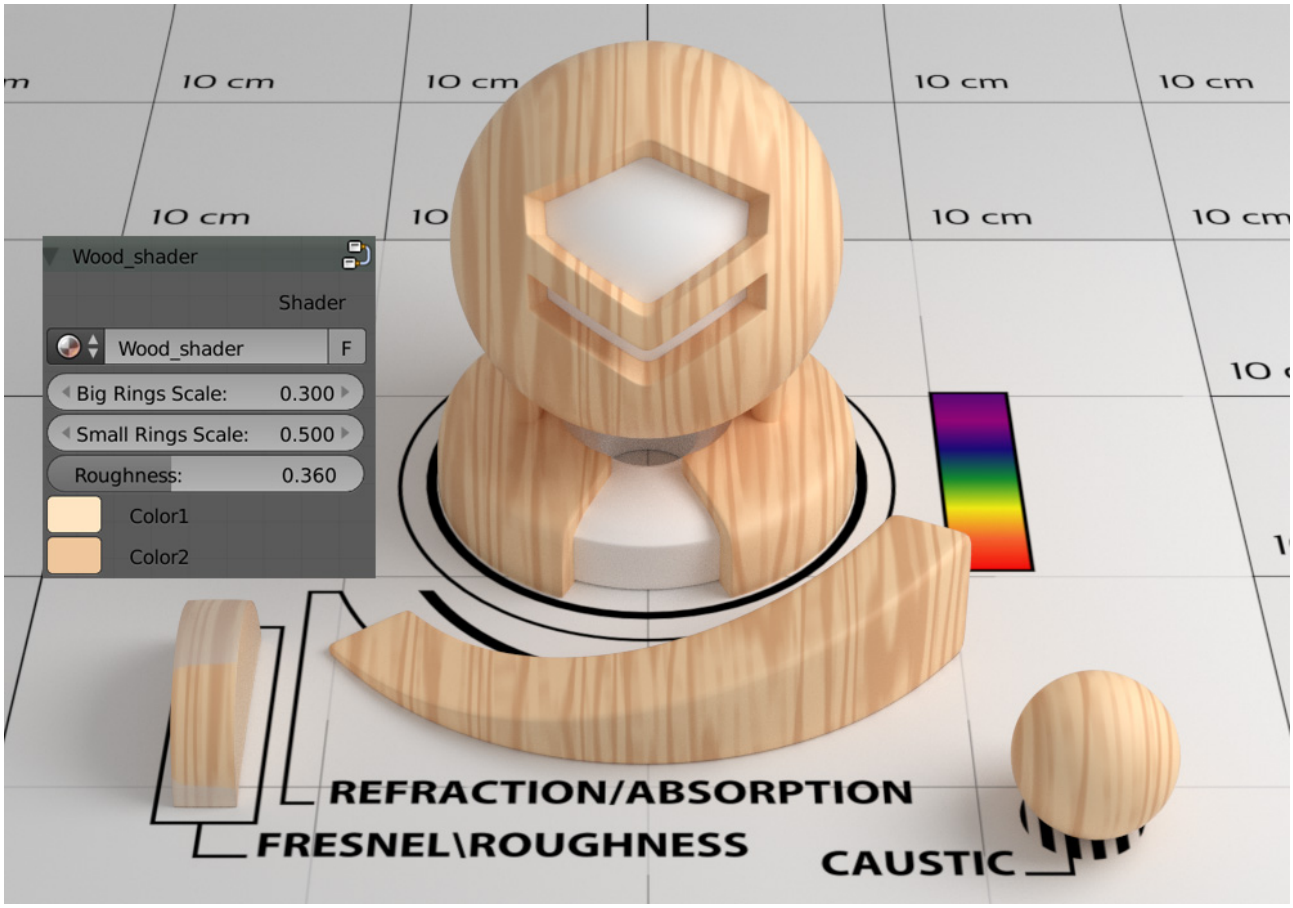
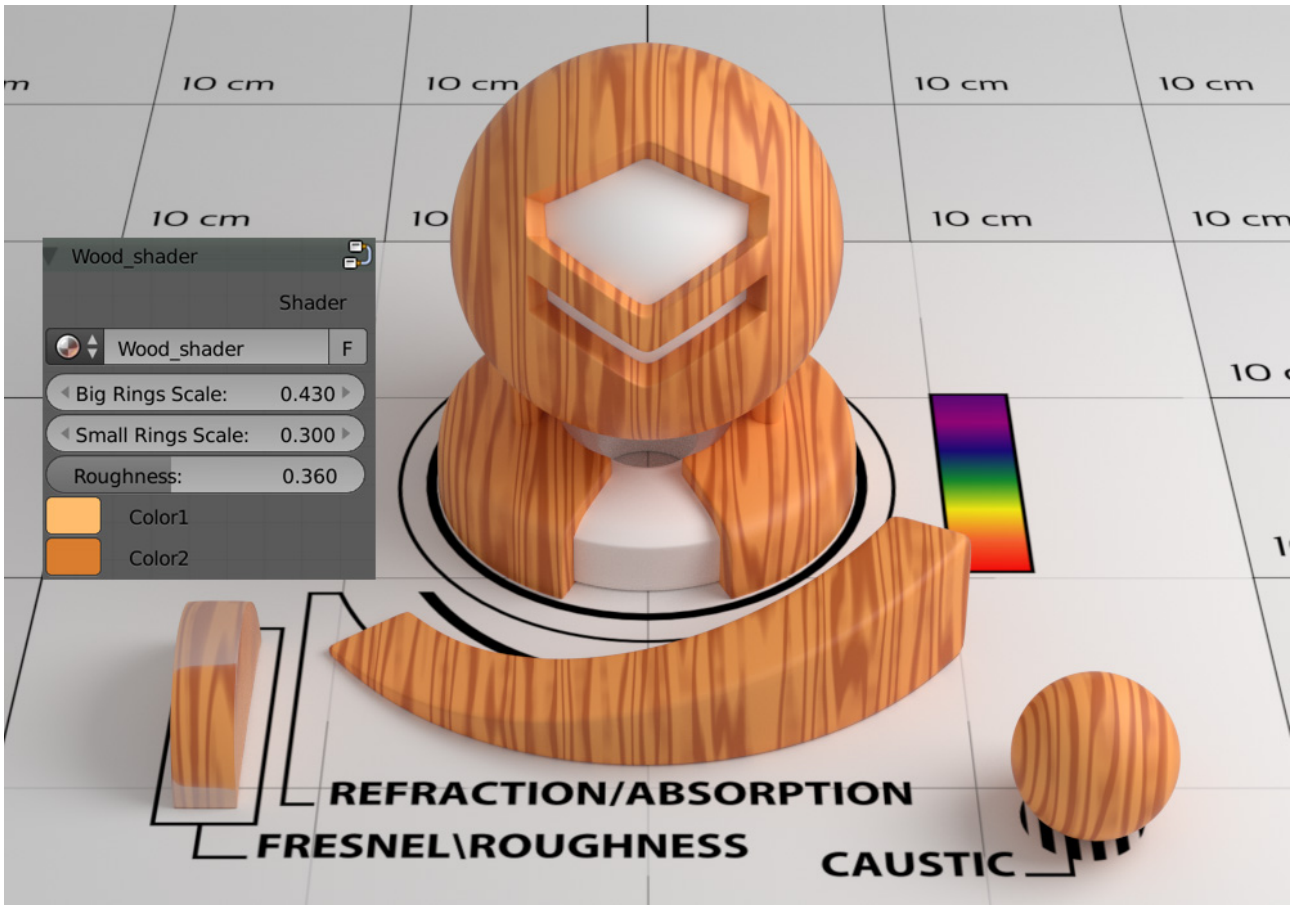
Архив процедурных материалов, которые входят в состав комплекта «Книга + Архив материалов»

