



MÓD 10 - Aula 01 - Mais Leveza e Detalhes com Proxy

1. O que são os Proxys?

- 1.1. Modelagens complexas (mais pesadas) que são representadas como uma forma mais leve de se trabalhar
- 1.2. No Sketchup fica simplificado (para não pesar). Mas quando renderizado a formas aparece completa e com todos os detalhes
- 1.3. Isso permite que o processador do sketchup trabalhe com formas mais detalhadas mas sem sobrecarregar o sistema

2. Como fazer um proxy de um modelo

- 2.1. 1- Salve uma versão do Sketchup para servir de backup
- 2.2. 2- Selecione o componente (de preferencia em um arquivo separado) e clique no ícone do v-ray para criar o proxy
- 2.3. Antes de Exportar verifique se os materiais do V-Ray que estão no seu componente estão configurados.
- 2.4. 3- Na janela que apareceu, vamos configurar o proxy
 - 2.4.1. Caminho
 - 2.4.1.1. Coloque junto do arquivo de Backup do Sketchup que você criou
 - 2.4.1.2. Aqui é muito importante você ter uma biblioteca organizada para que os links funcionem de maneira correta
 - 2.4.2. Tipo de Proxy
 - 2.4.2.1. Refined Clustering
 - 2.4.2.2. Vertex Clustering
 - 2.4.2.3. Face Skipping
 - 2.4.3. Faces Preview
 - 2.4.3.1. 10000
 - 2.4.4. Deixe ativo
 - 2.4.4.1. Overwrite Existing Files

2.4.4.2. Replace Object with Proxy

2.4.5. Export

2.5. 4 - Como importar o Proxy na sua cena

2.5.1. Método 1

2.5.1.1. Import Proxies do Vray

2.5.1.1.1. Tem que colar os materiais que voce exportou

2.5.2. Método 2

2.5.2.1. Copiar e Colar do arquivo de proxy gerado

2.5.3. Método 3

2.5.3.1. Salvar o Arquivo de Proxy como Sketchup e usar como componentes.

2.5.3.1.1. Você pode atualizar o modelo do arquivo e ele atualiza o proxy também

3. Importando da Biblioteca

3.1. Acesse a biblioteca e escolha uma opção dos Vrmesh disponíveis (ARVORES)

3.2. Abra um arquivo novo no Sketchup

3.3. Clique no ícone para importar um novo proxy

3.4. Selecione o Proxy que você escolheu na biblioteca, e importe

3.5. Faça uma renderização interativa para identificar as cores dos materiais

3.6. Substitua as cores pelos mapas que estão na pasta da biblioteca (do arquivo que você escolheu)

3.6.1. Configure o reflection nas folhas para mais realismo

3.7. Salve o Arquivo de Sketchup com o proxy e use ele nos seus projetos

3.7.1. Sempre salve junto da versão da biblioteca

4. Exercício

4.1. Ficus

- 4.1.1. Insira o componente do Ficus em um arquivo separado
- 4.1.2. Verifique se os materiais deles estão configurados no V-Ray
- 4.1.3. Crie uma pasta e salve seu arquivo de Sketchup (backup)
- 4.1.4. Selecione o Bloco e clique no ícone do V-Ray para Exportar o Proxy

4.1.4.1. Caminho (File Path)

4.1.4.1.1. Coloque junto do arquivo de Backup do Sketchup que você criou

4.1.4.1.2. Aqui é muito importante você ter uma biblioteca organizada para que os links funcionem de maneira correta

4.1.4.2. Tipo de Proxy

4.1.4.2.1. Vertex Clustering

4.1.4.3. Faces Preview

4.1.4.3.1. 10000

4.1.4.4. Deixe ativo

4.1.4.4.1. Overwrite Existing Files

4.1.4.4.2. Replace Object with Proxy

4.1.4.5. Export

- 4.1.5. Selecione o Bloco do Proxy que apareceu, clique com o botão direito em cima dele e salve o arquivo como sketchup.

- 4.1.6. OBS, dentro da pasta do Ficus terão 3 arquivos

4.1.6.1. O arquivo original em Sketchup (com as configurações dos materiais do V-Ray prontas)

4.1.6.2. O arquivo .vrmesh (que é o proxy)

4.1.6.3. O arquivo de Proxy salvo como Sketchup (que facilita todo o processo)

4.2. Usando a Biblioteca

4.2.1. Acesse a biblioteca e escolha uma opção dos Vrmesh disponíveis (ARVORES)

4.2.2. Abra um arquivo novo no Sketchup

4.2.3. Clique no ícone para importar um novo proxy

4.2.4. Selecione o Proxy que você escolheu na biblioteca, e importe

4.2.5. Faça uma renderização interativa para identificar as cores dos materiais

4.2.6. Substitua as cores pelos mapas que estão na pasta da biblioteca (do arquivo que você escolheu)

4.2.6.1. Configure o reflection nas folhas para mais realismo

4.2.7. Salve o Arquivo de Sketchup com o proxy e use ele nos seus projetos

4.2.7.1. Sempre salve junto da versão da biblioteca