES NO LAYERS DOS CANAIS – Raw Total Light

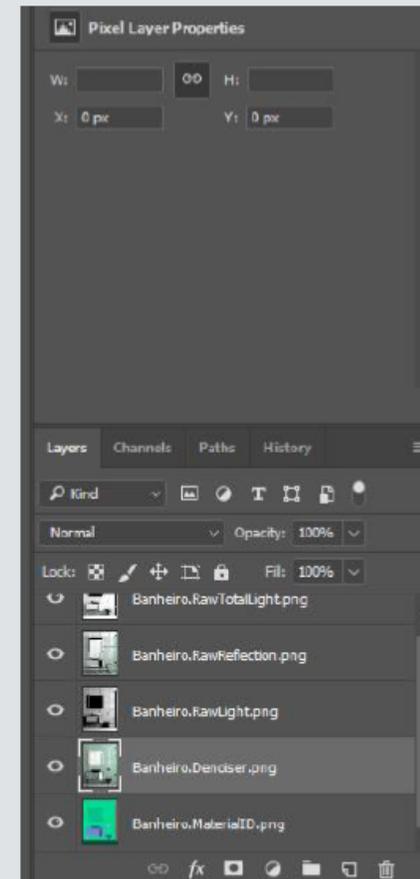
- ❑ Clique e arraste o Layer “Raw Total Light” para o topo da lista de Layers
- ❑ Na lista de efeitos, escolha o “Soft Light”
- ❑ Controle o “Opacity” para 23%



Sistema de Pós Produção

21– AJUSTES NO LAYERS DOS CANAIS – Denoiser

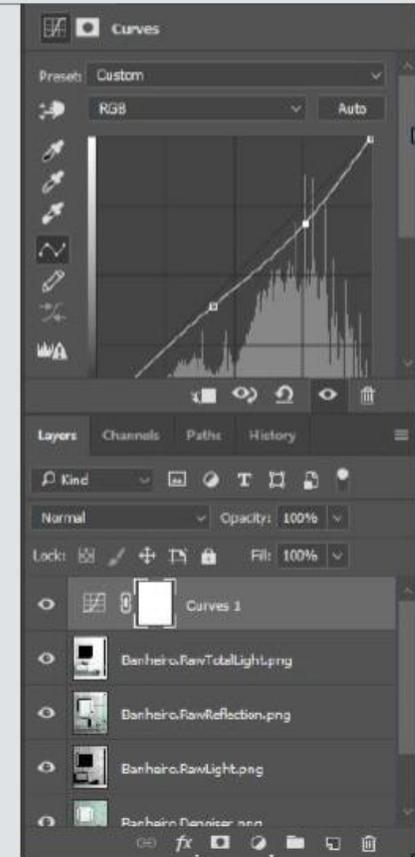
- O V-ray salva 3 versões da imagem
 - O Denoiser que tem uma redução de ruídos na imagem
 - A imagem normal (possivelmente com alguns ruídos)
 - E o effectresults, que pode ser descartado
- Compare o layer do Denoiser e a imagem originar para seleccionar qual ficará ativa
 - No caso do render do banheiro seleccionamos o Denoiser



Sistema de Pós Produção

22– Ajustes com efeitos

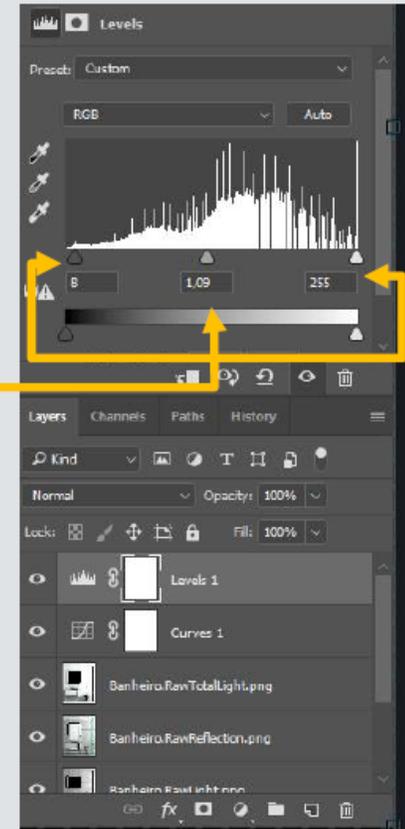
- Clique no ajustes  e escolha “Curves” – esse efeito dá uma profundidade maior para sua imagem
- Para controlar o Curves clique em 2 pontos da linha diagonal e verifique a intensidade da luz com a variação da curva
- Cuidado para não exagerar
- Você pode controlar a opacidade do efeito também



Sistema de Pós Produção

23– Ajustes com efeitos

- Clique no ajustes  e escolha “Levels” – esse efeito controla a luz na imagem
- Para controlar o Levels mexa nos 3 pontos de controle que interferem nos tons claros, médios e escuros da imagem.
- Cuidado para não exagerar
- Você pode controlar a opacidade do efeito também



Sistema de Pós Produção

24– Salve

- Salve o arquivo de Photoshop no formato PSD
- Salve como o arquivo em PNG para inserir na apresentação