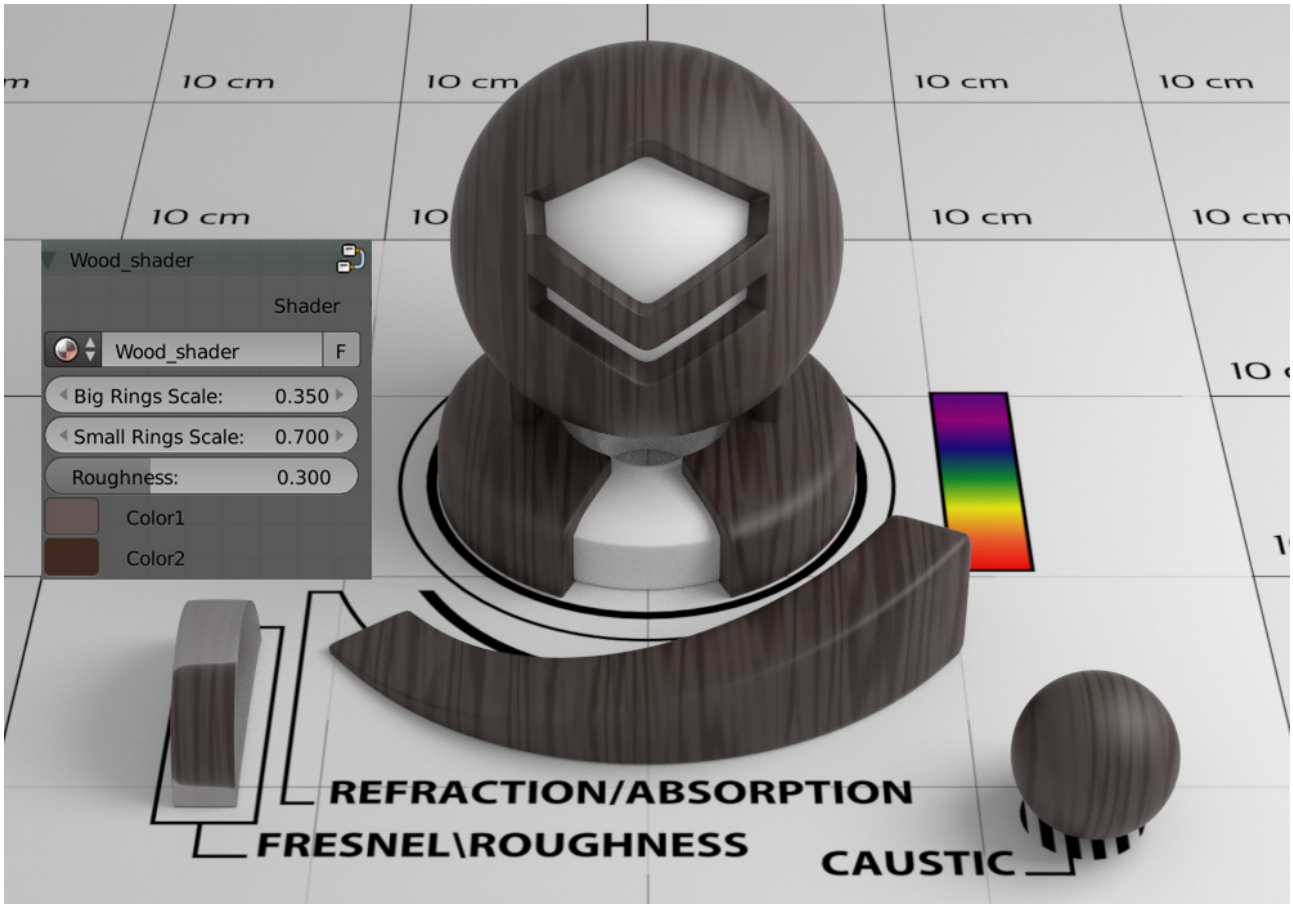
Шейдер дерева

Процедурный шейдер материала дерева. Вся связка нодов собрана в группу, которой можно легко управлять, регулируя пять основных параметров:

- Размер больших колец
- Размер малых колец
