



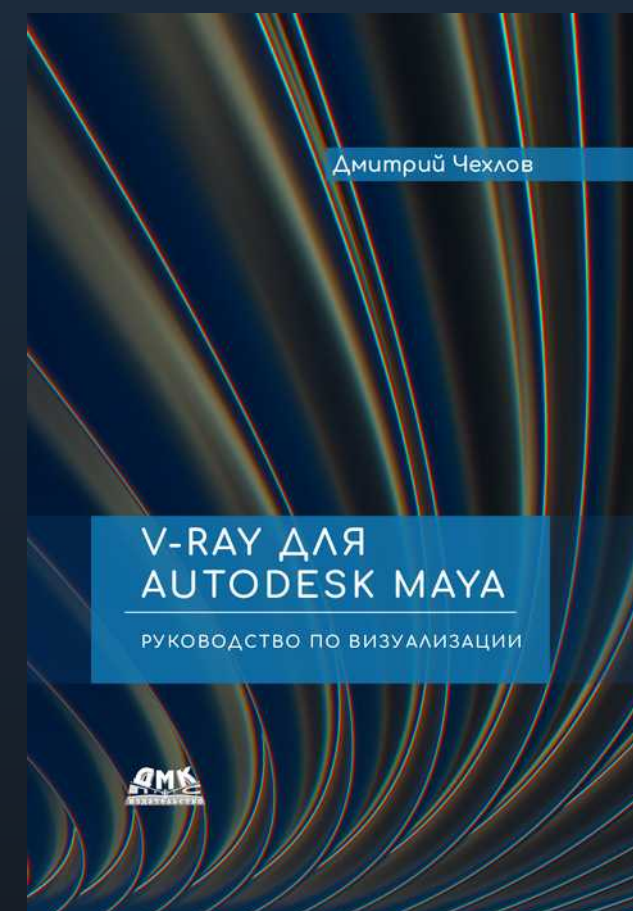
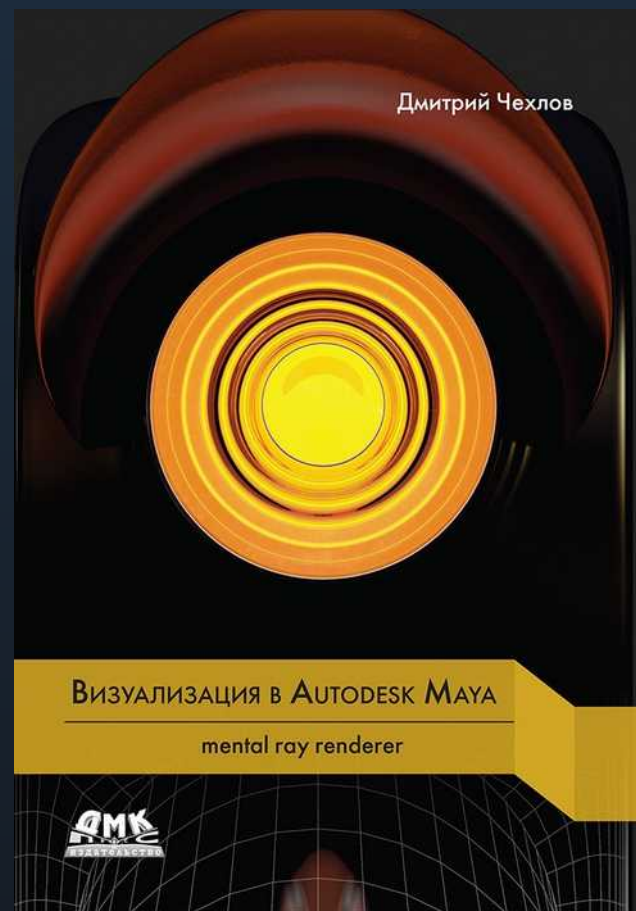
СОЗДАНИЕ МАТЕРИАЛА АСФАЛЬТА

Разработка и создание многослойного материала в V-Ray

Дмитрий dimson3d Чехлов

Публицист | Shading & Lighting Artist | CAD, CGI and Rendering Solutions Expert

О СПИКЕРЕ



ДМИТРИЙ ЧЕХЛОВ — автор многочисленных публикаций по компьютерной графике и 3D-технологиям, художник по освещению и затенению, технический специалист в области компьютерной визуализации, Autodesk Certified Professional, участник программ Autodesk Developer Network и Autodesk Expert Elite. Являюсь автором двух монографий посвященных визуализации в пакете Autodesk Maya и системах визуализации [mental ray for Maya](#) и [V-Ray for Maya](#).

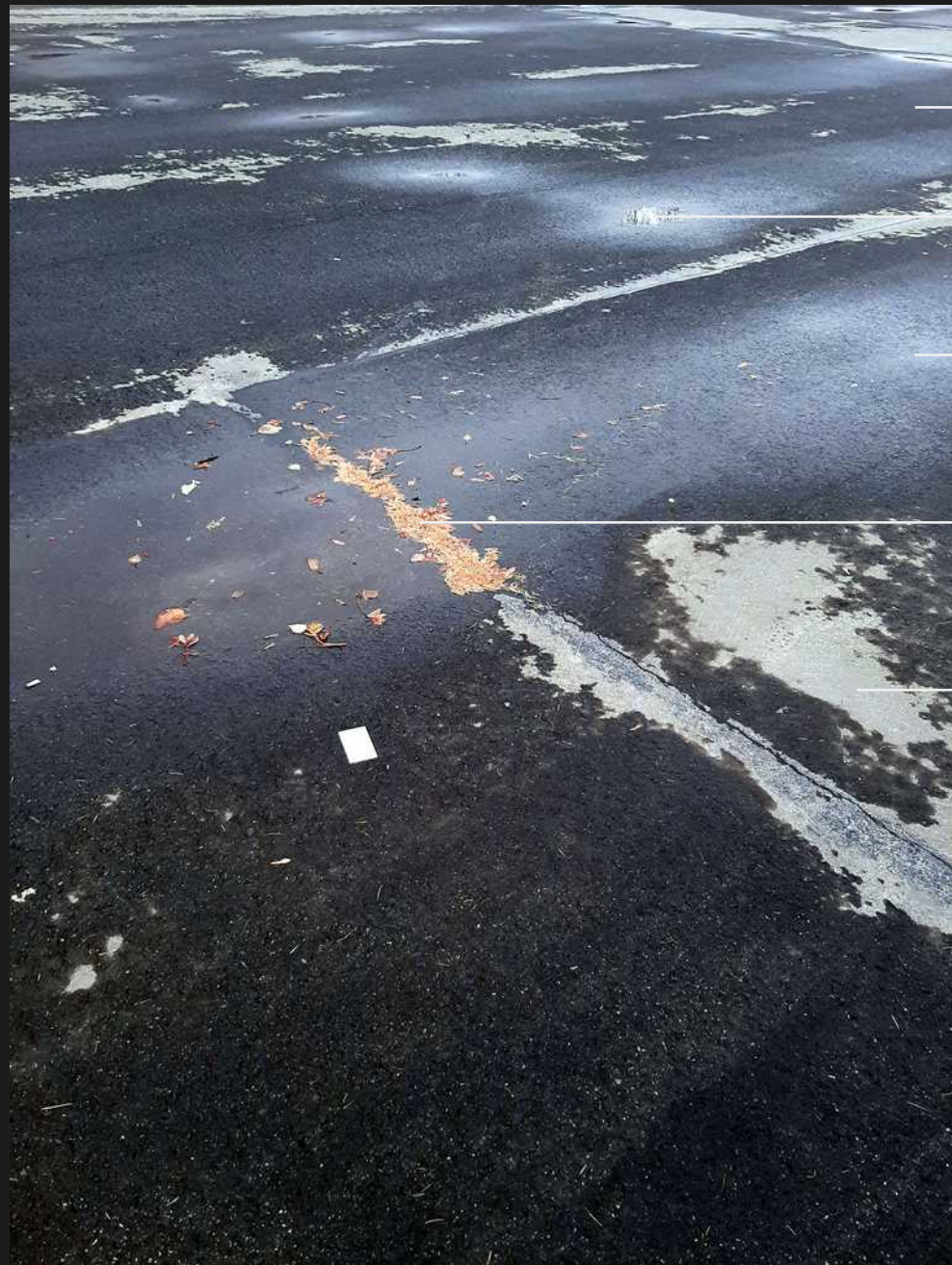
ПЛАН МАСТЕР-КЛАССА

- Подбор и анализ референсов
- Концептуальная/блок-схема материала
- Ключевые элементы материала
 - V-Ray Blend Material
 - V-Ray Material
 - Дополнительные атрибуты V-Ray
- Подбор текстурных карт для PBR-материала
- Разработка материала
- Визуализация материала

