

Gráfica_Digital

Este tutorial foi elaborado pela equipe de monitores de DIG de 2015-2

**Aline Loura,
Angélica Villon,
Bia de Assis,
Clara Coura,
Igor Dias,
Melissa Borges,
Pedro de Andrade e
Valéria Fialho**

**Professor coordenador da disciplina
Prof. Dr. Thiago Leitão**

O que é o Vray?

O Vray é um software de renderização que utiliza técnicas avançadas para o desenvolvimento de projetos em 3D, foi desenvolvido pela Chaos Group, é um programa de renderização dedicada, e trabalha em plataformas como 3D Studio Max, SketchUp, Maya, Rhino e cinema 4D.

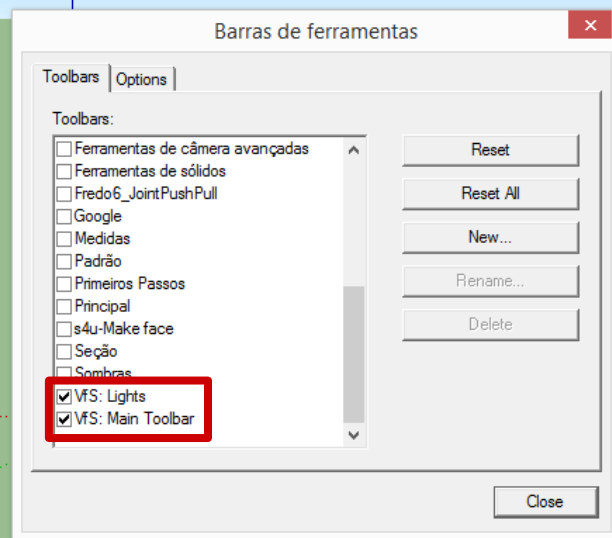
O software é o mais utilizado para obtenção de perspectivas em fotorrealismo, pois apresenta técnicas avançadas de iluminação global e de mapeamento.





Barra Principal

Iluminação

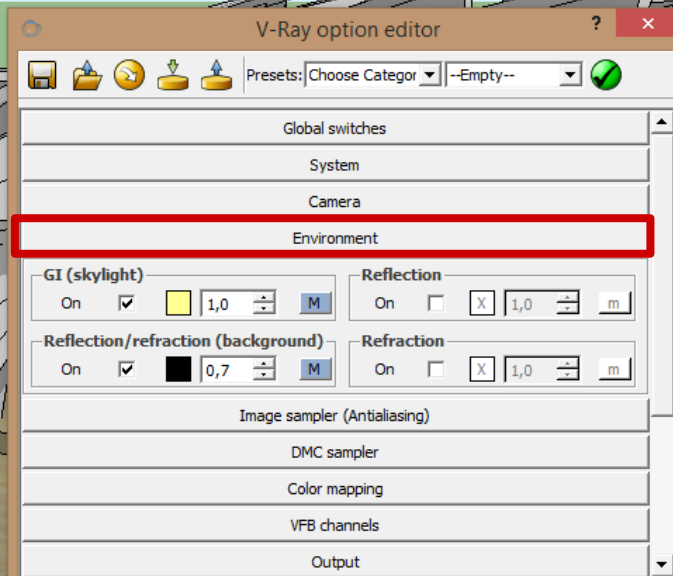


Ao abrir o SketchUp; após instalar o Vrv, aparecerá a barra de ferramentas do plug-in, que também pode ser acessada no menu superior em *Visualizar > Barras de ferramentas > VfS: Main Toolbar*.
Para configurações de iluminação artificial é importante habilitar a barra VfS:Lights.



Cena1 Cena3 Cena4 Cena5 Cena2

Materiais

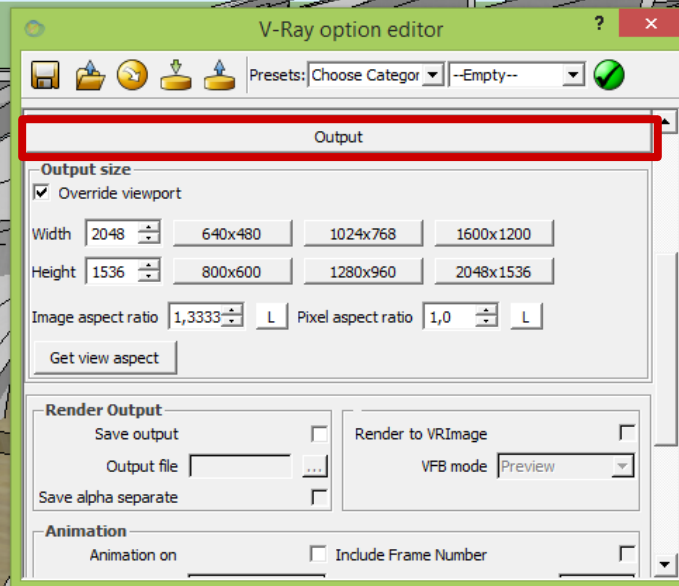


Ao carregar o modelo a ser trabalhado, você deve configurar as configurações do render. na barra do Vray em *Options*. É onde você pode encontrar diversas configurações de renderização. vamos trabalhar com as configurações mais importantes. Em *Environment* é onde configuramos a iluminação ambiente (luz do sol no SketchUp). Podemos além de desligá-la, alterar a cor e intensidade. Assim como configurações mais avançadas de reflexão e refração da luz nos materiais.



Cena1 Cena3 Cena4 Cena5 Cena2

Materiais

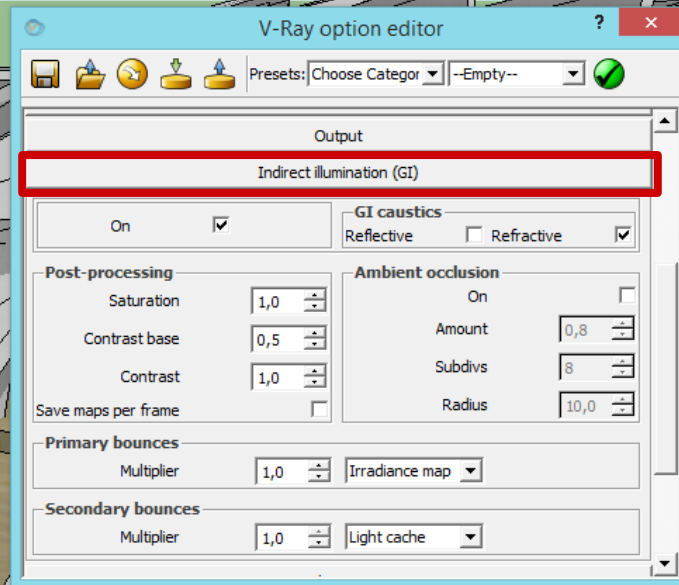


Em *Output*, é onde podemos configurar o tamanho em pixels da exportação do arquivo, há algumas pré-definições, mas há também a possibilidade de alterar o tamanho manualmente.



Cena1 Cena3 Cena4 Cena5 Cena2

Materiais

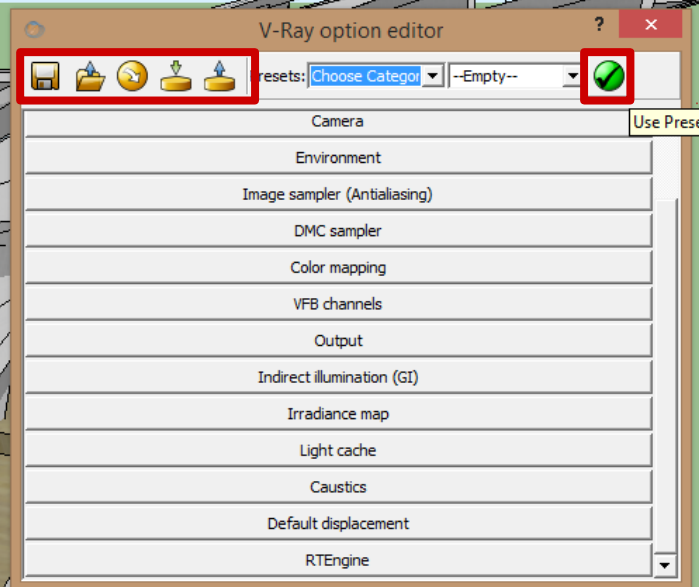


Em *Indirect illumination*, é onde podemos configurar a iluminação artificial do ambiente, conferindo um controle de saturação, contraste, e intensidade das luzes de um modo geral. Além a possibilidade de desligá-las quando desejado.