- Шероховатость (при значении 0 материал выглядит как дерево, покрытое лаком)
- Цвет дерева
- Цвет колец



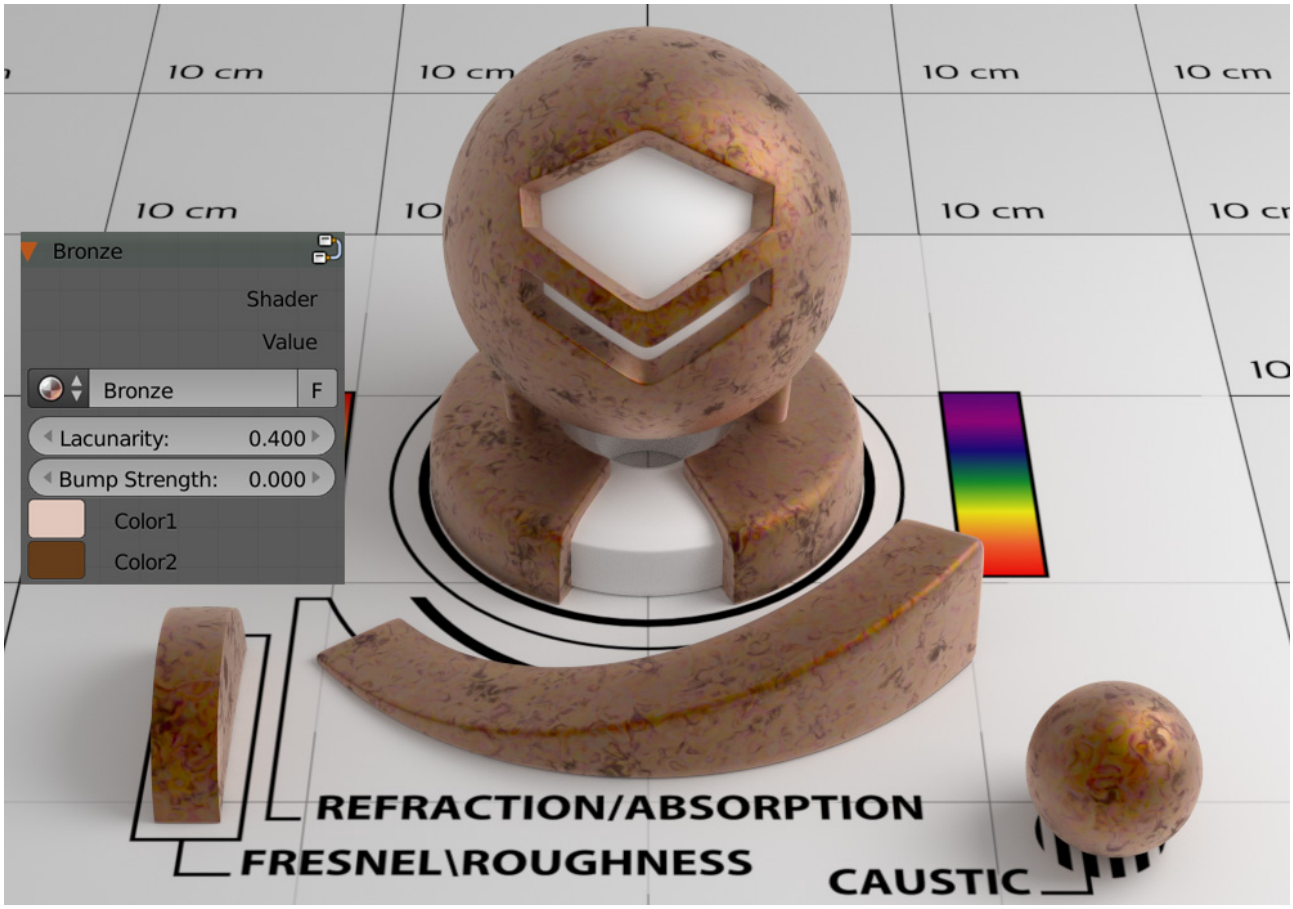

10 cm
Wood_shader
Shader
Wood_shader
F
Big Rings Scale: 0.430
Small Rings Scale: 0.300
Roughness: 0.360
Color1
Color2
REFRACTION/ABSORPTION
FRESNEL\ROUGHNESS
CAUSTIC

