

Descrição

Teste com Cycles (Blender)

O modelo do projeto foi pego no site drive:
https://drive.google.com/file/d/1Fpoc-ypaOPJUKijZYZMJk8fTZW8TEzi_/view ,
onde o projeto vinha com iluminação e os modelos com as texturas, mas
renderizando a imagem obtinhamos esse resultado:



Então logo de início tiramos todas as luzes que estavam presentes e que iluminavam a casa, depois baixamos a iluminação do site:
https://hdrihaven.com/hdri/?c=outdoor&h=dry_field e colocamos ela no projeto, então para deixar mais realista foi feito aberturas nas laterais da casa, foi tirado uma parte do teto da parte da frente da casa e também atrás da cama fizemos um buraco na parede , pois como era vidro o material queríamos que desse para ver o lado de fora da casa, os três últimos com o objetivo de mais entrada de luz na cena.

Após a edição da cena fomos para a parte dos materiais, trocamos a tela da TV para uma tela desligada, e mudamos a textura da madeira com a que pegamos no site : <https://www.textures.com/download/woodfine0061/116092?q=wood> , aplicamos essa textura a todos os objetos de madeira da cena sem ser o teto, após isso foi a vez dos materiais de vidro, mudamos eles para ficar mais realista, com transparência, refração e reflexão de um vidro real. Aplicamos a todos os vidros da cena. Após isso renderizamos durante 3 horas e 30 minutos, e o resultado obtido foi esse:



Depois arrumamos um pouco a imagem pra entrar mais luz e obtivemos esse resultado:



Depois tiramos as luminarias internas para ver se a cena ficava mais legal e obtivemos esse resultado:



A segunda cena renderizada, foi a seguinte:



Nela criamos um quarto com os terrenos do blender, pegamos os modelos separados de cada objeto e montamos a cena, colocamos uma luz pontual simulando uma lâmpada convencional, a imagem do computador foi pega de um print do desktop do aluno João Vitor. A renderização foi rápida comparada a cena anterior demorando apenas uns 10 minutos. Os modelos foram pegos no Turbo Squid.