

materiais e luzes para arquitetura referência rápida



MODELAGEM TRIDIMENSIONAL
PUC-RIO

materiais

- Standard
 - usar com luzes standard
 - Architectural
 - usar com luzes fotométricas + radiosity
 - eventualmente, usar com mental ray
 - alguns parâmetros são ignorados
 - Arch&Design
 - usar com mental ray
 - Ink&Paint
 - só funciona em perspectiva
-

vidros

- Reflect/refract maps
 - melhor para superfícies curvas
 - usa principalmente o mapa de background
 - Flat mirror
 - espelhamento preciso, superfície plana
 - é recomendável mapeamento de planos
 - Raytrace
 - espelhamento preciso
 - Thin wall refraction
 - refração com superfície fina
-

luz

- Standard
 - spot
 - Photometric
 - IES Sun&Sky
 - trabalha bem com radiosity ou light tracer
 - mr (mental ray) Sun&Sky
 - otimizado para mental ray
 - point/linear/area (target ou free)
 - point – spot
 - linear – neon ou fluorescente
 - area – backlight ou skylight
 - em geral, sunlights (e mesmo skylights) devem ser usadas em conjunto com controles de exposição
-

default scanline renderer – plug-ins

■ Light Tracer

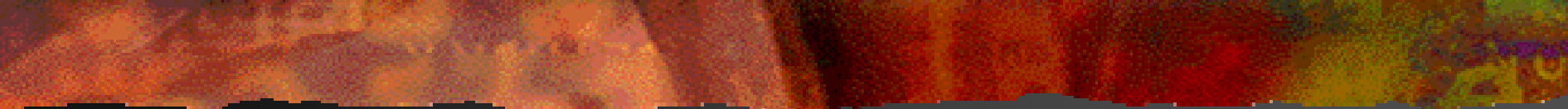
- cenas externas (muita iluminação)
- sombras com bordas suaves e mistura de cores

■ Radiosity

- plug-in de renderização para cálculo preciso das interações luminosas
 - integrado com ray-tracing (sombras e reflexões)
 - cenas externas e internas
 - realiza o cálculo da solução; depois é feito o render
-

mental ray renderer

- interior e exterior
- indirect illumination
 - final gather



fim