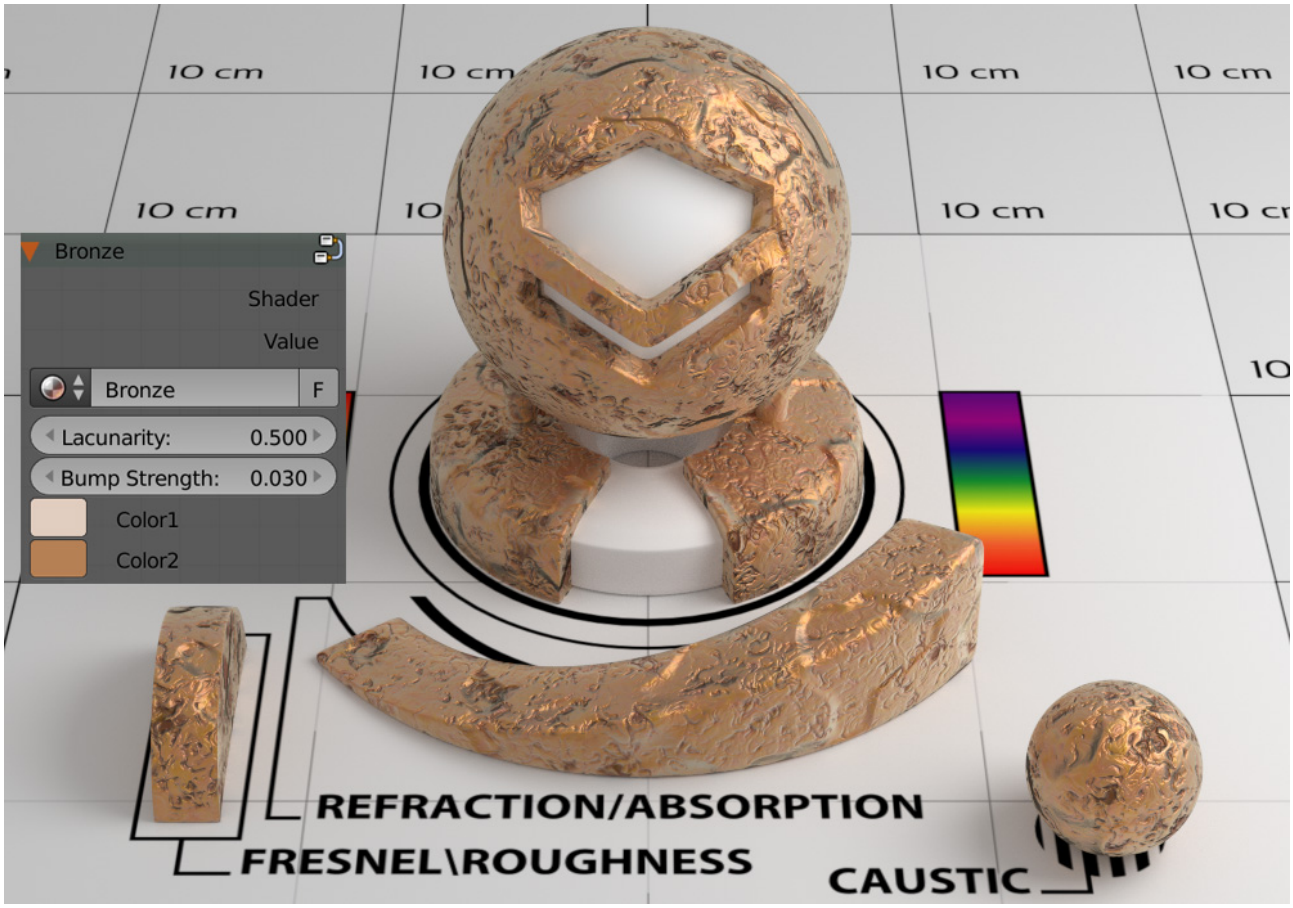

10 cm
Wood_shader
Shader
Wood_shader
F
Big Rings Scale: 0.350
Small Rings Scale: 0.700
Roughness: 0.300
Color1
Color2
REFRACTION/ABSORPTION
FRESNEL\ROUGHNESS
CAUSTIC

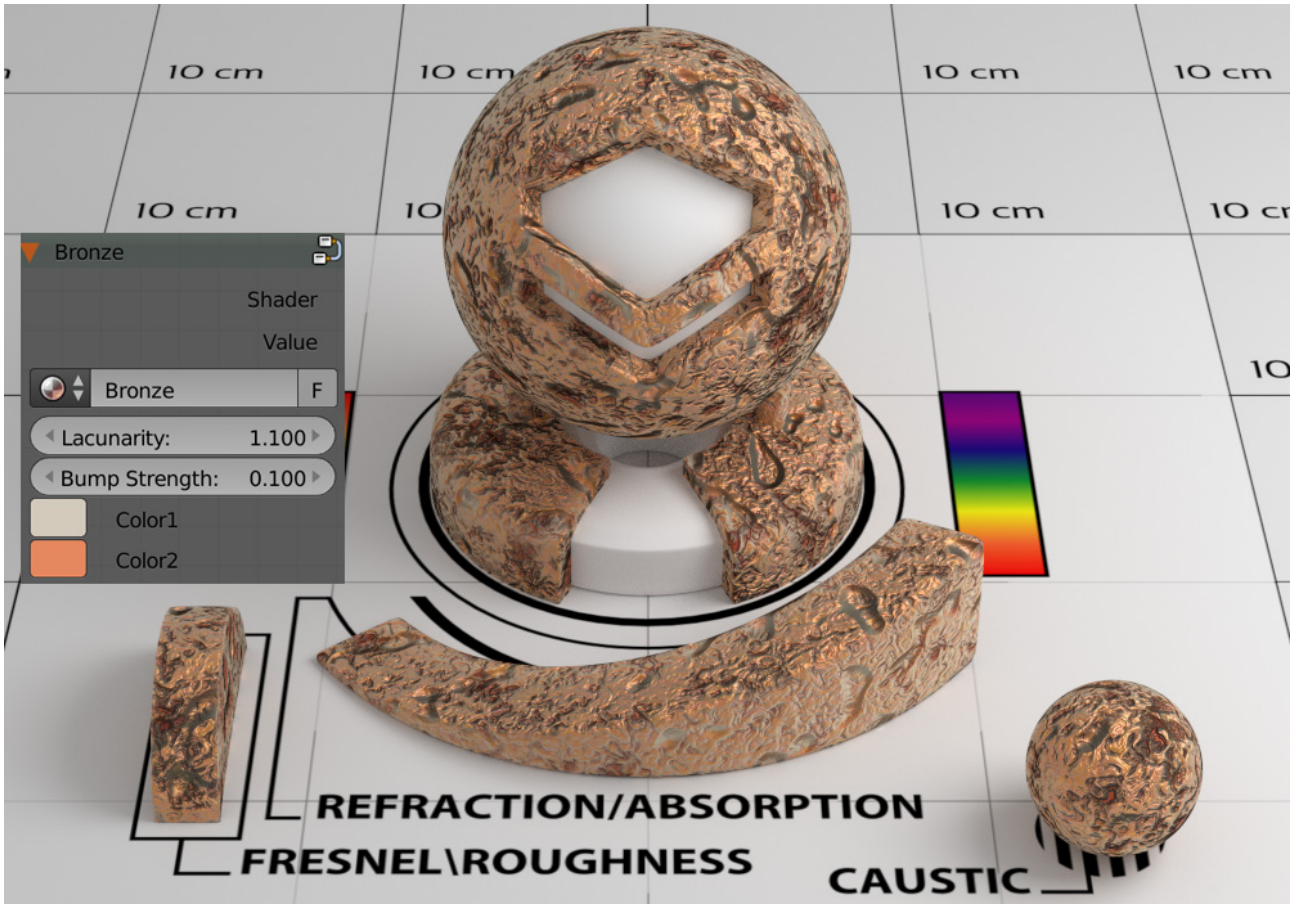
Шейдер бронзы

Процедурный шейдер антикварной/старинной бронзы. Вся связка нодов собрана в группу, которой можно легко управлять, регулируя четыре основных параметров:

- Лакунарность
- Объем (bump)
- Основной цвет
- Оттенок



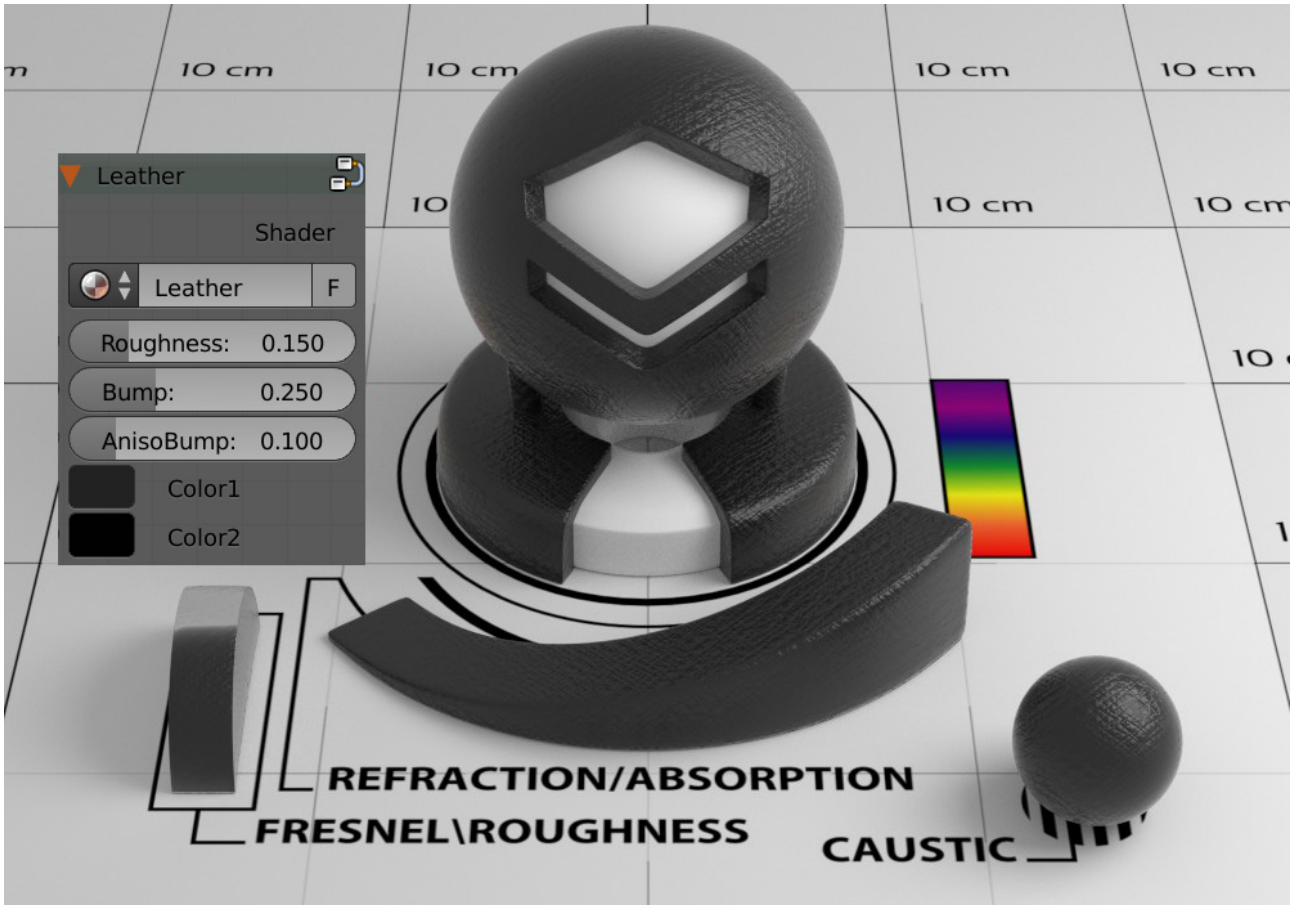

10 cm
10 cm
10 cm
10 cm
10 cm
10 cm
Bronze
Shader
Value
Bronze
F
Lacunarity: 0.500
Bump Strength: 0.030
Color1
Color2
REFRACTION/ABSORPTION
FRESNEL\ROUGHNESS
CAUSTIC


10 cm
10 cm
10 cm
10 cm
10 cm
10 cm
Bronze
Shader
Value
Bronze
F
Lacunarity: 1.100
Bump Strength: 0.100
Color1
Color2
REFRACTION/ABSORPTION
FRESNEL\ROUGHNESS
CAUSTIC

