

Physics Based Rendering 2018

Aluno: João Hudson de Lacerda Oliveira.
Matrícula: 20170153752

22 DE NOVEMBRO

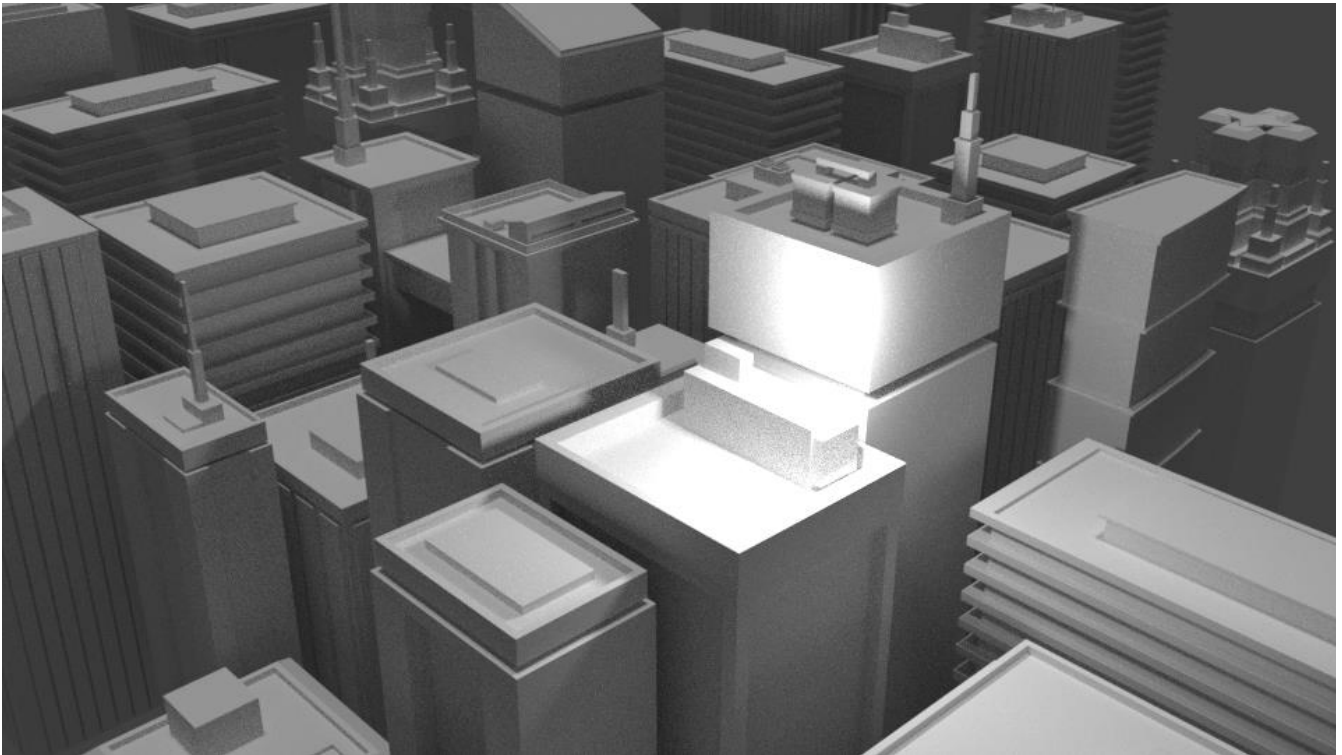
as



Physics Based Rendering

Renderizando com o cycles:

A imagem foi gerada usando o software cycles com o blender, o trabalho foi unicamente montar a cena, tendo em vista que o uso do cycles é bem simples. Inicialmente montei uma cena de uma cidade com alguns prédios:



A imagem não ficou tão boa, ficou muito cinza, os prédios que encontrei não vinham com textura.

