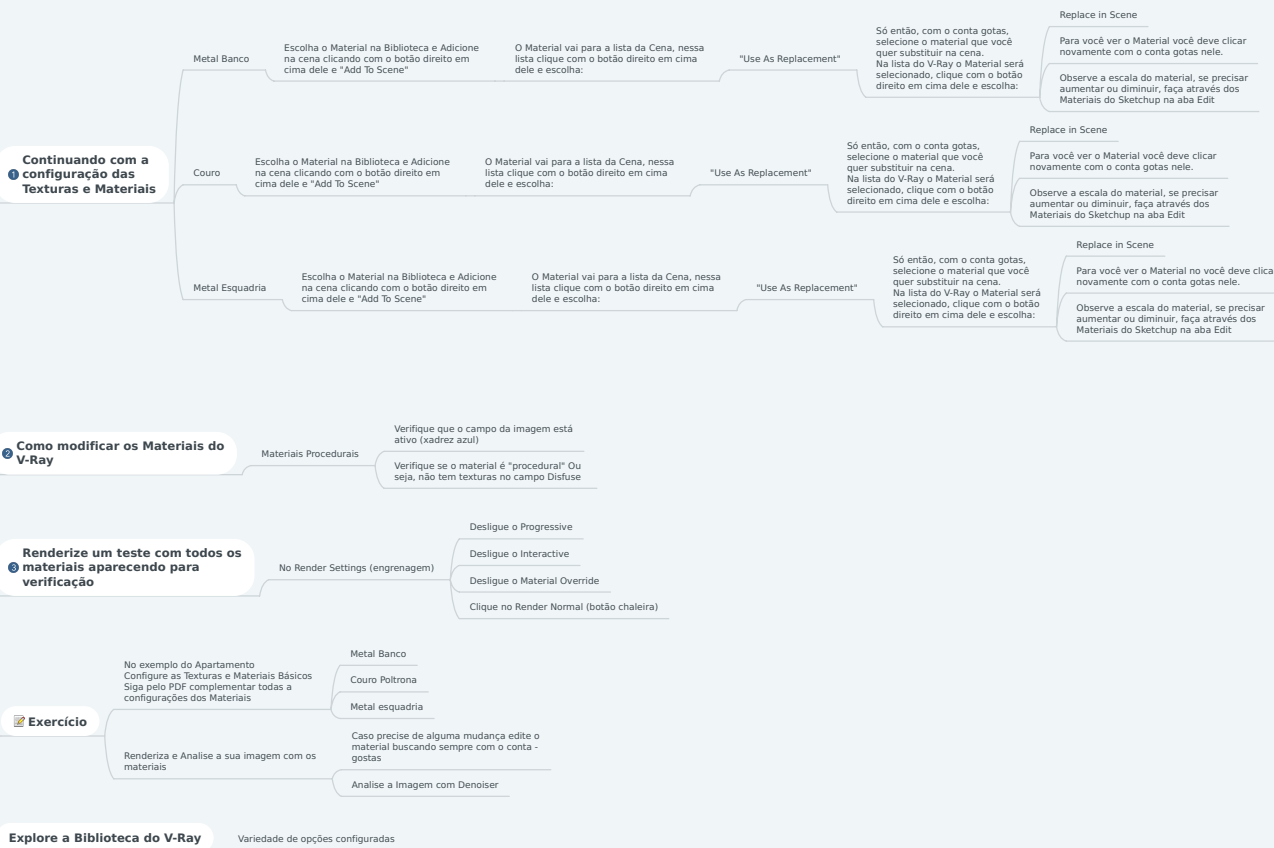


MÓD 06 | Aula 05 -
Materiais do V-Ray (NEXT)



MÓD 06 | Aula 05 - Materiais do V-Ray (NEXT)

1. Continuando com a configuração das Texturas e Materiais

1.1. Metal Banco

1.1.1. Escolha o Material na Biblioteca e Adicione na cena clicando com o botão direito em cima dele e "Add To Scene"

1.1.1.1. O Material vai para a lista da Cena, nessa lista clique com o botão direito em cima dele e escolha:

1.1.1.1.1. "Use As Replacement"

1.1.1.1.1.1. Só então, com o conta gotas, selecione o material que você quer substituir na cena. Na lista do V-Ray o Material será selecionado, clique com o botão direito em cima dele e escolha:

1.1.1.1.1.1.1. Replace in Scene

1.1.1.1.1.1.2. Para você ver o Material você deve clicar novamente com o conta gotas nele.

1.1.1.1.1.1.3. Observe a escala do material, se precisar aumentar ou diminuir, faça através dos Materiais do Sketchup na aba Edit

1.2. Couro

1.2.1. Escolha o Material na Biblioteca e Adicione na cena clicando com o botão direito em cima dele e "Add To Scene"

1.2.1.1. O Material vai para a lista da Cena, nessa lista clique com o botão direito em cima dele e escolha:

1.2.1.1.1. "Use As Replacement"

1.2.1.1.1.1. Só então, com o conta gotas, selecione o material que você quer substituir na cena. Na lista do V-Ray o Material será selecionado, clique com o botão direito em cima dele e escolha:

1.2.1.1.1.1.1. Replace in Scene

1.2.1.1.1.1.2. Para você ver o Material você deve clicar novamente com o conta gotas nele.

1.2.1.1.1.1.3. Observe a escala do material, se precisar aumentar ou diminuir, faça através dos Materiais do Sketchup na aba Edit

1.3. Metal Esquadria

1.3.1. Escolha o Material na Biblioteca e Adicione na cena clicando com o botão direito em cima dele e "Add To Scene"

1.3.1.1. O Material vai para a lista da Cena, nessa lista clique com o botão direito em cima dele e escolha:

1.3.1.1.1. "Use As Replacement"

1.3.1.1.1.1. Só então, com o conta gotas, selecione o material que você quer substituir na cena. Na lista do V-Ray o Material será selecionado, clique com o botão direito em cima dele e escolha:

1.3.1.1.1.1.1. Replace in Scene

1.3.1.1.1.1.2. Para você ver o Material no você deve clicar novamente com o conta gotas nele.

1.3.1.1.1.1.3. Observe a escala do material, se precisar aumentar ou diminuir, faça através dos Materiais do Sketchup na aba Edit

2. Como modificar os Materiais do V-Ray

2.1. Materiais Procedurais

2.1.1. Verifique que o campo da imagem está ativo (xadrez azul)

2.1.2. Verifique se o material é "procedural" Ou seja, não tem texturas no campo Disfuse

2.1.2.1. Mude a cor para editar o material

3. Renderize um teste com todos os materiais aparecendo para verificação

3.1. No Render Settings (engrenagem)

3.1.1. Desligue o Progressive

3.1.2. Desligue o Interactive

3.1.3. Desligue o Material Override

3.1.4. Clique no Render Normal (botão chaleira)

4. Exercício

4.1. No exemplo do Apartamento Configure as Texturas e Materiais Básicos Siga pelo PDF complementar todas a configurações dos Materiais

4.1.1. Metal Banco

4.1.2. Couro Poltrona

4.1.3. Metal esquadria

4.2. Renderiza e Analise a sua imagem com os materiais

4.2.1. Caso precise de alguma mudança edite o material buscando sempre com o conta - gostas

4.2.2. Analise a Imagem com Denoiser

5. Explore a Biblioteca do V-Ray

5.1. Variedade de opções configuradas