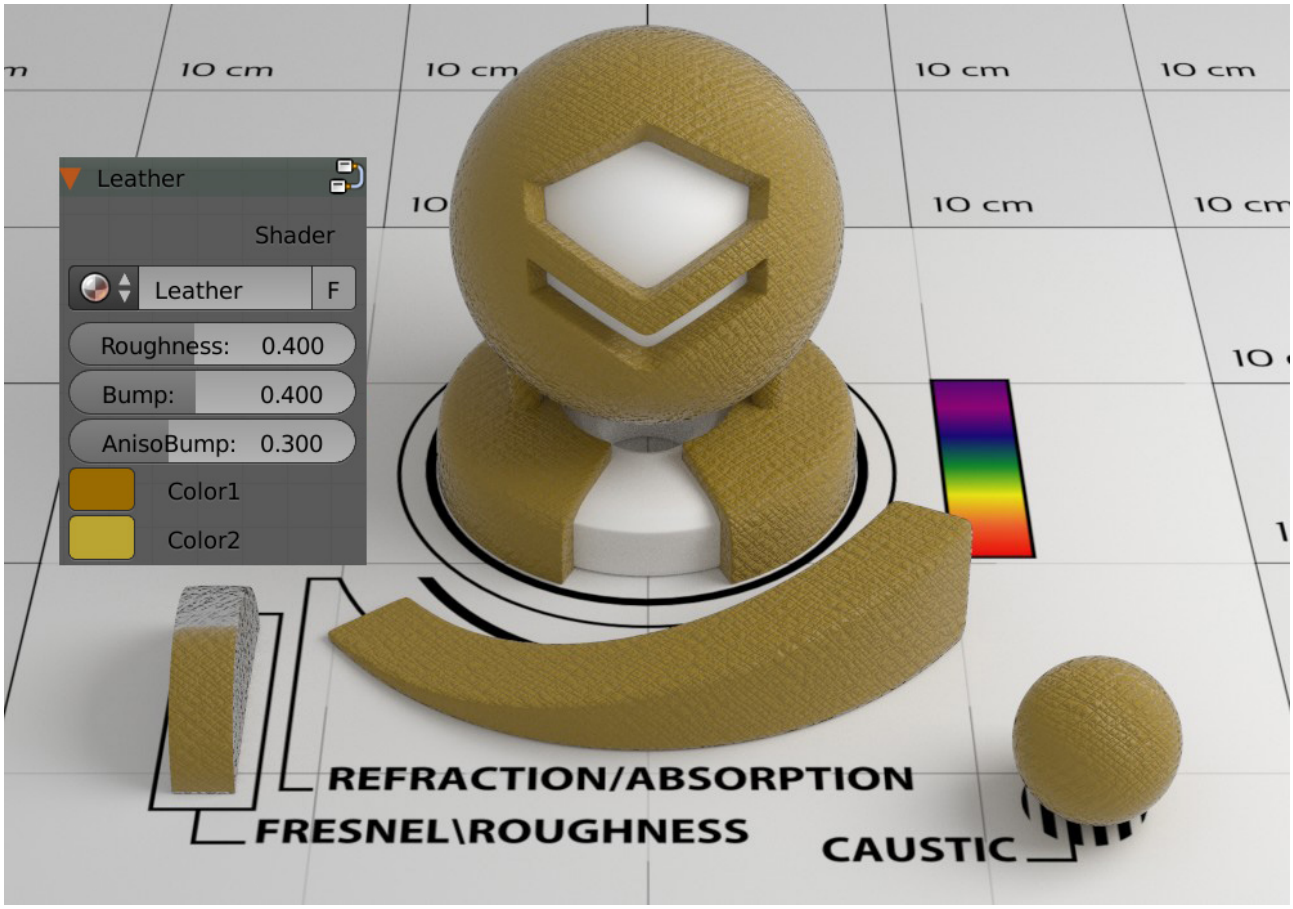
Шейдер кожи

Процедурный шейдер кожи. Вся связка нодов собрана в группу, которой можно легко управлять, регулируя четыре основных параметра:

- Шероховатость
- Объем (bump)
- Объем анизотропного шейдера (AnisoBump)
- Цвет № 1
- Цвет № 2



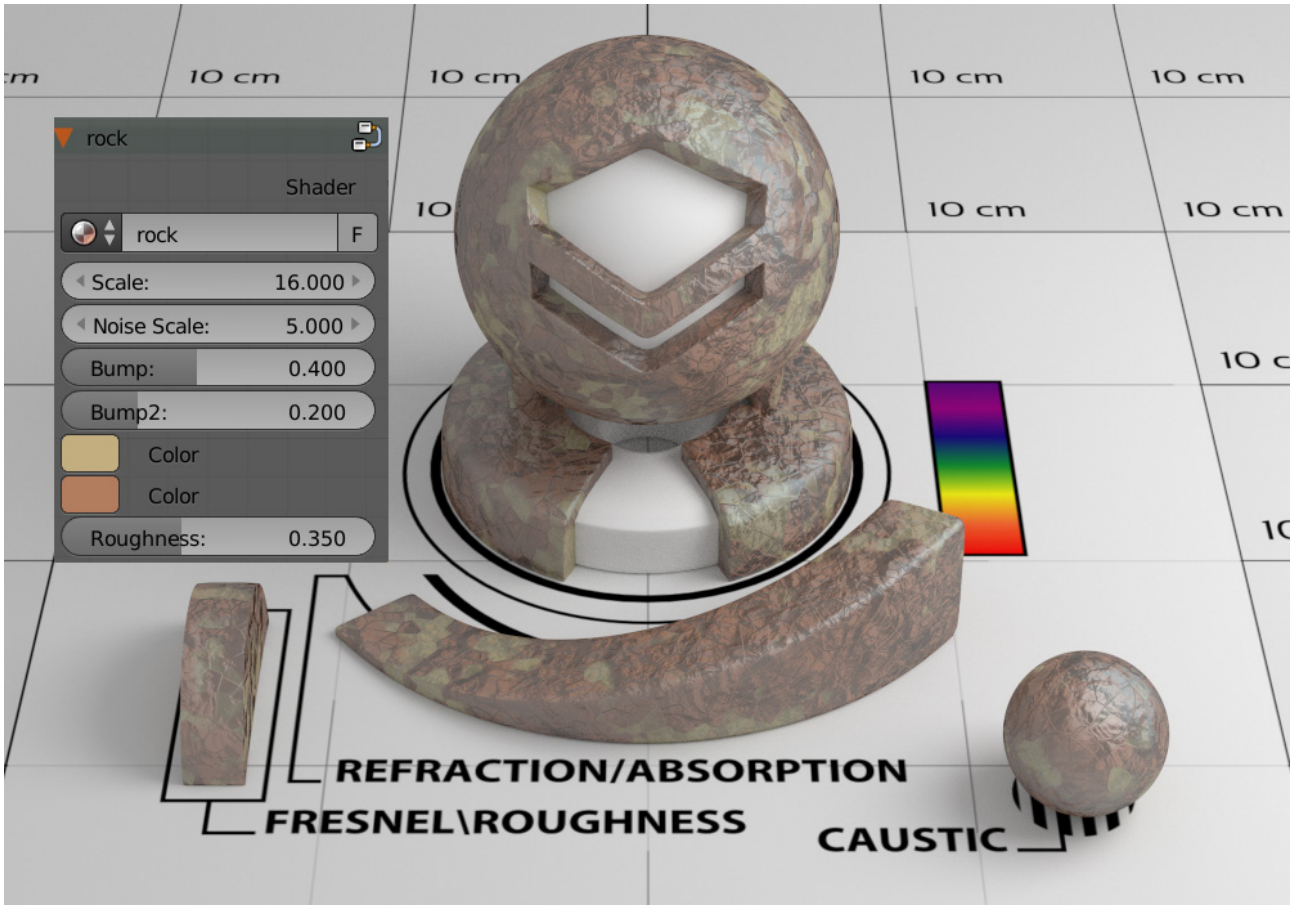
10 cm
Leather
Shader
Leather
F
Roughness: 0.100
Bump: 0.100
AnisoBump: 0.050
Color1
Color2
REFRACTION/ABSORPTION
FRESNEL\ROUGHNESS
CAUSTIC

