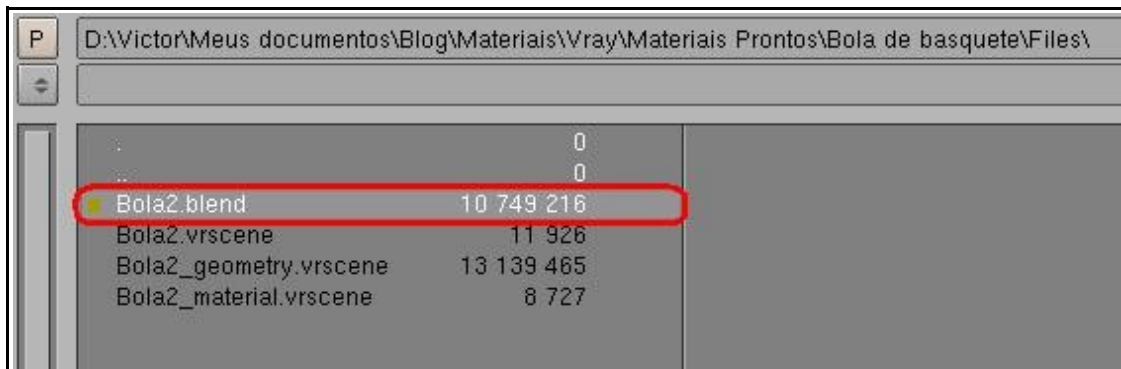


Usando materiais para Vray/Blender

Olá galera! Mais um tutorial, na verdade um guia rápido, do Victor Phellipe. Aqui você vai aprender a como usar os [materiais para o Vray](#) disponíveis em meu Blog. Sem delongas, vamos ao que interessa.

Importando o material

1. Para que seja possível usar o material, é preciso tê-lo no arquivo que você está trabalhando. Para isso, pressione **Shift + F1** e localize o .blend que você baixou.



2. Ao clicar no arquivo, uma lista com alguns nomes aparecerão. Procure por **Material**.
3. Aparecerá uma nova lista, mas dessa vez, com os materiais existentes no arquivo. Sempre é bom nomear os materiais em cada arquivo para não dar confusão na hora de importar. Procure pelo nome **VMP***.

Pronto, agora nós já podemos usar o material.

Aplicando o material

Infelizmente, o script não suporta procedurais e nem imagens como texturas que não sejam com mapeamento UV... Infelizmente. Então se você for usar qualquer material, tenha certeza que sua mesh está devidamente mapeada!

1. Selecione sua mesh e vá ao painel **Shading** (F5) e depois ao **Material Buttons**. Clique no botão existente ao lado de **Add new**, que pode ser identificado com duas setinhas, e procure pelo material importado, no caso, **VMP**.
2. Não se esqueça de mapear a sua mesh!
3. Confira se o diretório indicado para as texturas confere com o local delas no seu HD.

Agora nós podemos renderizar, certo? NÃÃÃO! Não nesse caso. O material da bola de basquete envolve displacement e se você não configura-lo corretamente vai sair um material bem estranho. Não existe um valor ideal para todas as cenas, até porque elas tem tamanhos diferentes, então é preciso fazer alguns testes antes de usar... Mas use valores decimais ou centesimais, se você considerar 1 Blender unit = 1 metro.

Pronto, agora sim você pode renderizar!

Victor Phellipe

<http://victorphellipe.wordpress.com/>