

Как создать реалистичный материал листьев и травы?

How to create realistic leaf or grass material?

Редакция от: Mon, 2 Mar, 2015 at 5:24 PM

Переведено: 26 марта 2015

Как создать эти материалы?

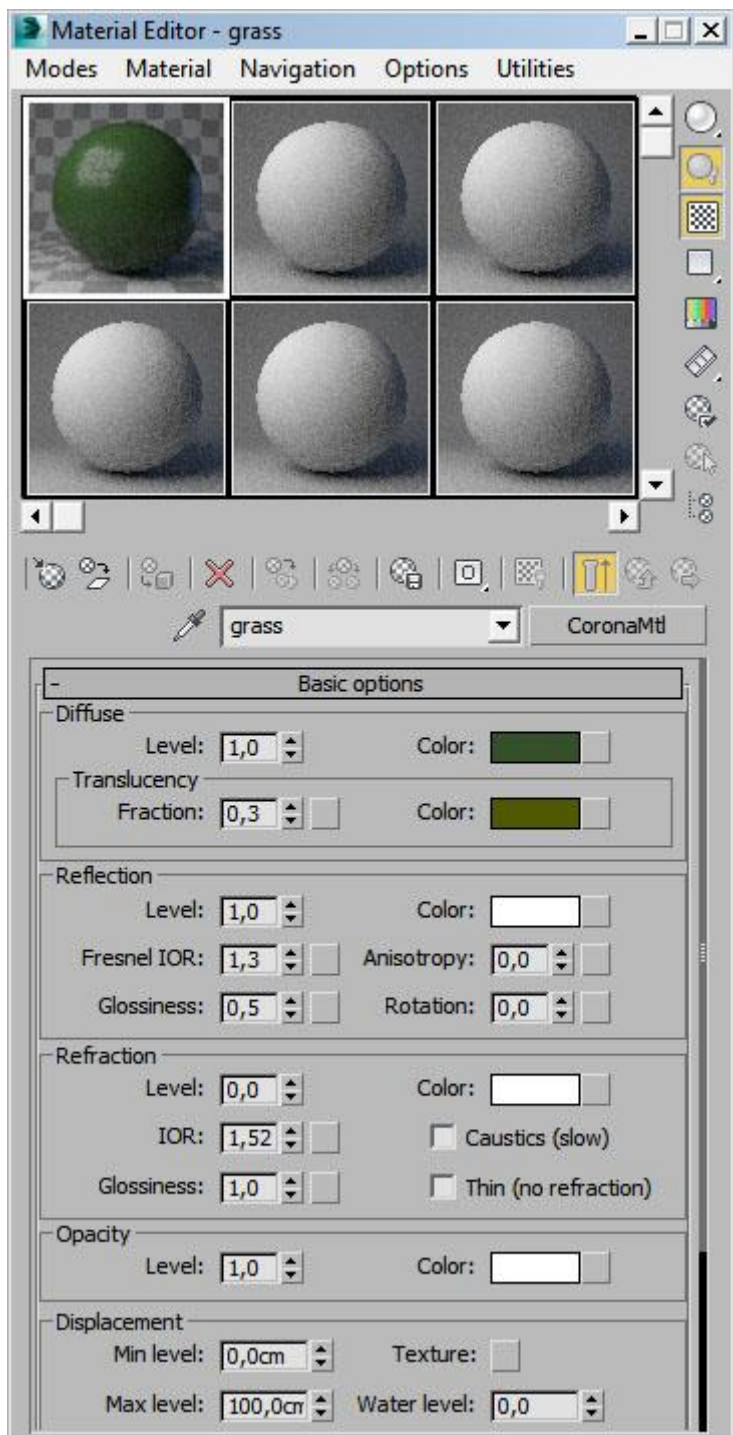
Вот несколько базовых рекомендаций по тому, как создать реалистично выглядящие материалы для листьев и травы:

