

# Lev Up

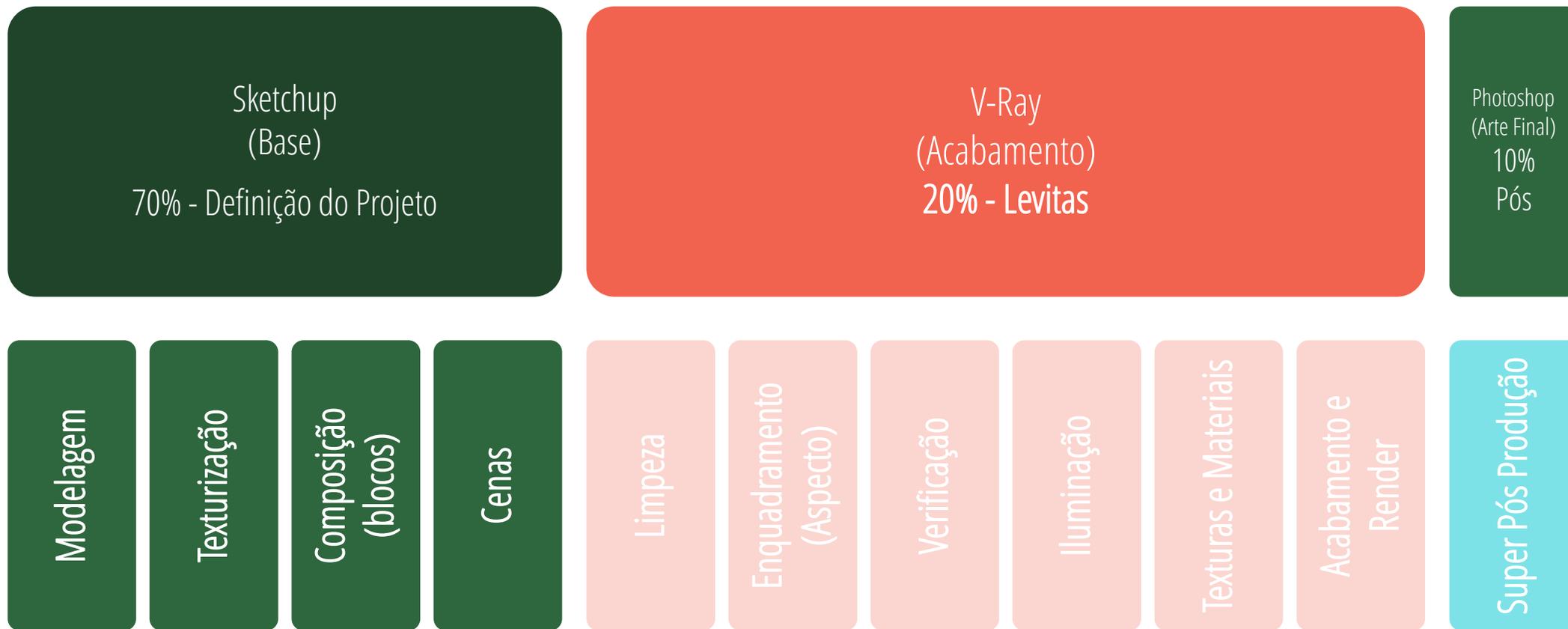
---

MOD 06 | AULA 02 – MATERIAIS BÁSICOS

LEV DESIGN



# FLUXO DO TRABALHO – MÉTODO LEV



# EXERCÍCIO APARTAMENTO – IMPLEMENTANDO O LEVITAS

---

L  
E  
V  
I  
T  
A  
S

## Limpeza

- Purge Sketchup
- Wipe V-ray
- Material ID
- 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