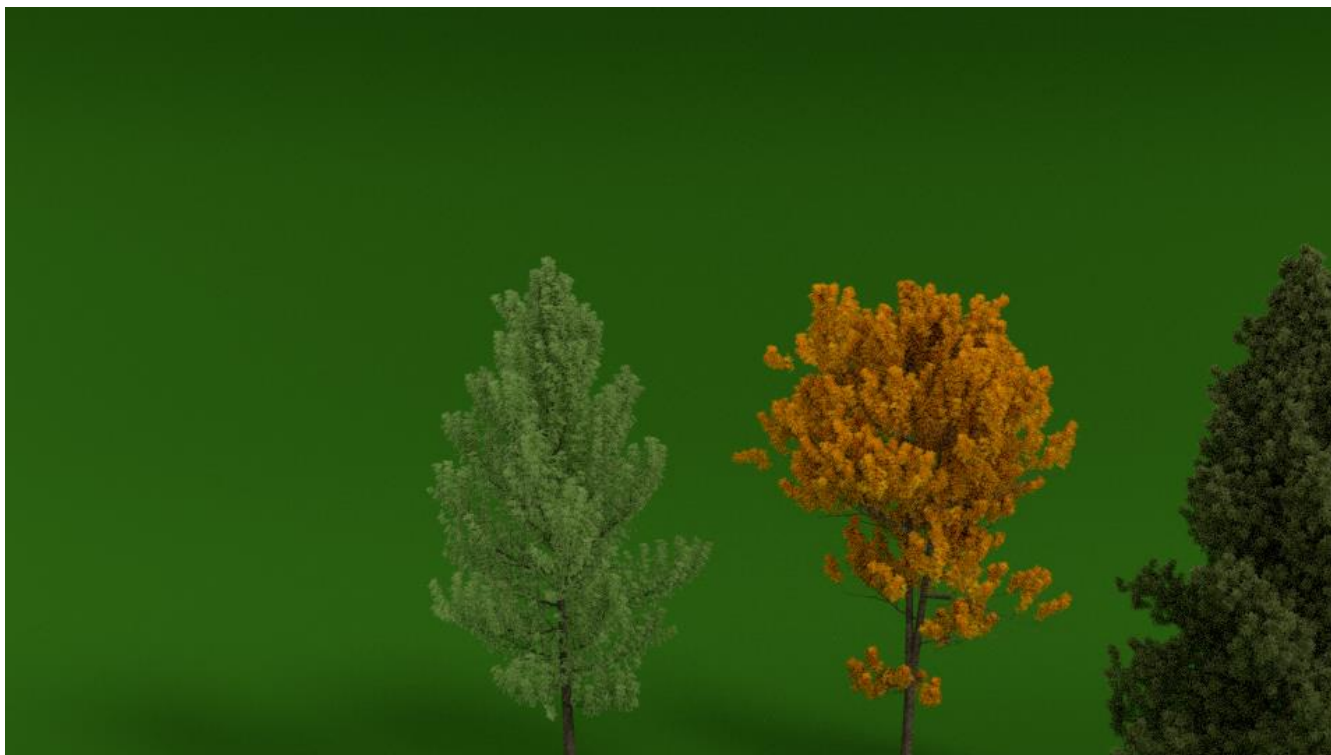
Esse foi apenas um teste do software, depois fui procurar uma outra cena para renderizar, e nisso encontrei algumas árvores que daria para montar a cena de uma paisagem.

Início da montagem da cena:



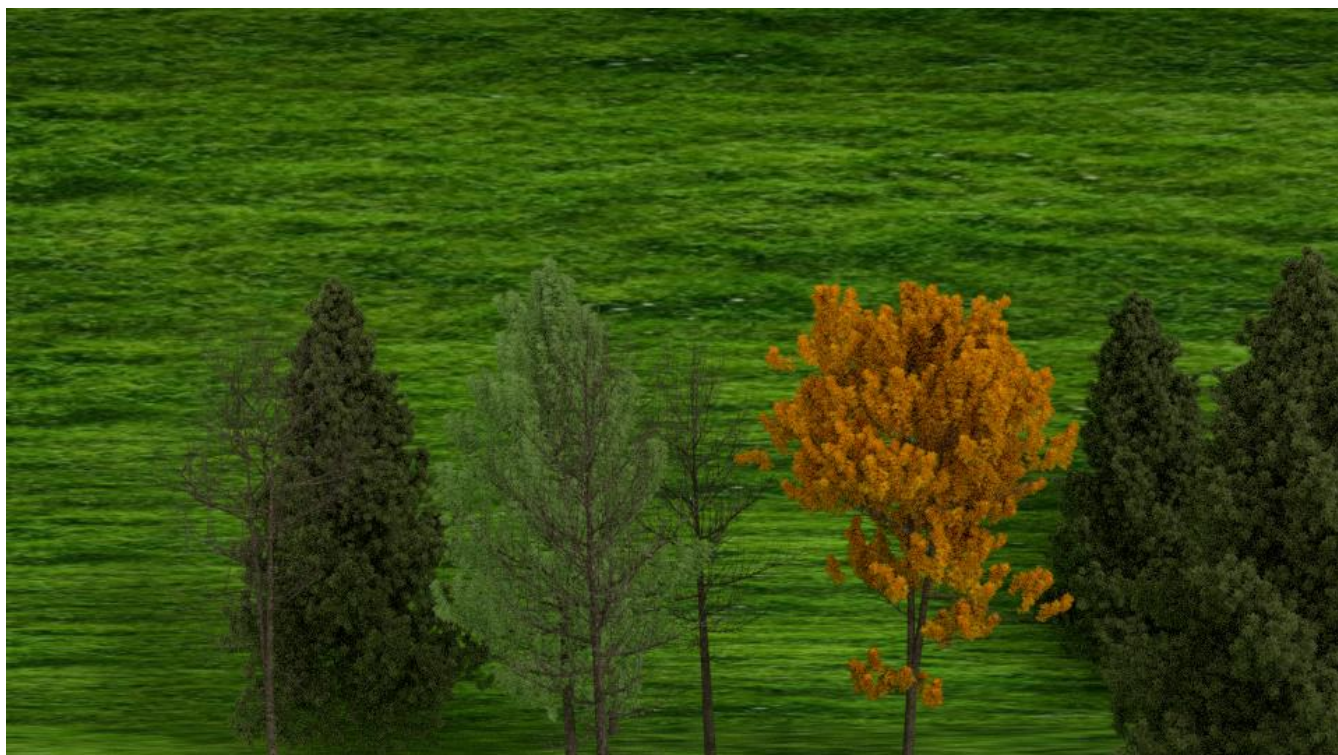
Aqui houve um problema ao carregar os materiais dos caules das árvores, então eu apliquei uma textura nova nos materiais.

Após aplicar a textura, ficou assim:



Aqui já não houve bug, porém a cena estava muito simples.

Então depois que acrescentei mais árvores e troquei a textura da grama, ficou assim meu resultado final:



Usando o cycles com o blender:

