

# Lev Up

---

MOD 06 | AULA 05 – MATERIAIS DO V-RAY

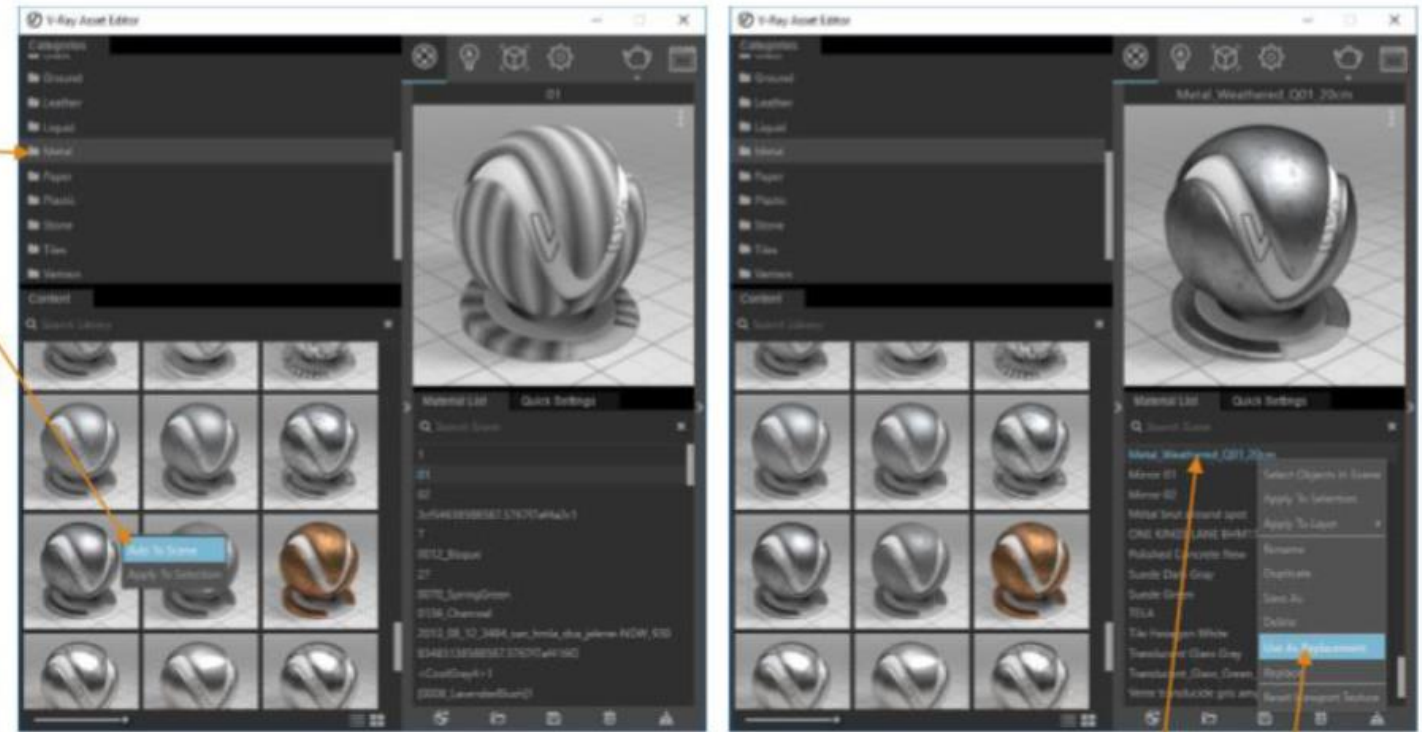
LEV DESIGN

---

# **USANDO A BIBLIOTECA DO V-RAY**

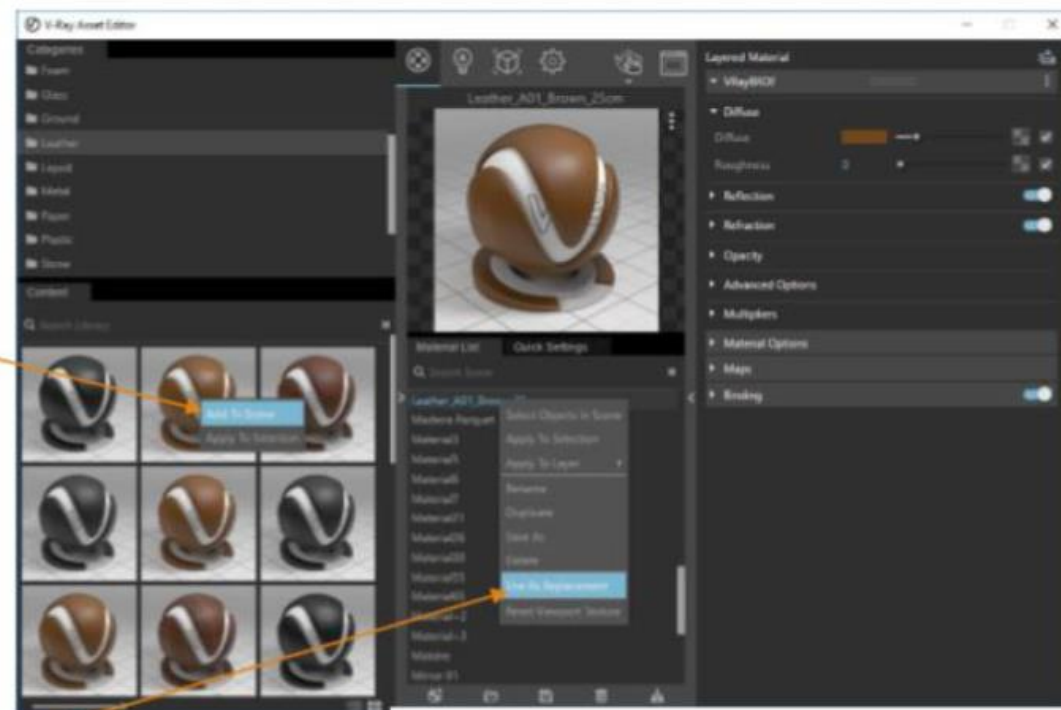
# MATERIAL DO BANCO – METAL ENVELHECIDO

1. Consulte nas pastas e subpastas o material a usar
2. Clique com o Botão direito do mouse em cima do material escolhido e clique em “Add To Scene”
3. O Material vai para a lista da cena
4. Clique com o botão direito em cima dele e escolha “Copy” – para o v-ray 3.4, ou “Use As Replacement” para o v-ray 3.6
5. Só então com o conta-gotas, selecione o material que você quer substituir na cena, clique com o botão direito e escolha: “Paste” para o V-ray 3.4  
“Use As Replacement” para o V-Ray 3.6



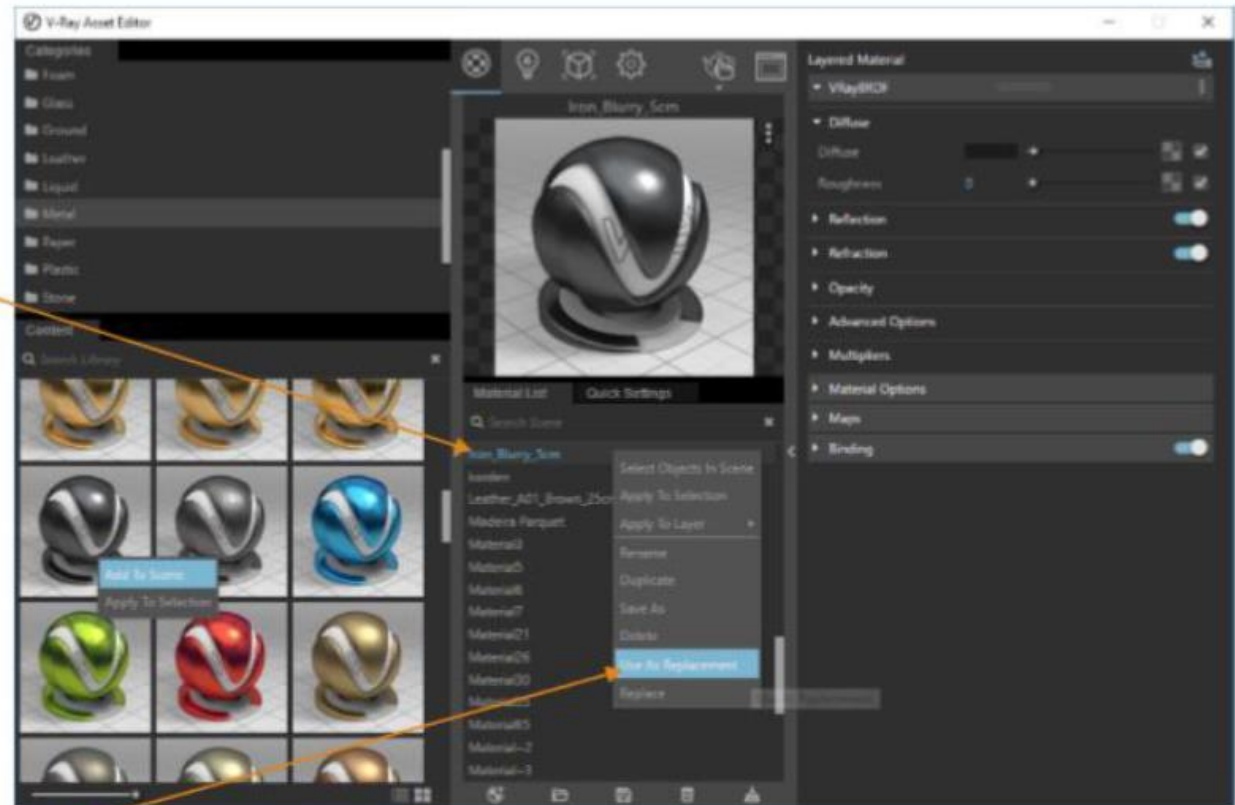
# MATERIAL DA POLTRONA – COURO CARAMELO

1. Consulte nas pastas e subpastas o material a usar
2. Clique com o Botão direito do mouse em cima do material escolhido e clique em “Add To Scene”
3. O Material vai para a lista da cena
4. Clique com o botão direito em cima dele e escolha “Copy” – para o v-ray 3.4, ou “Use As Replacement” para o v-ray 3.6
5. Só então com o conta-gotas, selecione o material que você quer substituir na cena, clique com o botão direito e escolha: “Paste” para o V-ray 3.4  
“Use As Replacement” para o V-Ray 3.6



# MATERIAL DA ESQUADRIA – METAL BLACK

1. Consulte nas pastas e subpastas o material a usar
2. Clique com o Botão direito do mouse em cima do material escolhido e clique em “Add To Scene”
3. O Material vai para a lista da cena
4. Clique com o botão direito em cima dele e escolha “Copy” – para o v-ray 3.4, ou “Use As Replacement” para o v-ray 3.6
5. Só então com o conta-gotas, selecione o material que você quer substituir na cena, clique com o botão direito e escolha: “Paste” para o V-ray 3.4  
“Use As Replacement” para o V-Ray 3.6




# RENDER IMAGEM PRÉVIA

---

1. Desmarque o render interativo
2. Ligue o Denoiser
3. Clique para renderizar

# CONTROLE DA IMAGEM

1. Clique no ícone  para habilitar o controle de imagem
2. Habilite o Exposure
3. Mude os controles para ajustar a luz da imagem