Cena1 Cena3 Cena4 Cena5 Cena2

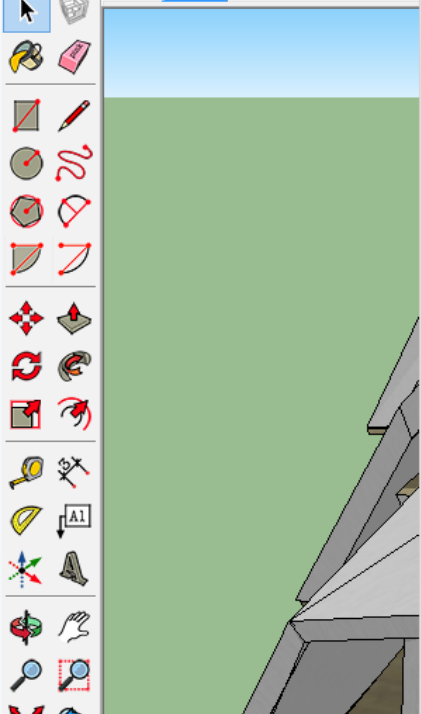
Materiais



Além de configurar manualmente, você pode salvar, ou carregar seus *Presets*. Ou então, algum que você pode baixar já configurado, lembrando que cada cena requer algumas configurações específicas. Quando terminar de configurar ou alterar os presets, clique em *Use Preset* para aplicá-lo (importante).



Cena1 Cena3 Cena4 Cena5 Cena2



V-Ray material editor

Preview

☐ Live Update

☐ Preview Full Material

Materials List

- + Sophie_Sh...
- + Sophie_Skin
- + Sophie_Skirt
- + Stone_Wall
- + Strip_Conc...
- + Vidro_de_s...
- + Vidro_pint...
- + vray_lamin...
- + **Wood Floor...**
- + Wooden_F...
- + Yellow_Sto...
- + Água_borb...
- + Água_de_p...
- + Água de n...

Reflection

General

Reflection ☐ **M** 1,0

Affect channels Color only

Filter ☐ **m** 1,0

Soften 0,0

Exit color

Glossiness

Highlight 1,0 **m** 1,0

Shader Type Blinn

Reflect 0,7 **m** 1,0

Treat glossy as GI GI rays only

Subdivs 22

Anisotropy

Anisotropy 0,0 **m** 1,0

Local Axis z

Rotation 0,0 **m** 1,0

Use Map Channel ☒ 1

Dim Distance

Interpolation

Nrm Thresh 0,4

Materials

Wood Floor_Plank

Selecionar | Editar

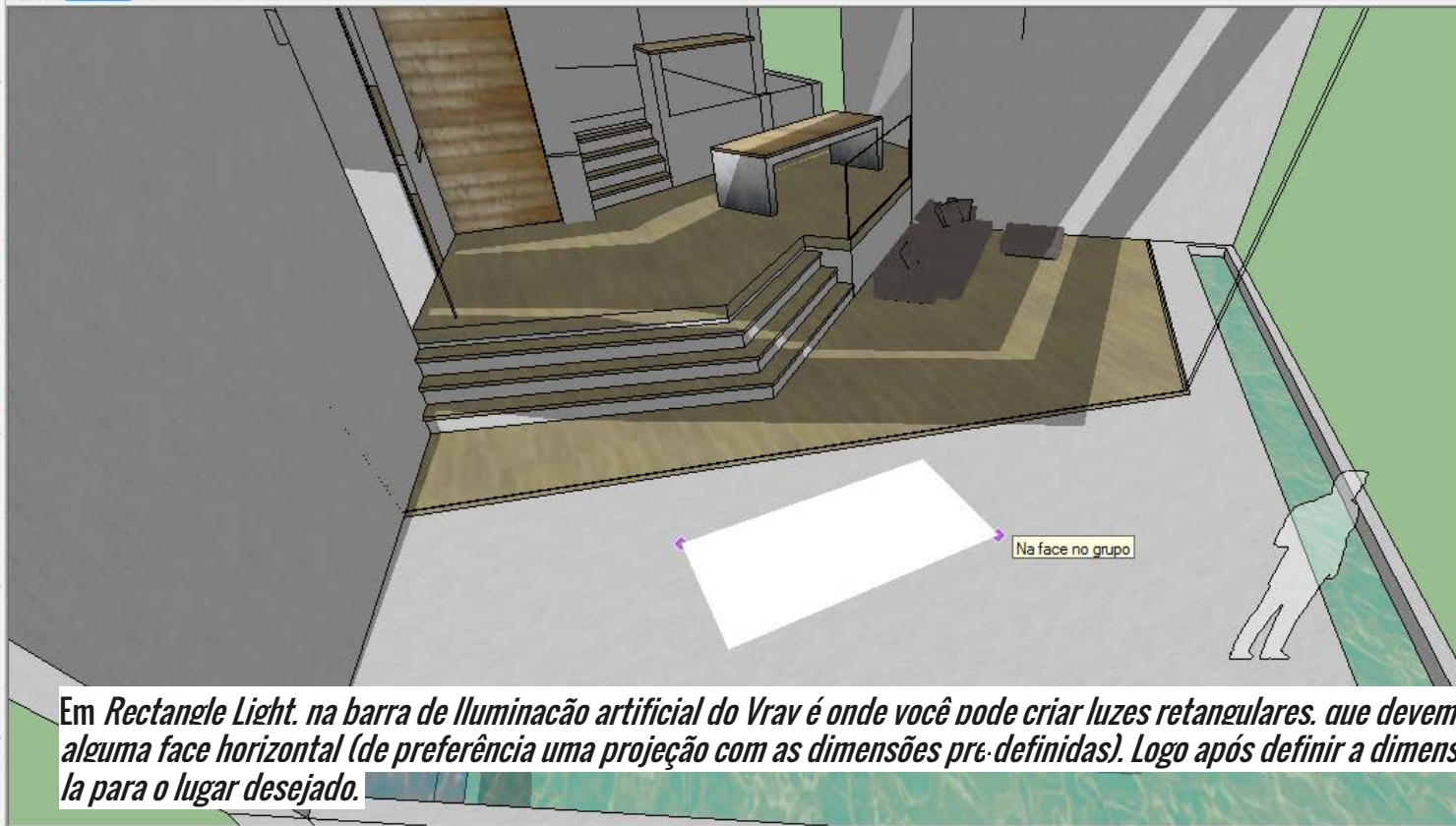
← → ↺ ↻ Cores

Para adicionar materiais. clique com o botão direito na lista de materiais. e clique em *Add Material*. ai você pode carregar o material no modelo (extensão em .vismat)

No *Material Editor* do Vray é onde você pode configurar os materiais a serem utilizados na cena. que têm compatibilidade com o renderizador. e têm um maior fotorrealismo (são materiais diferentes do SketchUp. devem ser baixados {material.vismat} ou configurados manualmente). Após serem configurados, eles entrarão para a janela de materiais do SketchUp, e farão parte do modelo.



Cena1 Cena3 Cena4 Cena5 Cena2



Materiais



Wood Floor_Plank

Selecionar Editar

Cores



Em *Rectangle Light*, na barra de Iluminação artificial do Vray é onde você pode criar luzes retangulares, que devem ser criadas numa face horizontal (de preferência uma projeção com as dimensões pre-definidas). Logo após definir a dimensão, você deve movê-la para o lugar desejado.

Select bottom right corner

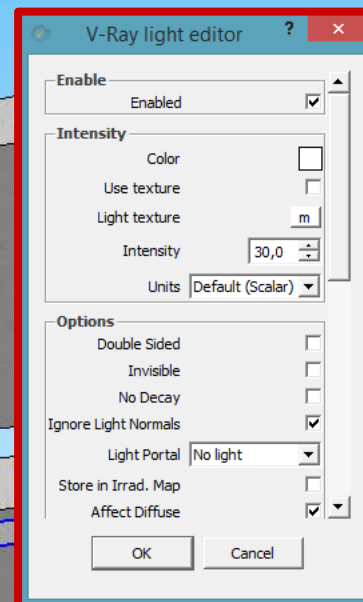
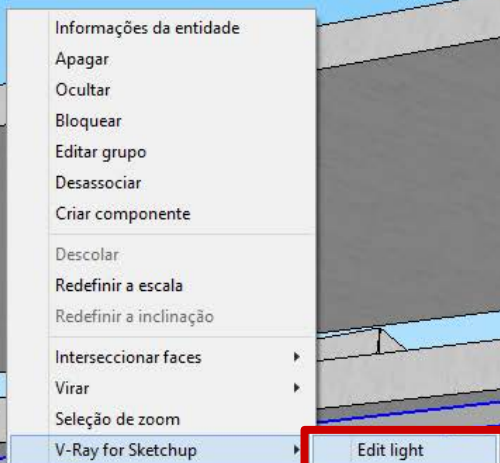
Medidas





Cena1 Cena3 Cena4 Cena5 Cena2

Materiais

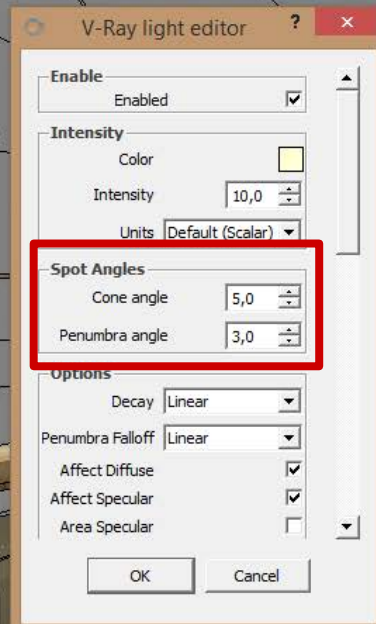


Após definir as dimensões e posicioná-la no lugar desejado, você deve configurar a luz, clicando com o botão direito > Vray for Sketchup > Edit Light. Onde você pode desligar a luz, configurar sua cor, intensidade. Além de configurações para deixá-la iluminando para ambas as faces, ou torná-la invisível na renderização.

Medidas



Cena1 Cena3 Cena4 Cena5 Cena2



Spot Light também cria uma iluminação artificial. porém pontual. Funciona de modo semelhante às **Rectangle Lights**, mas em sua configuração encontramos **Cone angle** e **Penumbra angle**, além das configurações padrão.

Selecione objetos. Pressione Shift para ampliar a seleção. Arraste o mouse para fazer múltiplas seleções.

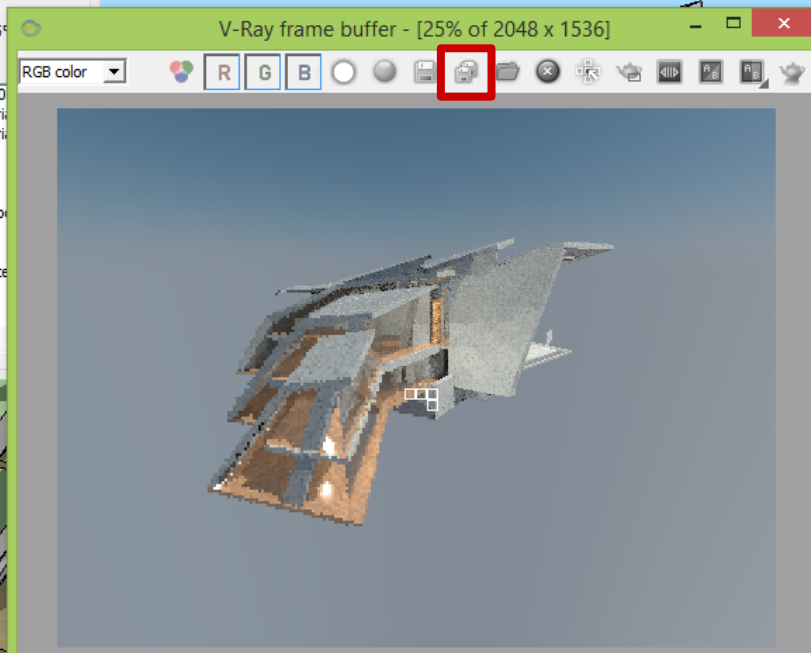
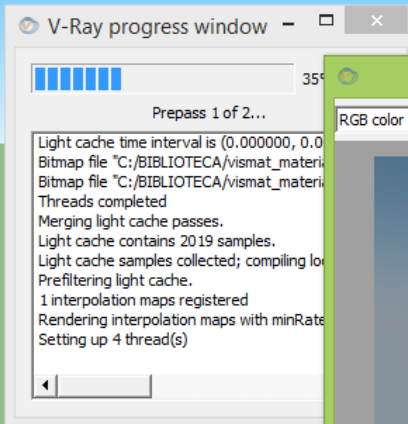
Medidas





Cena1 Cena3 Cena4 Cena5 Cena2

Materiais



Start Render é utilizado quando seu modelo já está pronto para renderização. com materiais e iluminação configurados. e na perspectiva desejada. Para salvar sua imagem. você deve clicar no ícone acima. que salva sua imagem, e outra imagem mais simples, só com o fundo, para que possa ser removido mais facilmente num programa de pós produção.

Pronto

Medidas





Lembrando que o render final criado pelo Vray não deve ser o produto final. esse é um exemplo de um modelo simples, com um render simples. mas que com a pós-produção adequada. gerou um render com o nível desejado para o projeto desenvolvido. Lembre-se que o render final não deve sair direto do renderizador! Veja o tutorial 01_Photoshop · Pós produção Básica para aprender como chegar nesse resultado