ПОДБОР И АНАЛИЗ РЕФЕРЕНСОВ



ПОДБОР И АНАЛИЗ РЕФЕРЕНСОВ



Влажный асфальт

Вода в углублении

Вода в углублениях
(грубый рельеф поверхности)

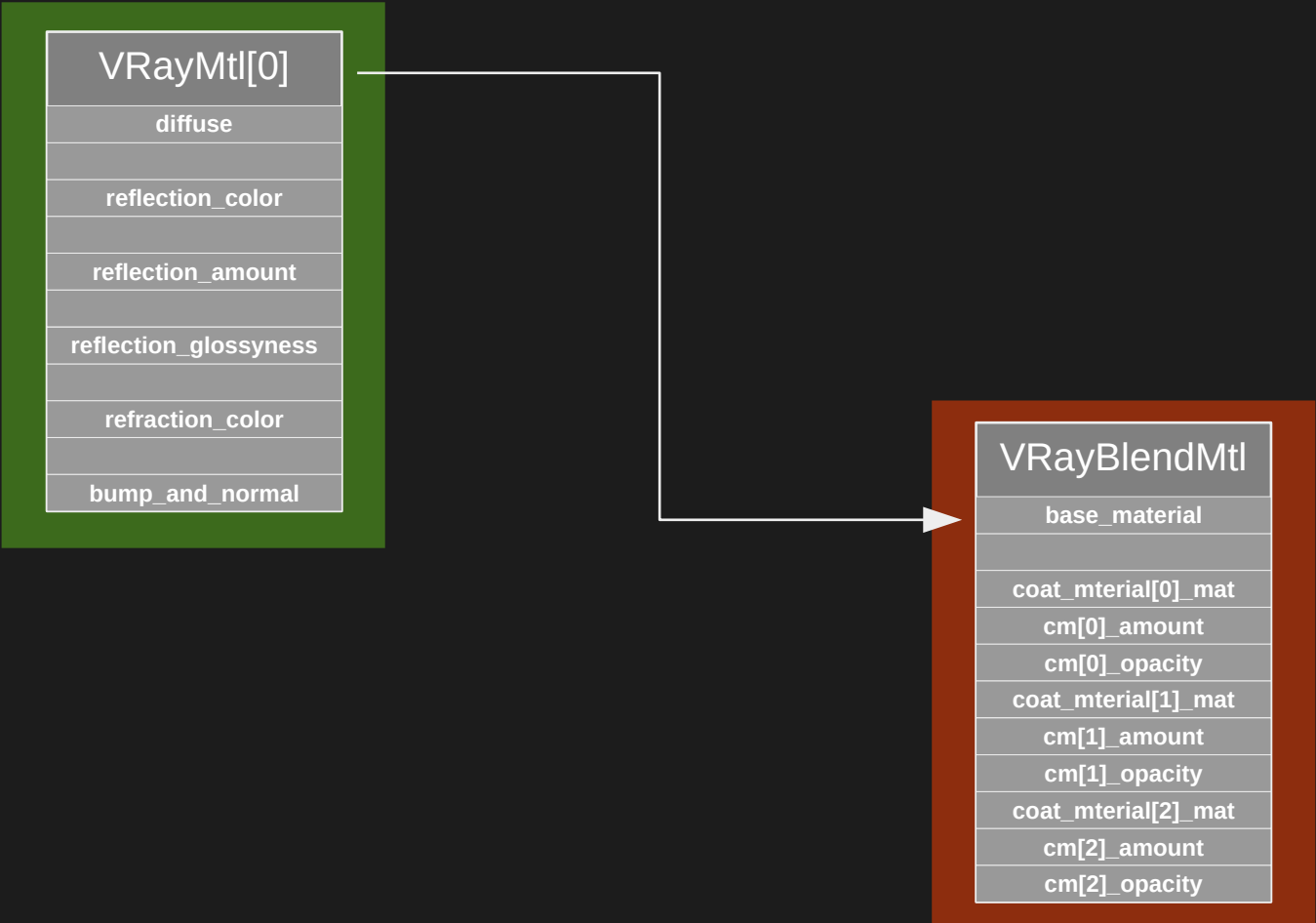
Листья

Сухой асфальт

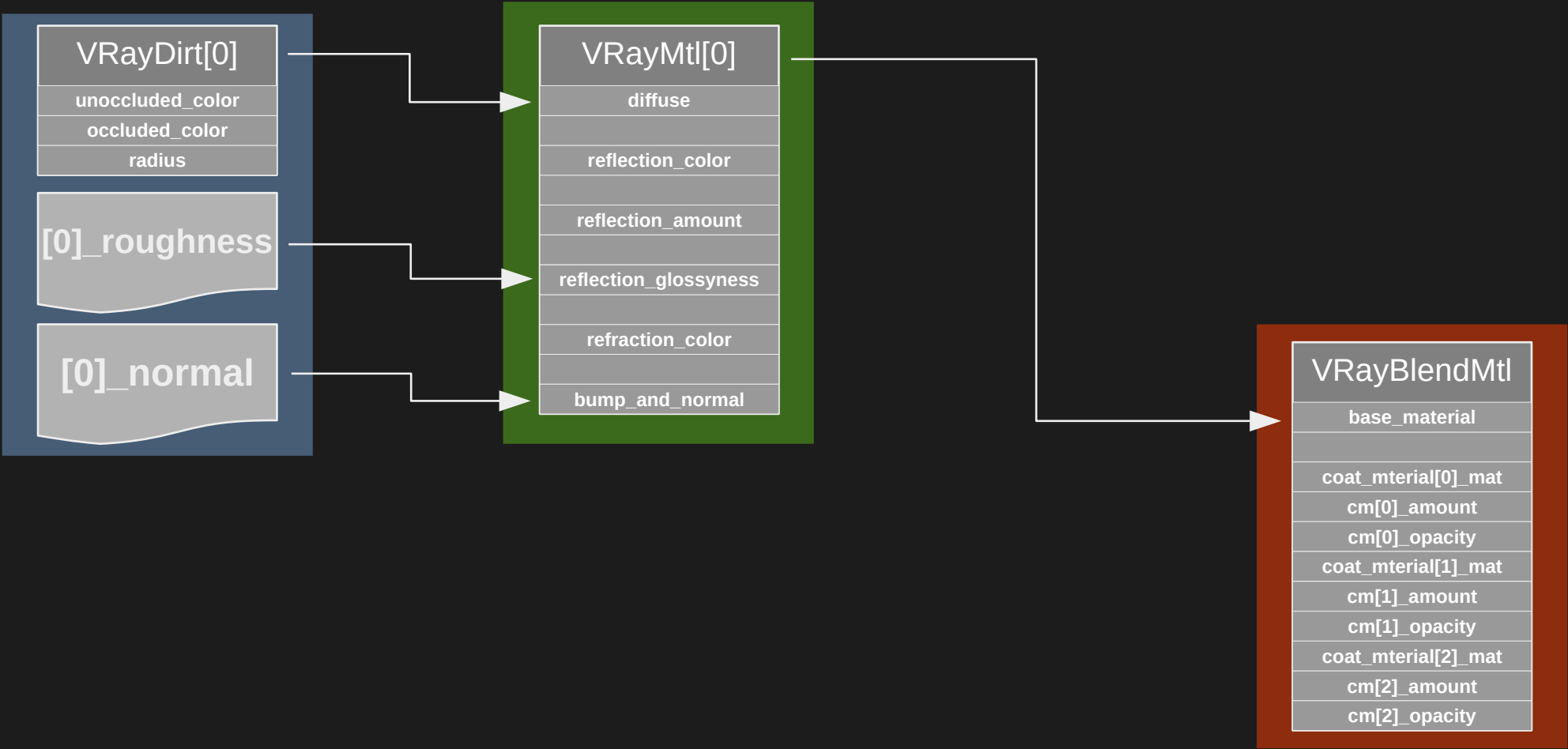
КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ/БЛОК-СХЕМА МАТЕРИАЛА