- Используйте искривленную геометрию для листьев и травы вместо плоских плашек, чтобы они могли отражать свет натуралистично
- Используйте цветную текстуру вместо заливок цветом для диффузной составляющей и просвечивания (diffuse и translucency).
- Используйте translucency, но не перебарщивайте (обычно достаточно значения около 0,1 - 0,3)
- Положите диффузную текстуру в слот translucency и настройте ее используя карту **Color Correction** (например, сделайте ее более желтой)
- Отражения сделайте ярче, но индекс отражения Fresnel IOR понизьте (Fresnel IOR равное 1,3 обычно работает хорошо)
- Увеличивайте гляцевитость (glossiness) пока материал не начнет выглядеть реалистично и не будет производить видимых артефактов (см: [Я вижу мертвых людей яркие белые пиксели на траве!](#))
- Интерактивный рендер является хорошим подспорьем во время настройки этих параметров (см: [How to use interactive rendering?](#))
- Не используйте подповерхностное рассеивание (subsurface scattering) для объектов без толщины. Для травы / листьев лучше всего использовать translucency.
См: [How to use subsurface scattering?](#)

Вы так же можете скачать высококачественный набор материалов отсюда [the resources section on our website](#). Набор базовый "Basic Set" созданный [Ludvík Koutný](#) содержит пример материала травы.

Примеры

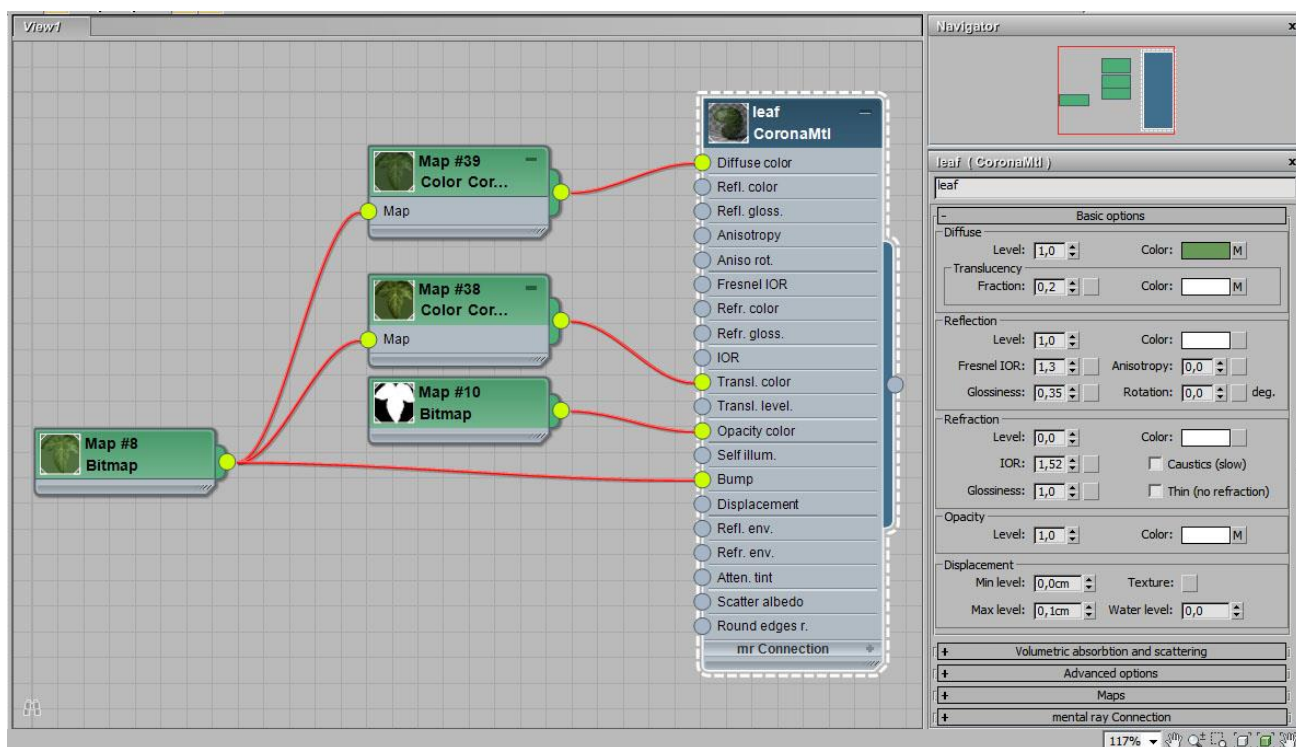
Пример настройки материала травы:



Результат:



Пример настройки материала листьев:



Результат:

