

Aula 08-Materiais V-Ray 5 Displacement e Bump

01- Displacement

Cria um volume na textura

Mais realista que o bump

Dá um offset na textura

Baixe Mapa de referencia

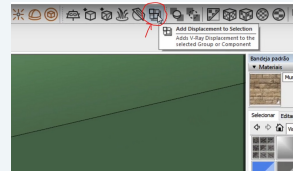
Crie um novo material na lista

Insira no Difuse a imagem (Bitmap) Color dos Mapa Baixado

Coloque a camada de Displacement com color correction preto e branco

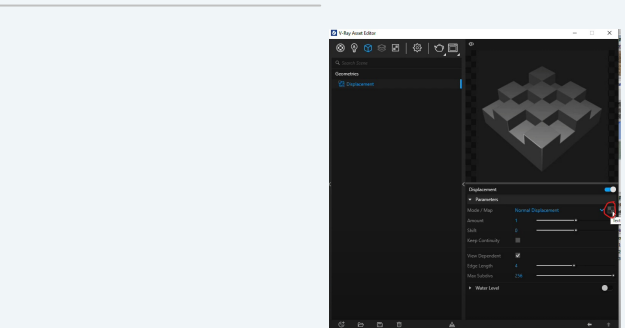
Coloque um Reflection Glossiness de 0,35

Se quiser ver as nuances do displacement sob a luz, insira um spot light como iluminação de piso (de baixo para cima)



Clique no ícone do Displacement na Barra do V-Ray

Para aplicar o displacement selecione o grupo do Muro (lembre-se que para a aplicação é necessário ser um grupo ou componente)



Vá no Asset Editor, na parte de geometria, vai aparecer na lista o Displacement, clique nele

Dentro das configurações do Displacement, em Map, você vai buscar a imagem em escala de cinza da textura

O displacement pesa na hora da renderização, use com moderação (ou não)

⚠ Importante, salve sempre a sua textura do Difuse antes de qualquer coisa

Existem 2 tipos de Bitmap para o Bump

Para fazer esse efeito da textura diferente do bump

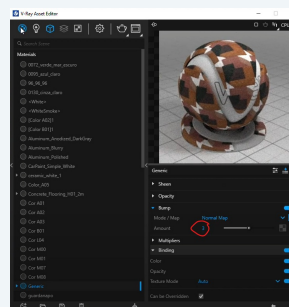
Como o mapa do Bump fica dentro das configurações do Material, não é possível ver a escala do Bump que esta aplicada

Depois de Ajustar

Como mudar a escala do Bump

Para fazer o Bump usando o Mapa Normal (o roxinho) o único parâmetro diferente que você deve modificar é na aba do Bump escolhendo no campo Mode / Map a opção "Normal Map"

02- Bump



Para modificar a intensidade do Bump você deve alterar o valor do Amount, sendo que quanto maior esse valor, mais forte o Bump fica.

imagem

Aula 08-Materiais V-Ray 5 Displacement e Bump

1. 01- Displacement

1.1. Cria um volume na textura

1.2. Mais realista que o bump

1.3. Dá um offset na textura

1.4. Para usar

1.4.1. Baixe Mapa de referencia

1.4.1.1. Medieval Blocks 03 Texture • Poly Haven

Link: https://polyhaven.com/a/medieval_blocks_03

1.4.2. Crie um novo material na lista

1.4.2.1. Insira no Difuse a imagem (Bitmap) Color dos Mapa Baixado

1.4.2.1.1. imagem

1.4.3. Coloque a camada de Displacement com color correction preto e branco

1.4.4. Coloque um Reflection Glossiness de 0,35

1.4.5. Se quiser ver as nuances do displacement sob a luz, insira um spot light como iluminação de piso (de baixo para cima)

1.4.5.1. Configurações para o Spot Light

1.4.5.1.1. Cor Morna

1.4.5.1.2. Intensity=30000

1.4.5.1.3. Cone Angle=35

1.4.5.1.4. Penumbra Angle= 30

1.4.5.1.5. Obs: sempre mova uns 2cm do piso para o Spot Light iluminar

1.5. Para aplicar o displacement selecione o grupo do Muro (lembre-se que para a aplicação é necessário ser um grupo ou componente)

1.5.1. Clique no ícone do Displacement na Barra do V-Ray

1.5.2. Vá no Asset Editor, na parte de geometria, vai aparecer na lista o Displacement, clique nele

1.5.2.1. Dentro das configurações do Displacement, em Map, você vai buscar a imagem em escala de cinza da textura

1.5.2.1.1. Dentro da imagem do Displacement mude o Color Space para - Rendering Space Linear

1.5.2.1.1.1. 1- Para que as arestas não fiquem marcadas, volte na configuração do Displacement e Marque a opção "Keep Continuity" 2- Aumente também intensidade do Displacement aumentando para 3 o Amount

1.6. O displacement pesa na hora da renderização, use com moderação (ou não)

2. 02- Bump

2.1. Importante, salve sempre a sua textura do Difuse antes de qualquer coisa

2.2. Existem 2 tipos de Bitmap para o Bump

2.2.1. 2D (Bump) - Escala de Cinza

2.2.1.1. Imagem

2.2.2. Normal - Roxinho

2.2.2.1. Imagem

2.3. Para fazer esse efeito da textura diferente do bump

2.3.1. No material do tapete, na Aba Bump, acione o bitmap do bump.

2.3.1.1. Escolha no Color Space a opção Rendering Space (Linear)

2.3.1.1.1. imagem

2.3.2. Coloque um Reflection totalmente para direita

2.3.3. Coloque um glossiness de 0,35

2.4. Como o mapa do Bump fica dentro das configurações do Material, não é possível ver a escala do Bump que esta aplicada

2.4.1. se a escala do seu Bump estiver errada, não adianta mudar direto no Sketchup, tem que ser nas configurações do Bump

2.4.2. Para diminuir/aumentar a escala do bump, dentro do bump, clique em:

2.4.2.1. Texture Placement

2.4.2.1.1. Mude os valores do Repet UV

2.4.2.1.1.1. Se aumentar o valor a escala fica MENOS

2.4.2.1.1.2. Se diminuir o valor a escala fica MAIOR

2.4.3. Para conseguir visualizar o bump na interface do Sketchup

2.4.3.1. Copie o bitmap do bump clicando com o botão direito em cima do Slot e escolha "Copy"

2.4.3.2. Na aba Bindind

2.4.3.2.1. Coloque no Texture Mode, a configuração: Custom Mode

2.4.3.2.2. Insira o mesmo Bitmap usado no Bump

2.4.3.2.3. Imagem

2.4.3.3. OBS sobre inserir o Binding

2.4.3.3.1. Algumas vezes o Sketchup muda o mapeamento da textura original do material

2.4.3.3.2. Caso isso aconteça no seu modelo é só mudar novamente o Binding, colocando ele em Auto

2.4.3.3.2.1. imagem

2.5. Depois de Ajustar

2.5.1. Você pode colocar a textura principal novamente na Aba Binding

2.6. Como mudar a escala do Bump

2.6.1. Você deve entrar dentro do Bitmap da Aba do Bump e abrir a Aba "Texture Placement"

2.6.1.1. no campo Repeat U/V você modifica os valores para ajustar a escala do bump

2.6.1.1.1. Imagem

2.6.1.2. Os valores maiores vão deixar a proporção do desenho Menor e vice e versa

2.7. Para fazer o Bump usando o Mapa Normal (o roxinho) o único parâmetro diferente que você deve modificar é na aba do Bump escolhendo no campo Mode / Map a opção "Normal Map"

2.7.1. imagem

2.8. Para modificar a intensidade do Bump você deve alterar o valor do Amount, sendo que quanto maior esse valor, mais forte o Bump fica.

2.8.1. imagem