VRayBlendMtl	
base_material	
coat_mterial[0]_mat	
cm[0]_amount	
cm[0]_opacity	
coat_mterial[1]_mat	
cm[1]_amount	
cm[1]_opacity	
coat_mterial[2]_mat	
cm[2]_amount	
cm[2]_opacity	

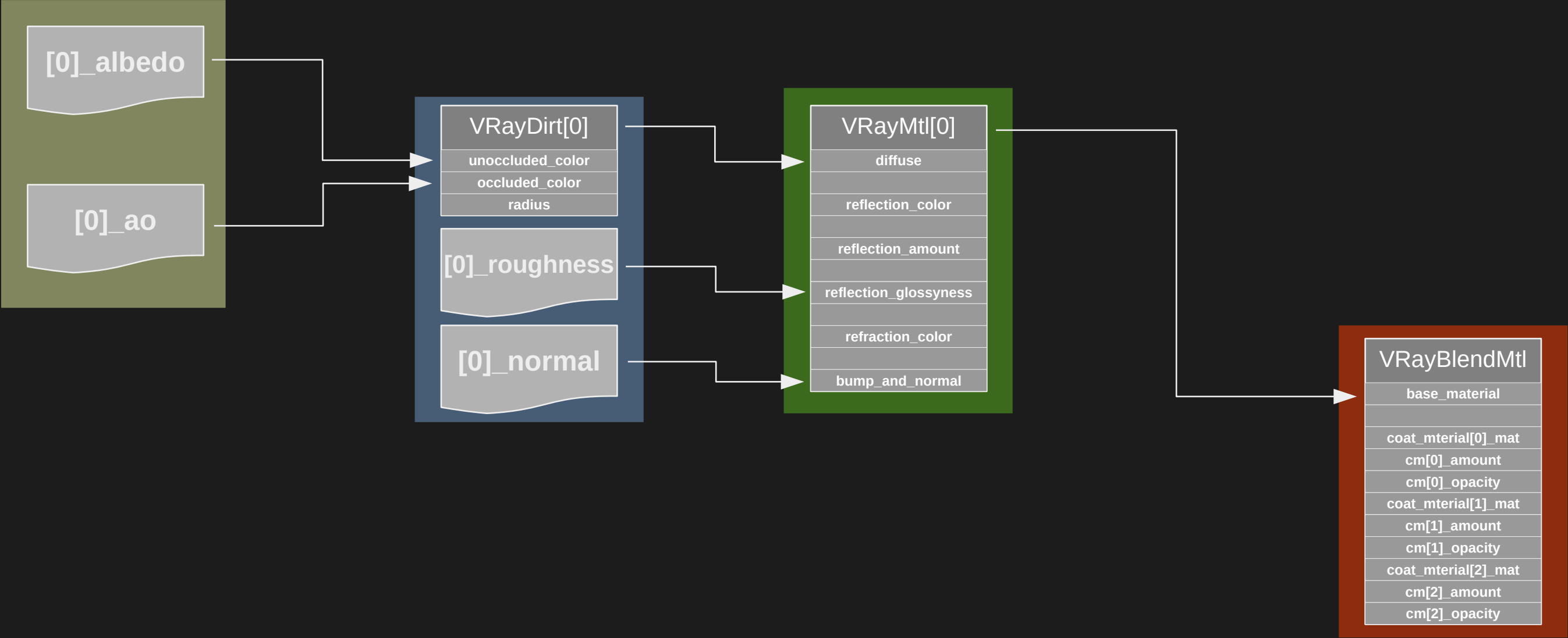
КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ/БЛОК-СХЕМА МАТЕРИАЛА



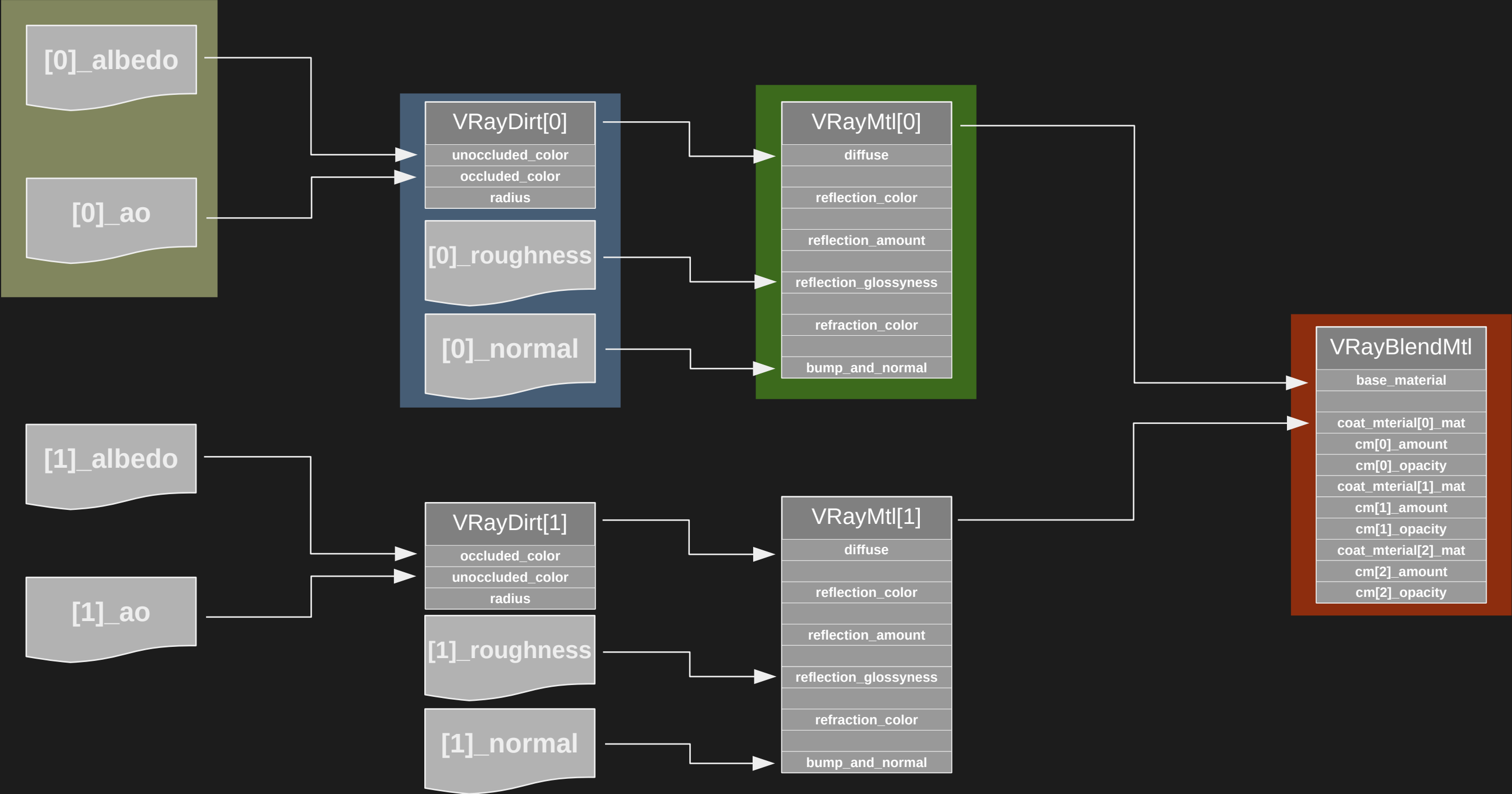
КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ/БЛОК-СХЕМА МАТЕРИАЛА



