

Aula 07 - Materiais V-Ray

01- Configuração Render Estúdio

02- Configuração Materiais Base

03- Novas Camadas de Materiais
V-Ray 5

Aula 07 - Materiais V-Ray

1. 01- Configuração Render Estúdio

1.1. Faça o Wipe Scene

1.2. No Asset Editor (vezão), vá nas configurações do Render (engrenagem) e carregue o Render Base que criamos da aula 3 desse módulo

1.3. Na Aba Render Output aumente a resolução para 1000 px

1.4. Na Aba Enviromet

1.4.1. Clique com botão direito do mouse no slot da opção Background, e escolha Clear

1.4.1.1. imagem

1.4.2. Depois Clique novamente no slot do Background e escolha a opção Sky

1.4.2.1. imagem

1.4.3. Na configurações de Sky, em Sky Model escolha a opção CIE Overcast

1.4.3.1. imagem

1.5. Faça as seguintes mudanças nas configurações do render

1.5.1. Imagem

1.5.2. Na Aba Render Parameters

1.5.2.1. Noise Limit com 0,03

1.5.2.2. Max Subvis com 12

1.5.3. Na Aba Global Illumination

1.5.3.1. Light Cache com 1200

1.5.3.2. Sample Size 0,01

1.5.4. Na Aba Advanced Camera Parameters

1.5.4.1. ISO 200

1.5.4.2. F Number 8

1.5.4.3. Shutter Speed 200

1.6. Para ficar com a iluminação de estúdio, você terá que desligar o Sol (sunlight)

1.7. Você ainda pode adicionar um retângulo de Luz no modo invisível para destacar os brilhos dos materiais

2. 02- Configuração Materiais Base

2.1. Difuse

2.1.1. igual das outras versões

2.2. Reflection

2.2.1. igual das outras versões

2.2.2. Laca Rosa

2.2.2.1. Reflection todo para a direita

2.2.2.2. Glossiness 0,85

2.2.3. Mármore da Bancada

2.2.3.1. Reflection todo para a direita

2.2.3.2. Glossiness 0,95

2.2.4. Utensílios

2.2.4.1. Reflection todo para a direita

2.2.5. Fixador do Neon

2.2.5.1. Reflection todo para a direita

2.2.5.2. Glossiness 0,75

2.2.6. Colheres de Pau

2.2.6.1. Reflection todo para a direita

2.2.6.2. Glossiness 0,85

2.2.7. Esquadria Branca

2.2.7.1. Reflection todo para a direita

2.2.7.2. Glossiness 0,80

2.2.8. Geladeira (cor verde)

2.2.8.1. Reflection todo para a direita

2.2.9. Inox da Bancada

2.2.9.1. Metalness (todo para a direita)

2.2.9.1.1. O difuse tem que ter uma cor

2.2.9.1.1.1. Para fazer um metal colorido, basta ajustar a cor no difuse

2.2.9.1.2. O glossiness não deixa fosco

2.2.10. Cuba da bancada

2.2.10.1. Aplique uma cor qualquer na parte interna da cuba

2.2.10.2. Reflection no meio

2.2.10.3. Desligar o Fresnel

2.2.10.4. Glossiness 0,55

2.3. Emissive Neon

2.3.1. Gera um material luminoso

2.3.2. Como inserir o Layer emissive

2.3.2.1. imagem

2.3.3. Intensidade - 5

2.3.4. Escolhe cor

2.3.5. Você pode plicar o brilho com o Lens Effects

2.3.6. Você pode colocar para iluminar dos dois lados

2.4. Refractions

2.4.1. Como fazer vidro Canelado

2.4.1.1. Crie o material do vidro

2.4.1.1.1. Deixe o Difuse todo Branco

2.4.1.1.2. Reflection todo para a direita

2.4.1.1.3. Refraction também todo para a direita

2.4.1.1.4. Ligue o Bump

2.4.1.1.4.1. No Slot do bump, escolha a opção Gradient

2.4.1.1.4.1.1. Imagem

2.4.1.1.4.2. Crie 3 pontos de tons no ajuste do gradient

2.4.1.1.4.2.1. imagem

2.4.1.1.4.3. Caso precise diminuir a escala do canelado, vá na Aba Texture Placement diminua (ou aumente) o valor do Repet UV

2.4.1.1.4.3.1. imagem

2.4.1.1.4.4. Ajuste a profundidade do Amount no bump para não ficar muito exagerado

2.4.1.1.4.4.1. imagem

2.4.2. Vidro Colorido

2.4.2.1. Para adicionar uma cor vá na aba Refraction

2.4.2.1.1. Em Fog Color escolha a cor

2.4.2.1.2. Caso fique muito escuro diminua o parâmetro
Fog multiplier

2.4.2.1.3. Imagem

3. 03- Novas Camadas de Materiais V-Ray 5

3.1. Coat

3.1.1. Uma camada extra de brilho

3.1.1.1. Ex um plastico em cima de algo

3.1.1.2. pode colocar duas camadas do reflexo

3.1.1.3. E aumentar o IOR (índice de reflexão) para dar mais
brilho ao material

3.1.1.4. Imagem

3.2. Sheen

3.2.1. Bom para tecidos

3.2.2. Para equilibrar a intensidade, mude o valor do Sheen
Glossiness

3.2.2.1. imagem

3.3. Translucency

3.3.1. Deixa a luz passar

3.3.2. Você pode susbtituir pelo o que antes usávamos como
two sided

3.3.2.1. a não ser que você queria trazer opacidade para o
material

3.3.3. Nao deixa transparente, só deixa luz passar.

3.3.4. Mais claro deixa mais luz passar

3.3.5. Mais escuro deixa menos luz passar