- Teste / Revisão
- Configuração para boa resolução

## Sistema da Pós Produção

- Ajustes de intensidade
- Filtros

# LIMPEZA

---

## Limpeza

- PurgeSketchup e FixProblems
- WipeV-rayScene
- Randomize Material ID

Vamos usar o exercício da CASA para criar esses renders

# ENQUADRAMENTO

---

## Enquadramento

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

# VERIFICAÇÃO

---

## Verificação

- Volumetria
- Detalhes
- LayersCertos

# ILUMINAÇÃO

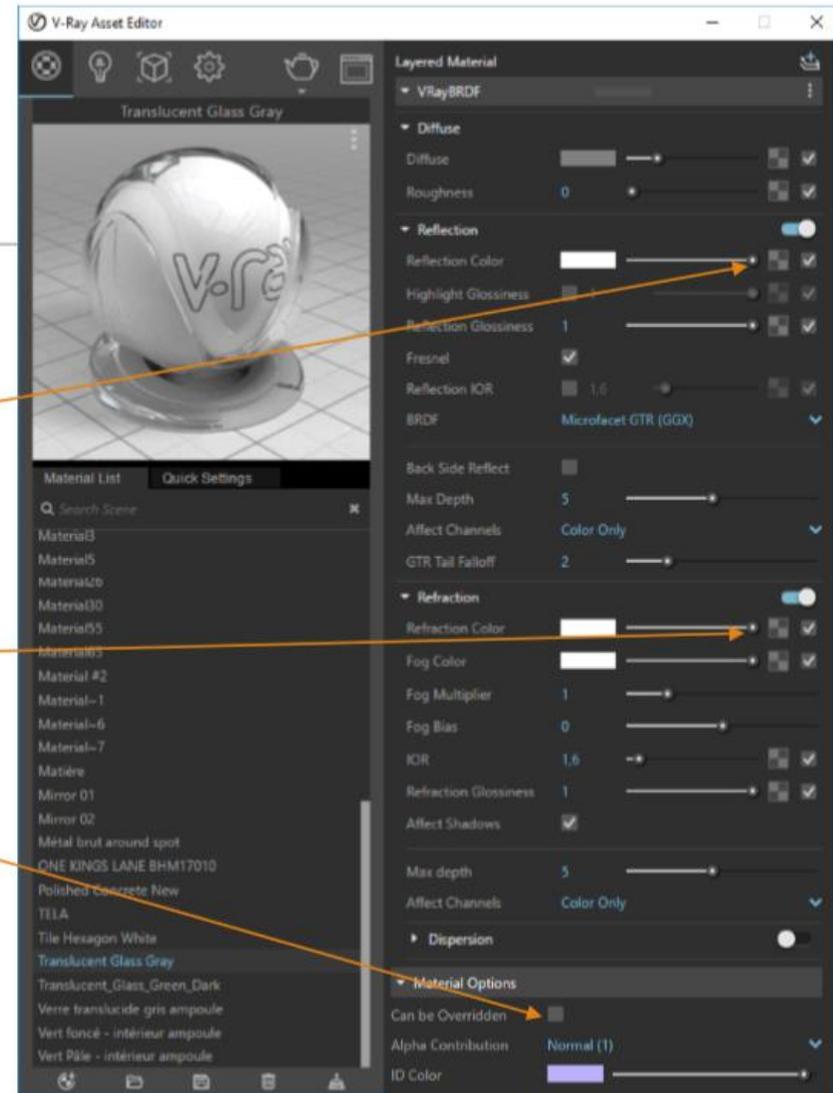
---

## Iluminação

- Dia –com luz natural
- Colocar OverrideMaterial
- Configurar o vidro> Reflection, Refraction, CanBe Override
- Configurar a Camera • ISO -200 • F-Number-8 • ShutterSpeed-150
- Luzes de Apoio> RectangleLight nas aberturas • Intensidade 100 • Deixar Invisível • Desligar AfectLights
- Luzes Marcenaria> RectangleLight • Intensidade -100

# VIDRO

1. Pegue a referencia da textura com o conta-gotas 
2. Nos materiais do v-ray veja de ela está carregada
3. Aumente a barra do Reflection Color até o final na aba Reflection
4. Aumente a barra do Refraction Color até o final na aba Refraction
5. Na aba Options, desmarque o Can be Overriden



# MATERIAIS DO V-RAY

---

## 1º MATERIAIS BÁSICOS

□ PINTURA REFLEXIVA

□ PINTURA FOSCA

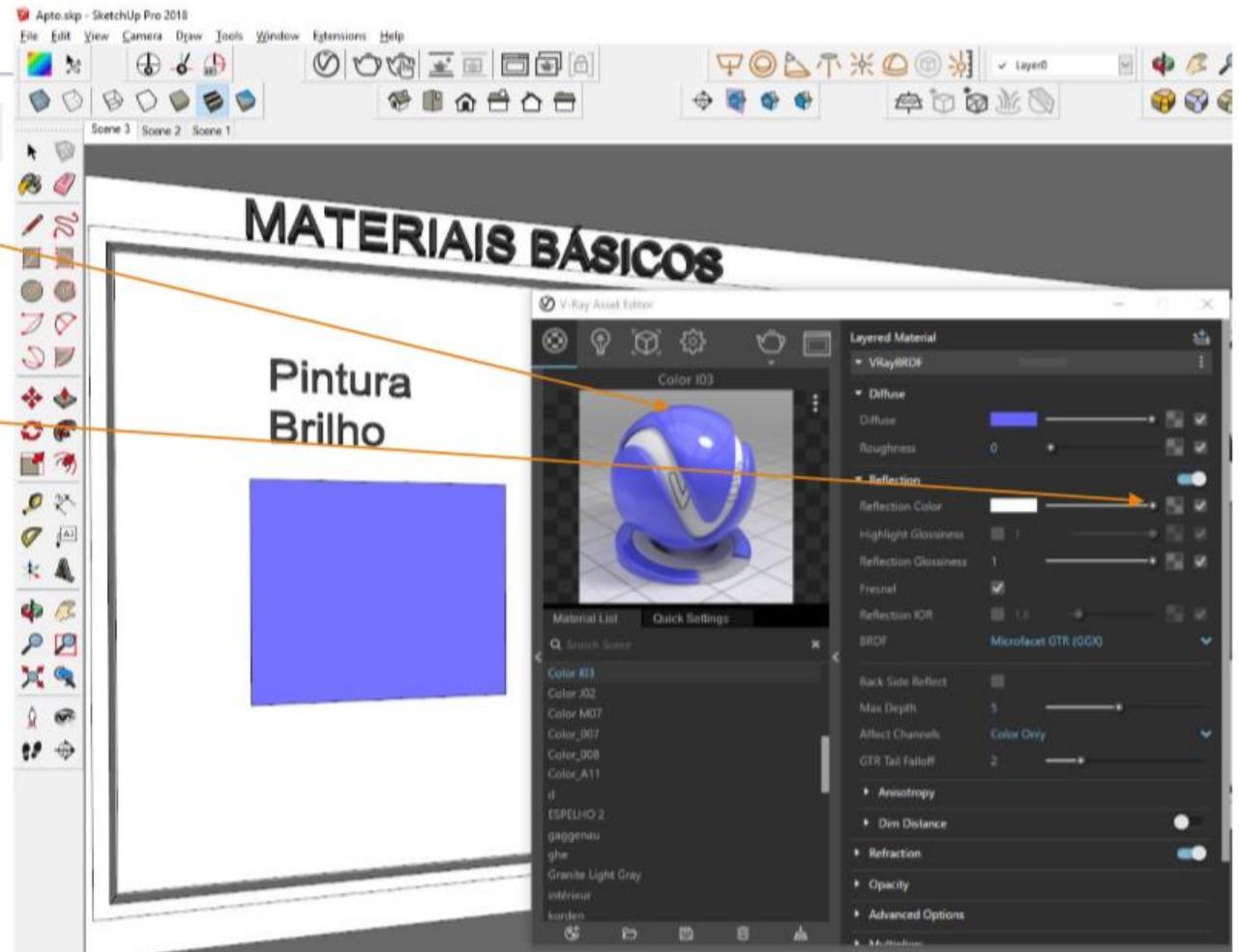
□ ESPELHO

□ METAL

□ VIDRO

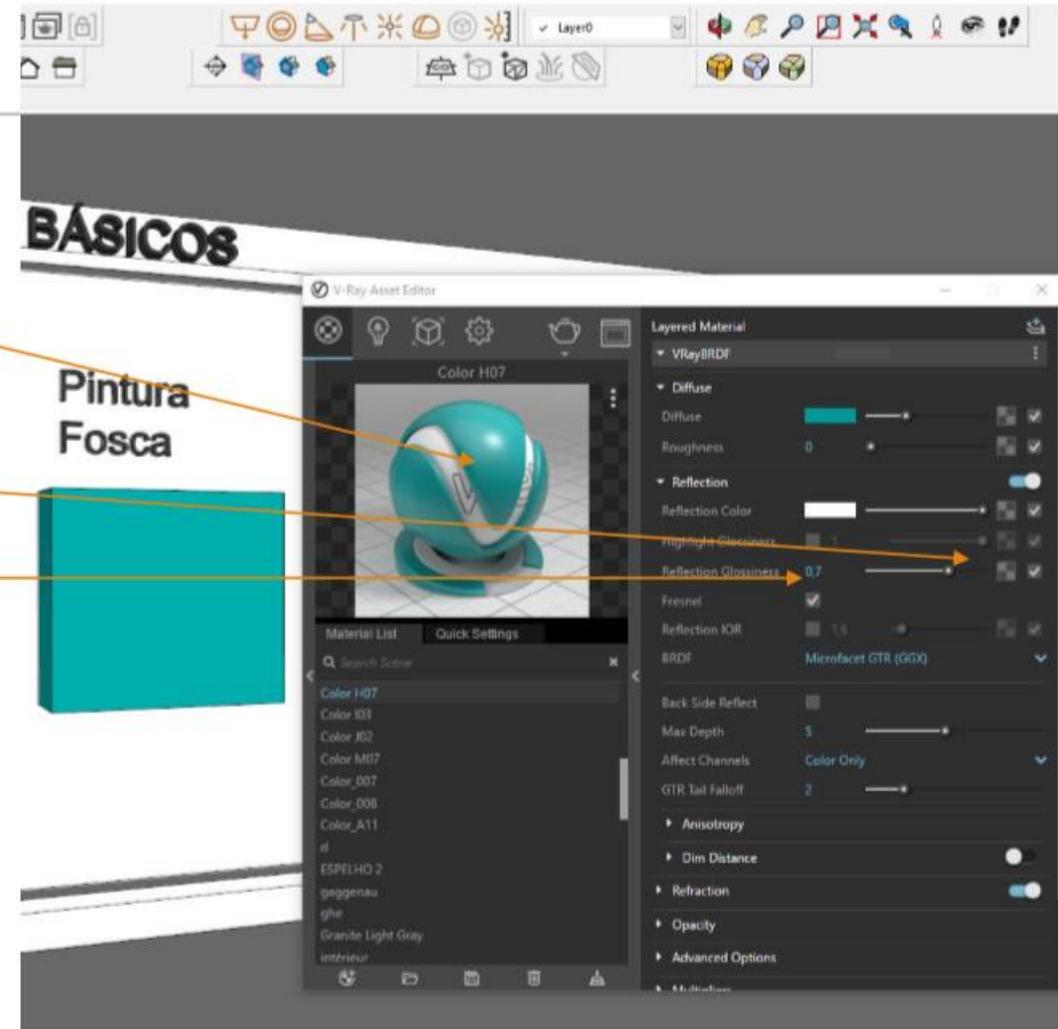
# PINTURA REFLEXIVA

1. Pegue a referencia da textura com o conta-gotas 
2. Nos materiais do v-ray veja de ela está carregada
3. Aumente a barra do Reflection Color até o final na aba Reflection