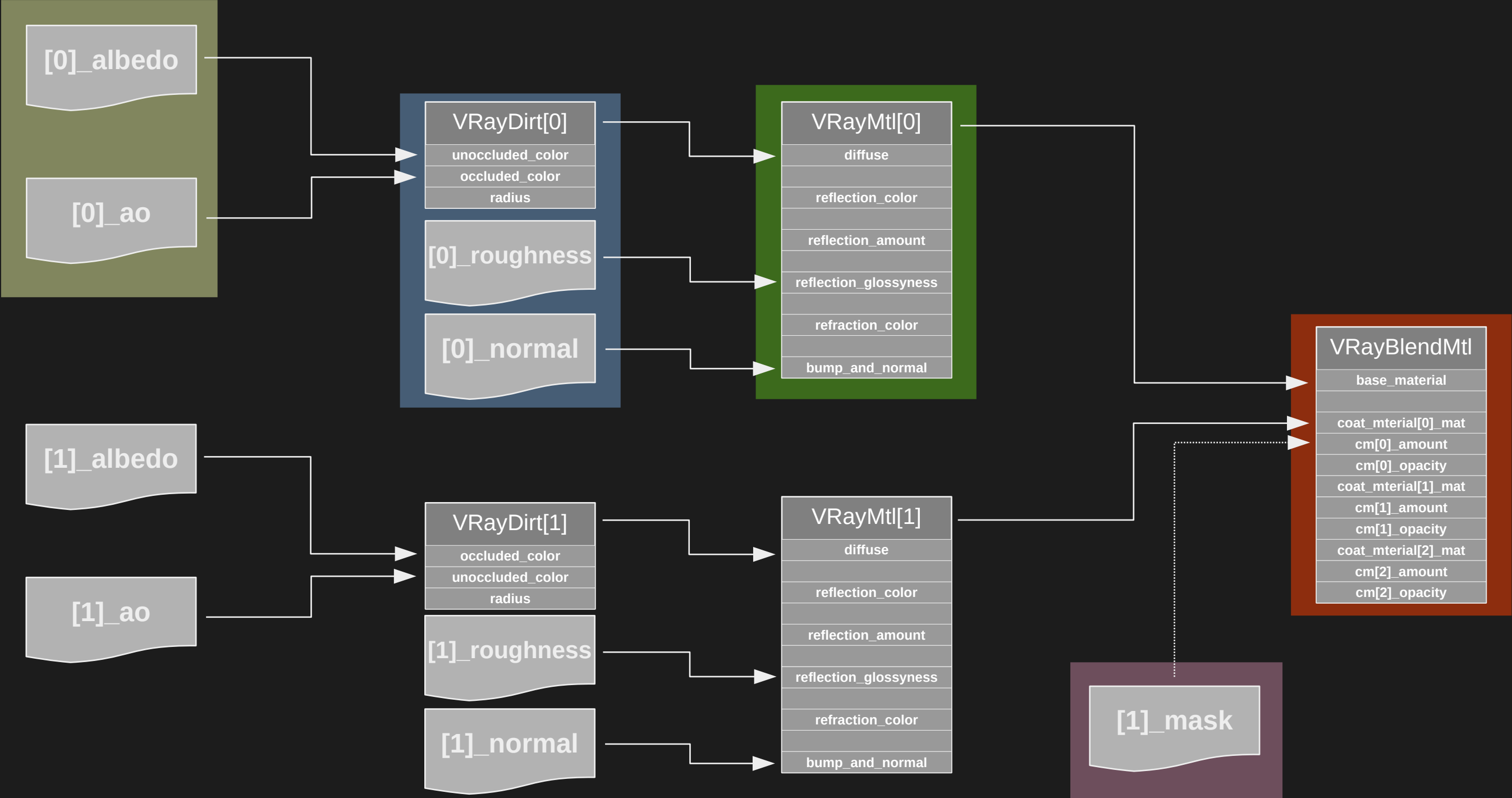
КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ/БЛОК-СХЕМА МАТЕРИАЛА



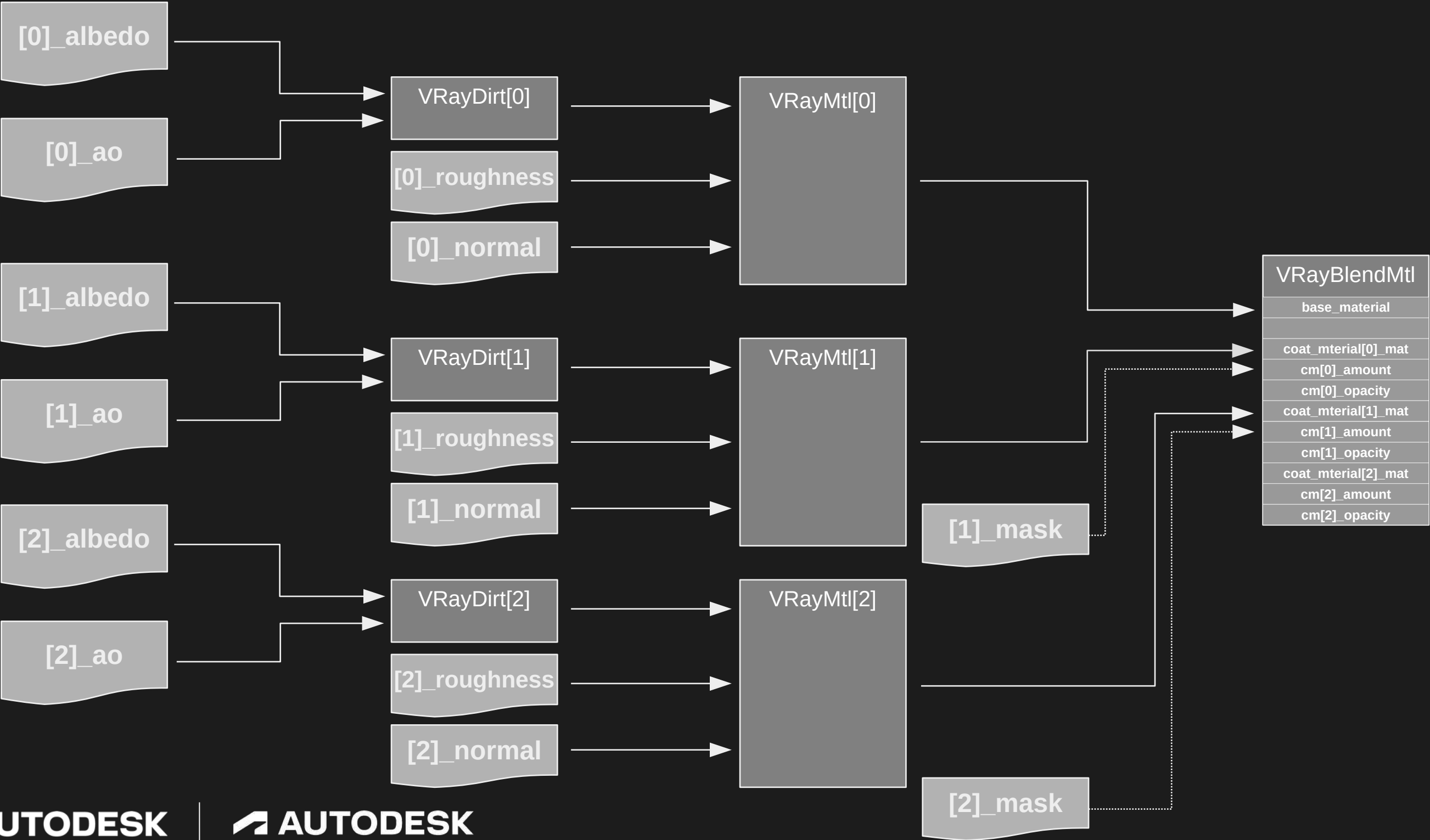
КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ/БЛОК-СХЕМА МАТЕРИАЛА



КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ/БЛОК-СХЕМА МАТЕРИАЛА



КОНЦЕПТУАЛЬНАЯ/БЛОК-СХЕМА МАТЕРИАЛА

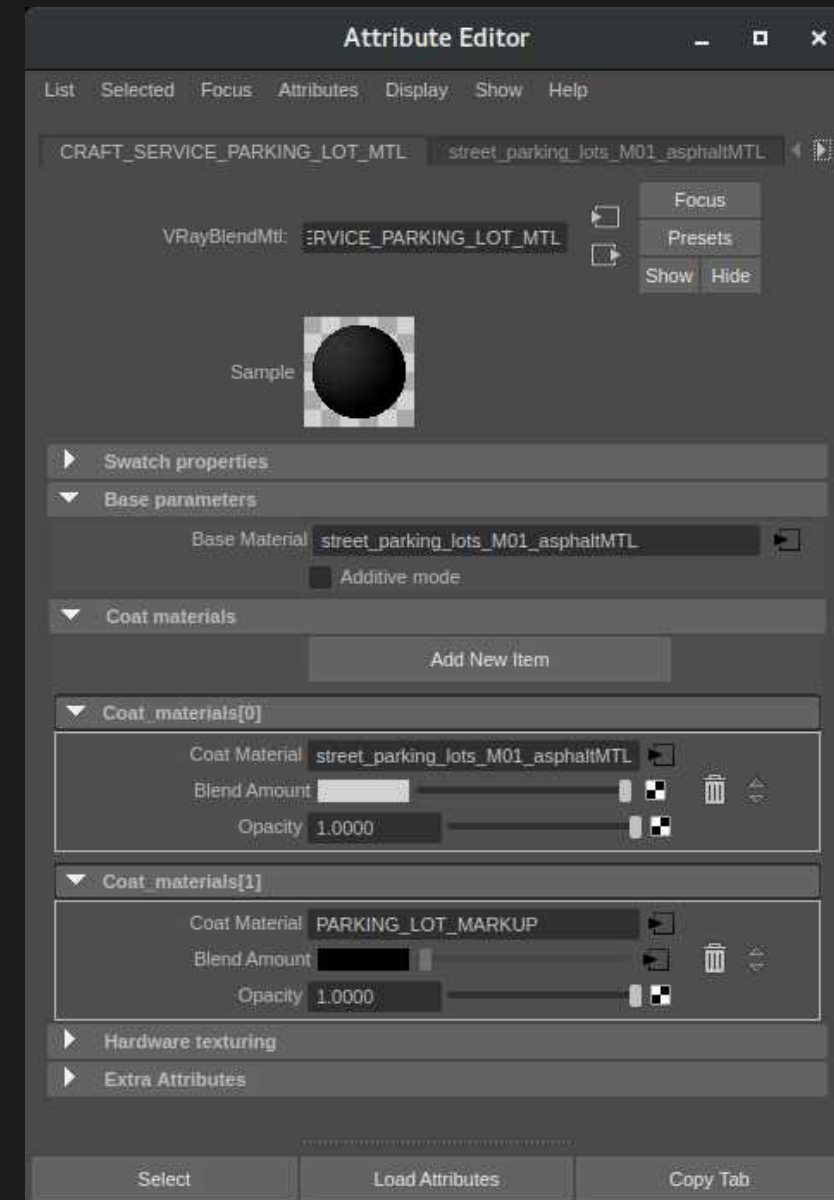


КЛЮЧЕВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ МАТЕРИАЛА

- Шейдеры материалов
- Шейдеры композитных текстурных карт
- Шейдеры процедурных текстурных карт
- Текстуры карты

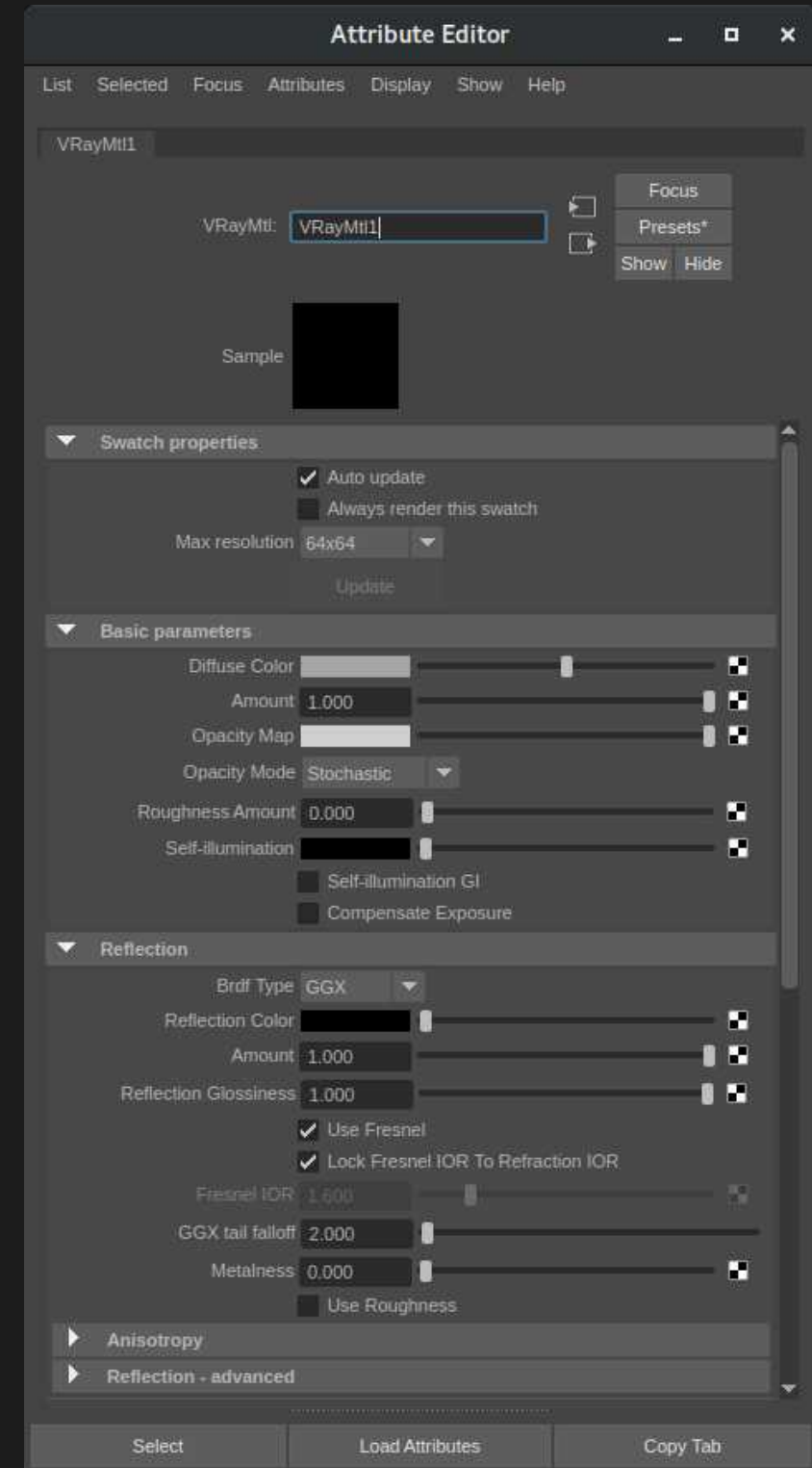
ШЕЙДЕР V-RAY BLEND MATERIAL

- Главный инструмент для создания многоструктурных материалов в V-Ray
- Множество слоев с различными материалами и их свойствами
- Реализована поддержка вклада слоя материала от цвета, текстур и значений



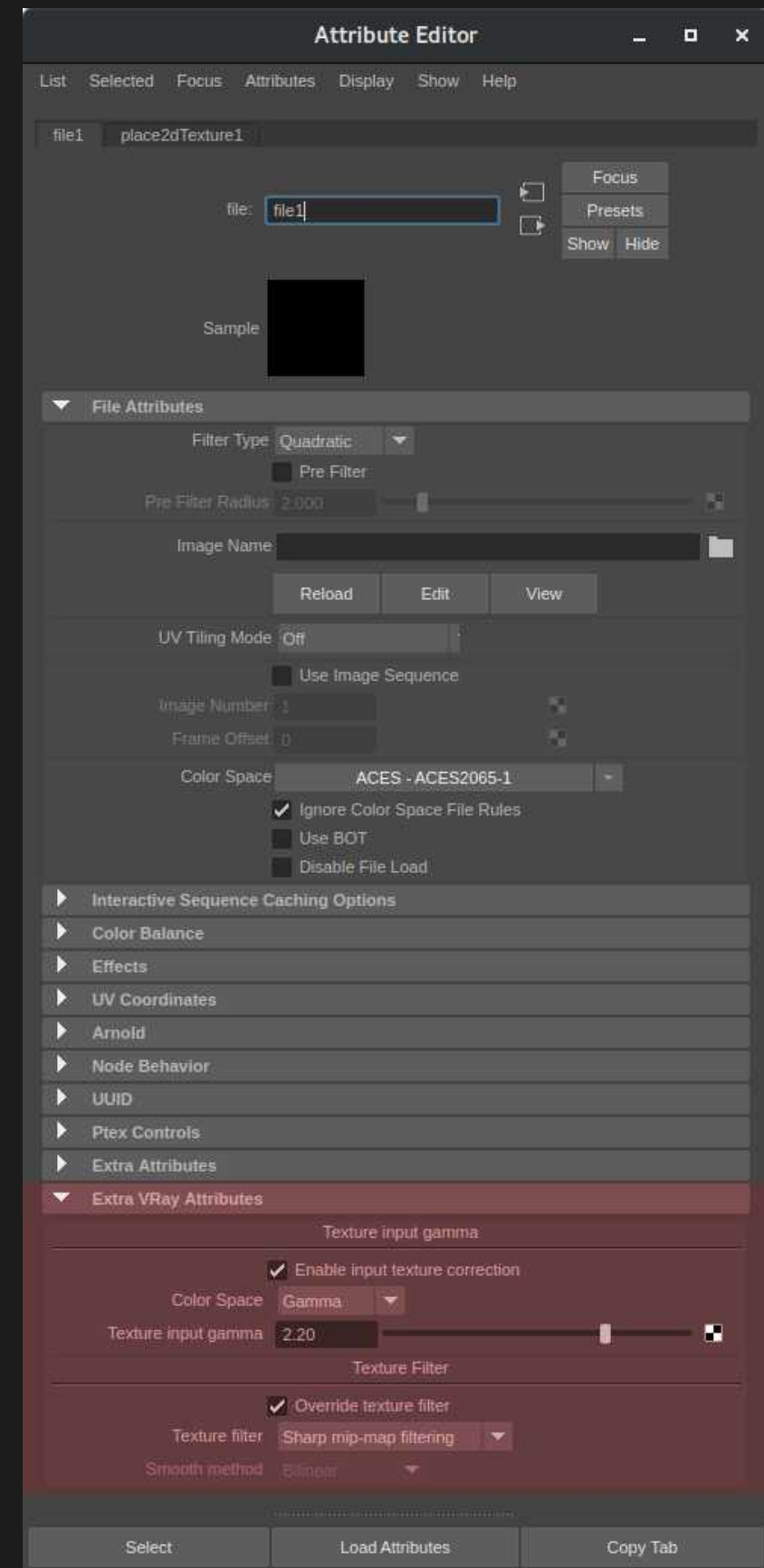
ШЕЙДЕР V-RAY MATERIAL

- Ключевой шейдер материалов в V-Ray
- Разработан с учетом создания PBR-материалов
- Многоуровневая структура материала
- Поддерживается вклад каждого слоя функции затенения
- Реализована модель отражений GGX
- Моделирование слоев покрытия и блеска



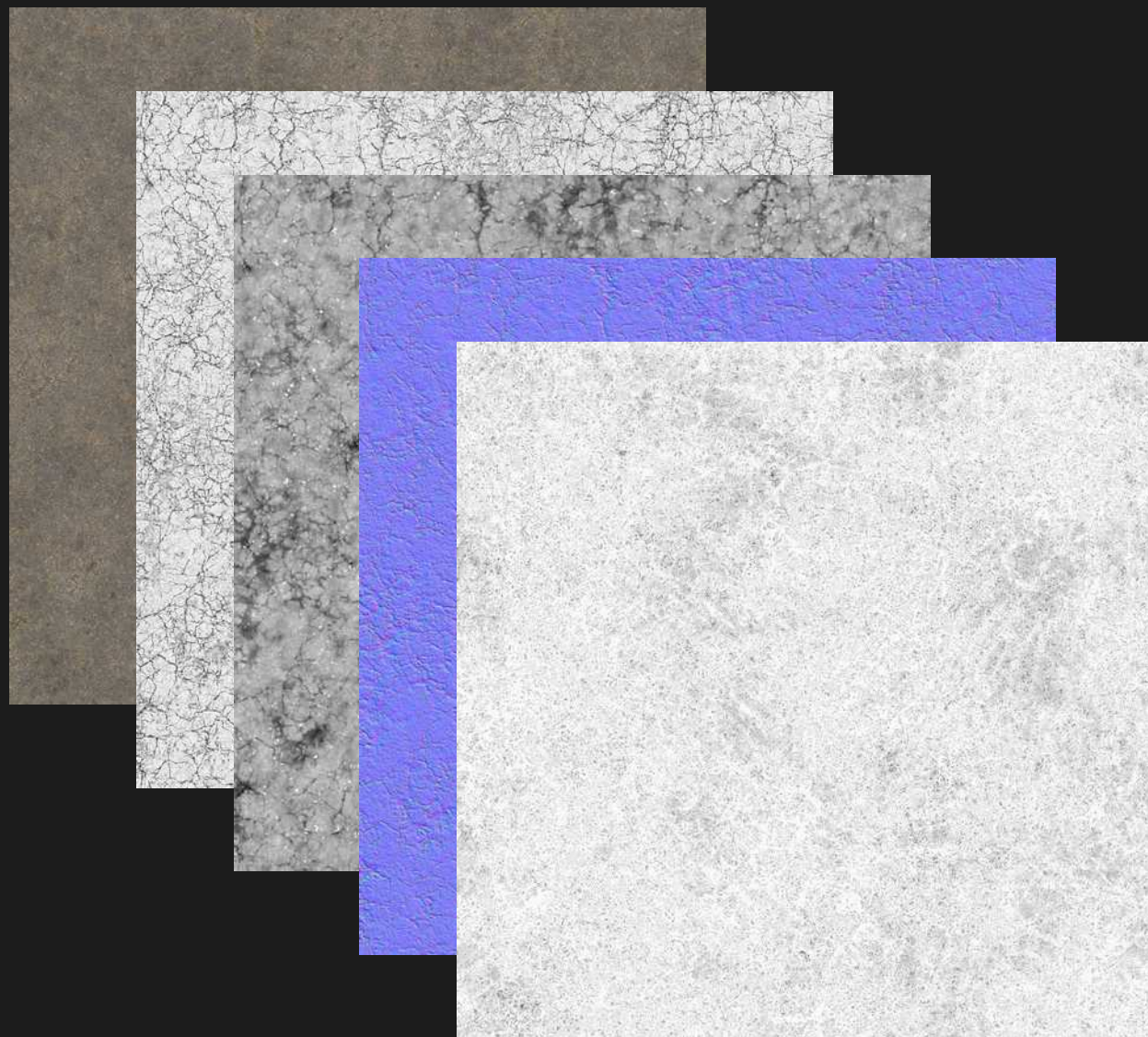
АТРИБУТЫ V-RAY

- Контроль цветового пространства текстурной карты
- Контроль гамма для изображения
- Управление фильтрацией текстур