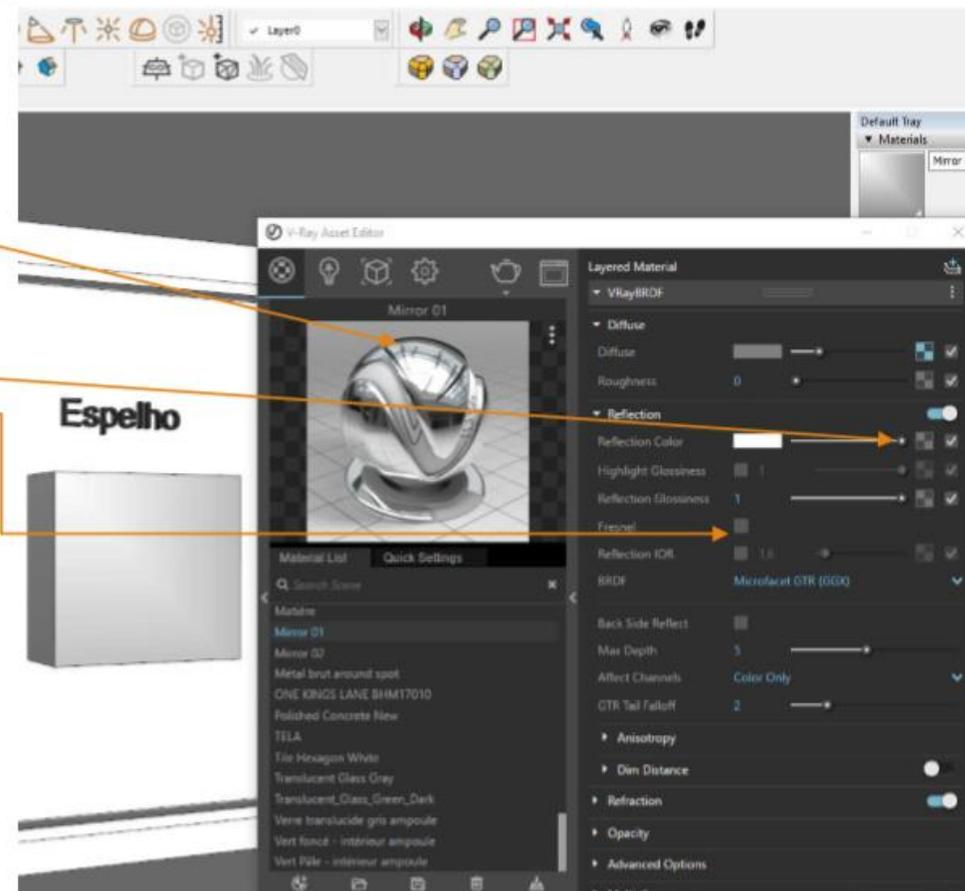
# PINTURA FOSCA

1. Pegue a referencia da textura com o conta-gotas 
2. Nos materiais do v-ray veja de ela está carregada
3. Aumente a barra do Reflection Color até o final na aba Reflection
4. Mude o Reflection Glossiness para 0,7



# ESPELHO

1. Pegue a referencia da textura com o conta-gotas 
2. Nos materiais do v-ray veja de ela está carregada
3. Aumente a barra do Reflection Color até o final na aba Reflection
4. DESLIGUE a opção FRESNEL



# METAL – ALUMÍNIO

1. Pegue a referencia da textura com o conta-gotas 
2. Nos materiais do v-ray veja de ela está carregada
3. Aumente a barra do Reflection Color até o final na aba Reflection
4. DESLIGUE a opção FRESNEL
5. Coloque o Reflecion Glossiness a 0,7