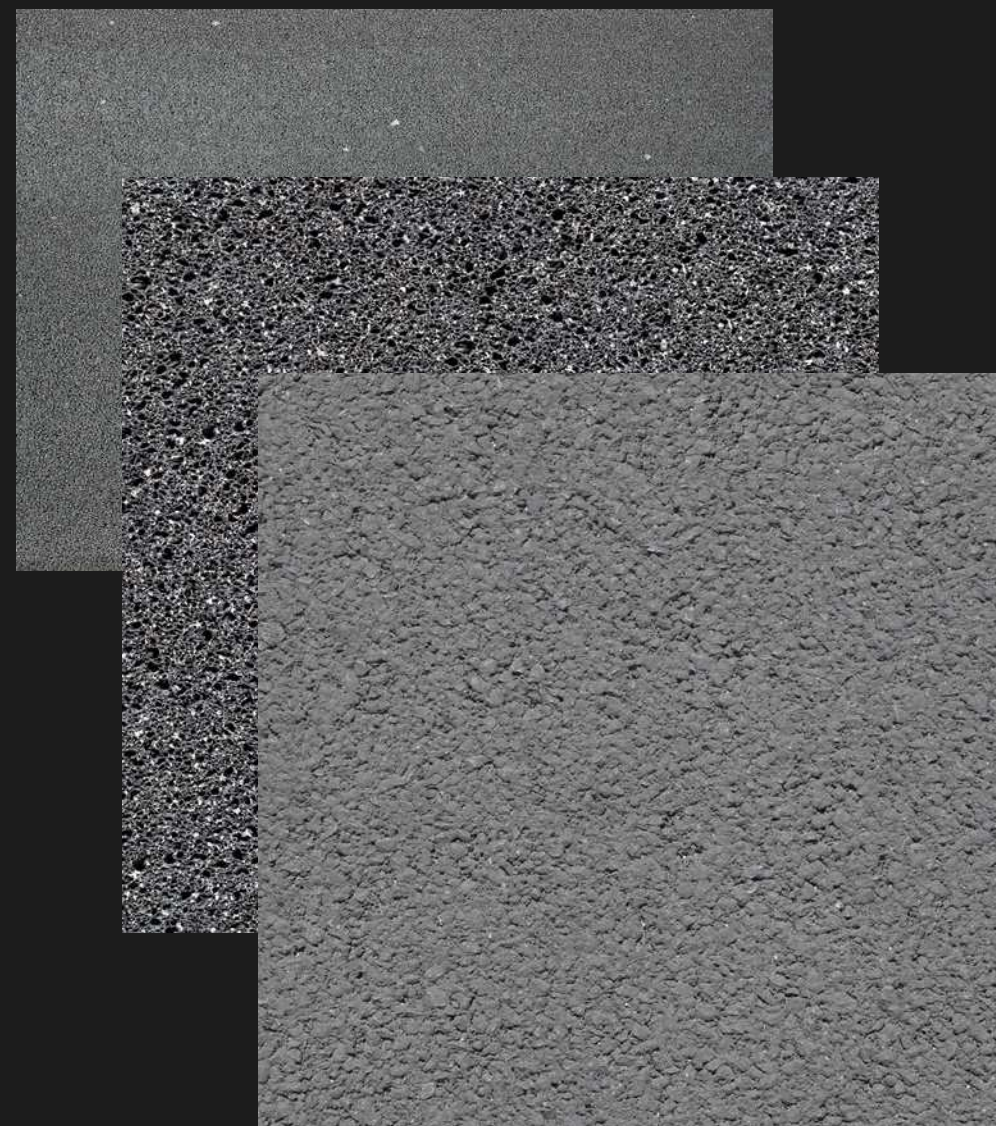


ПОДБОР ТЕКСТУРНЫХ КАРТ

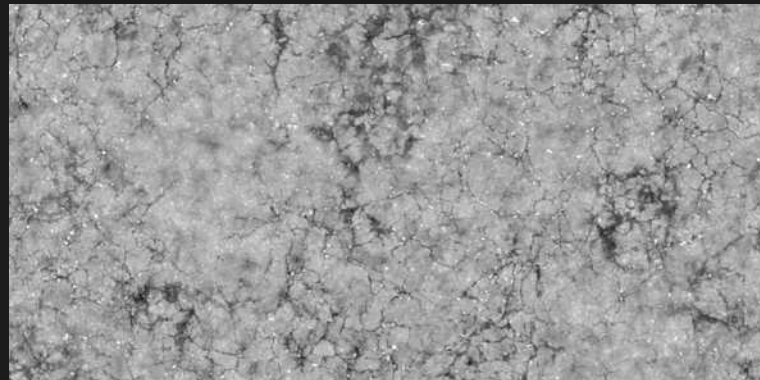
PBR текстуры



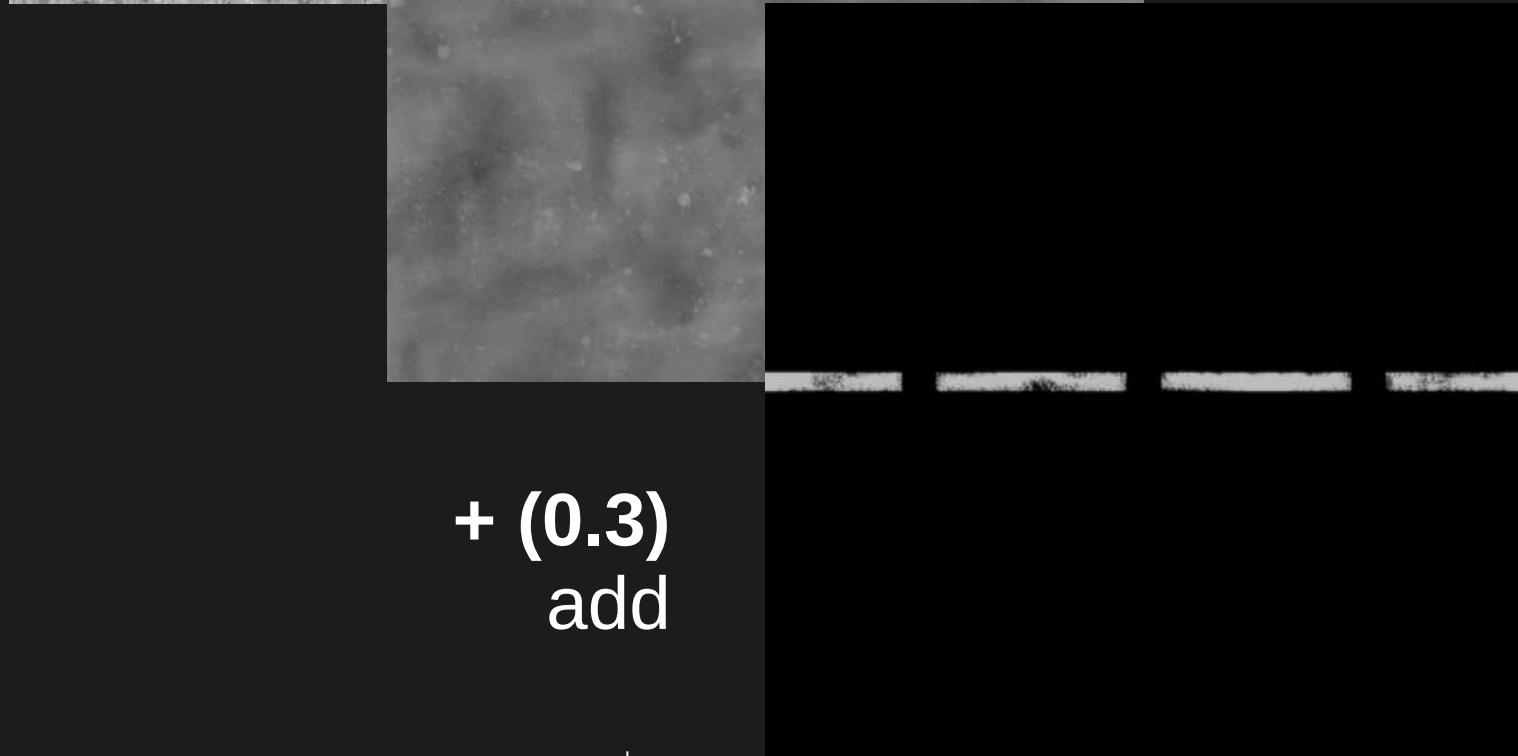
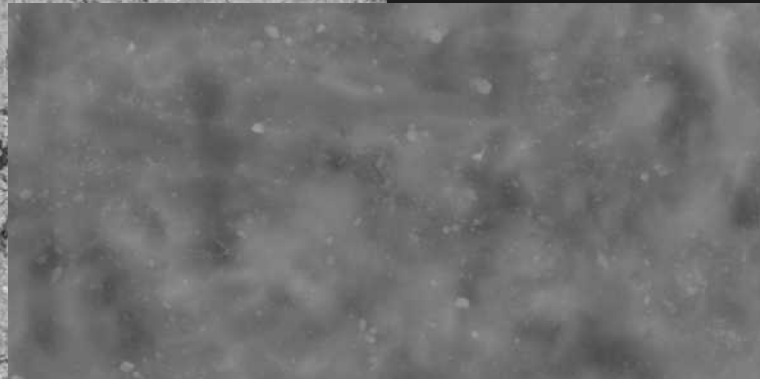
Текстуры диффузного цвета



СМЕШИВАНИЕ КАРТ СМЕЩЕНИЯ

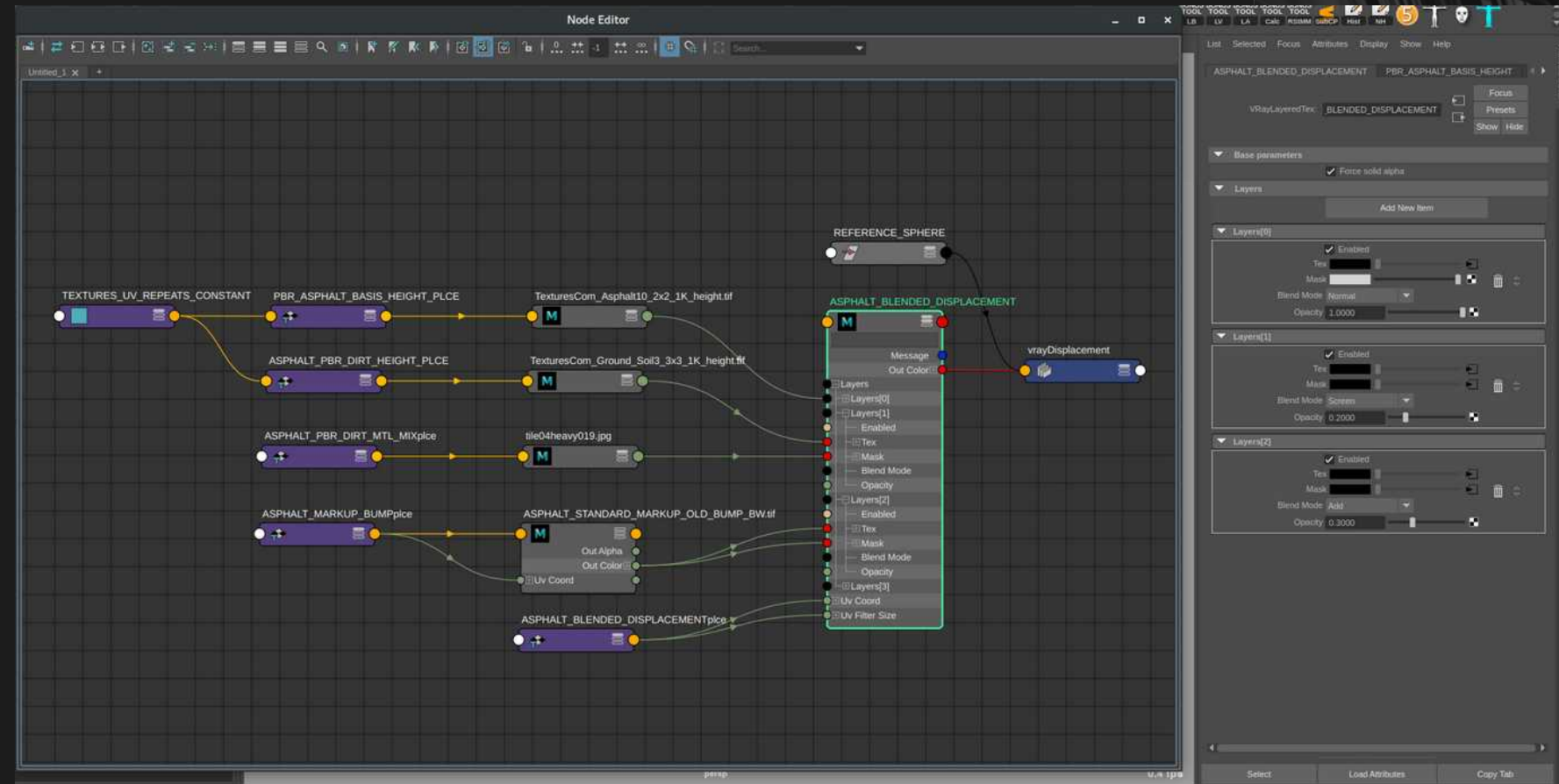


+ (0.2)
screen

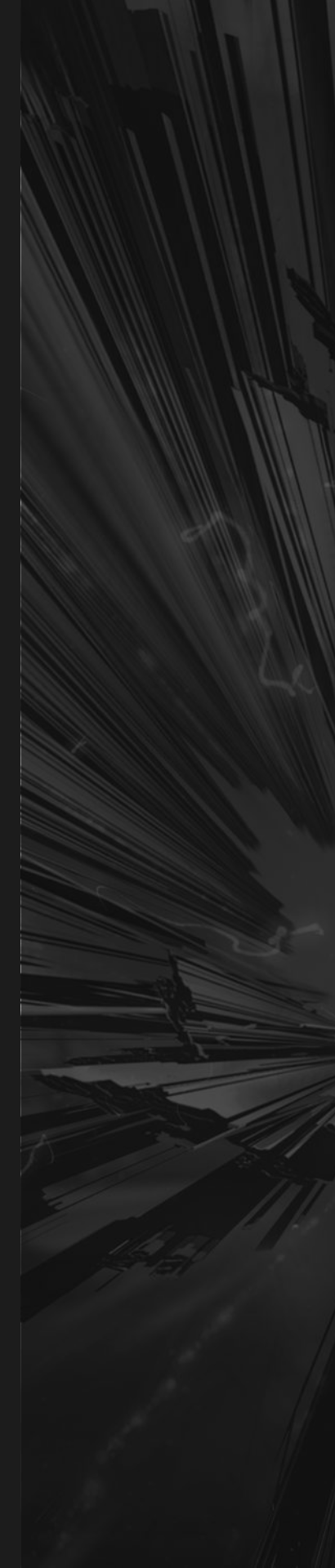


+ (0.3)
add

Граф объединения текстурных карт



Карты смещения (Displacement maps)



ССЫЛКИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Официальный портал V-Ray for Maya Renderer

<https://www.chaosgroup.com/vray/maya>

Портал Autodesk AREA

<https://area.autodesk.com/>

Форум Autodesk Community посвященный Maya и 3ds max

<https://forums.autodesk.com/t5/3ds-max-maya-russian/bd-p/379>

Форум Chaos Group посвященный V-Ray for Maya Renderer

<https://forums.chaos.com/forum/v-ray-for-maya-forums>

Форум портала RENDER.RU

<https://render.ru/xen/>

КОНТАКТЫ

Вы можете задать свои вопросы написав мне:

- e-mail: chekhlov.d@gmail.com
- ВКонтакте | VK: <https://vk.com/dimson3d>
- Facebook: <https://www.facebook.com/chekhlov.d/>