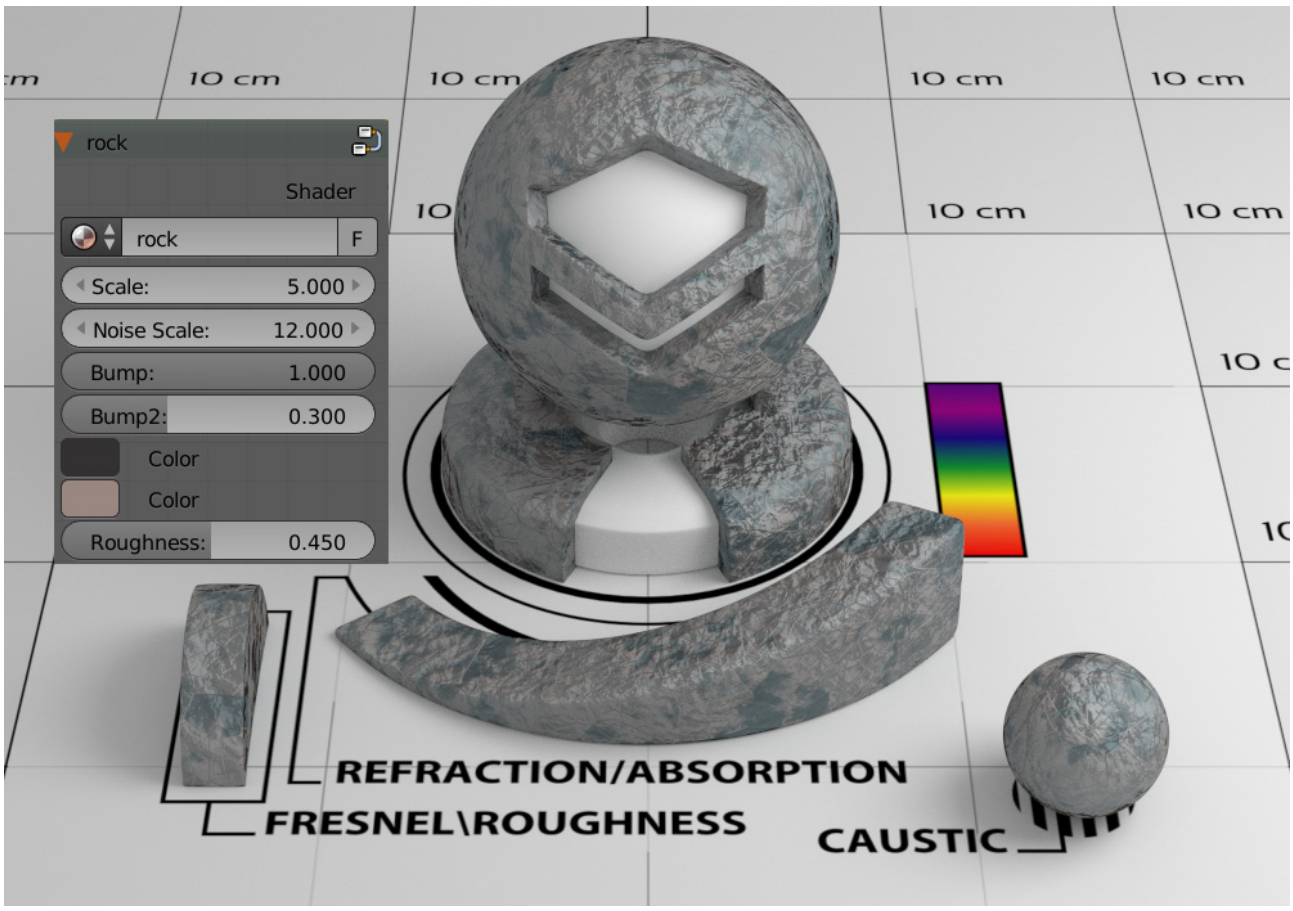

10 cm
Leather
Shader
Leather
F
Roughness: 0.400
Bump: 0.400
AnisoBump: 0.300
Color1
Color2
REFRACTION/ABSORPTION
FRESNEL\ROUGHNESS
CAUSTIC

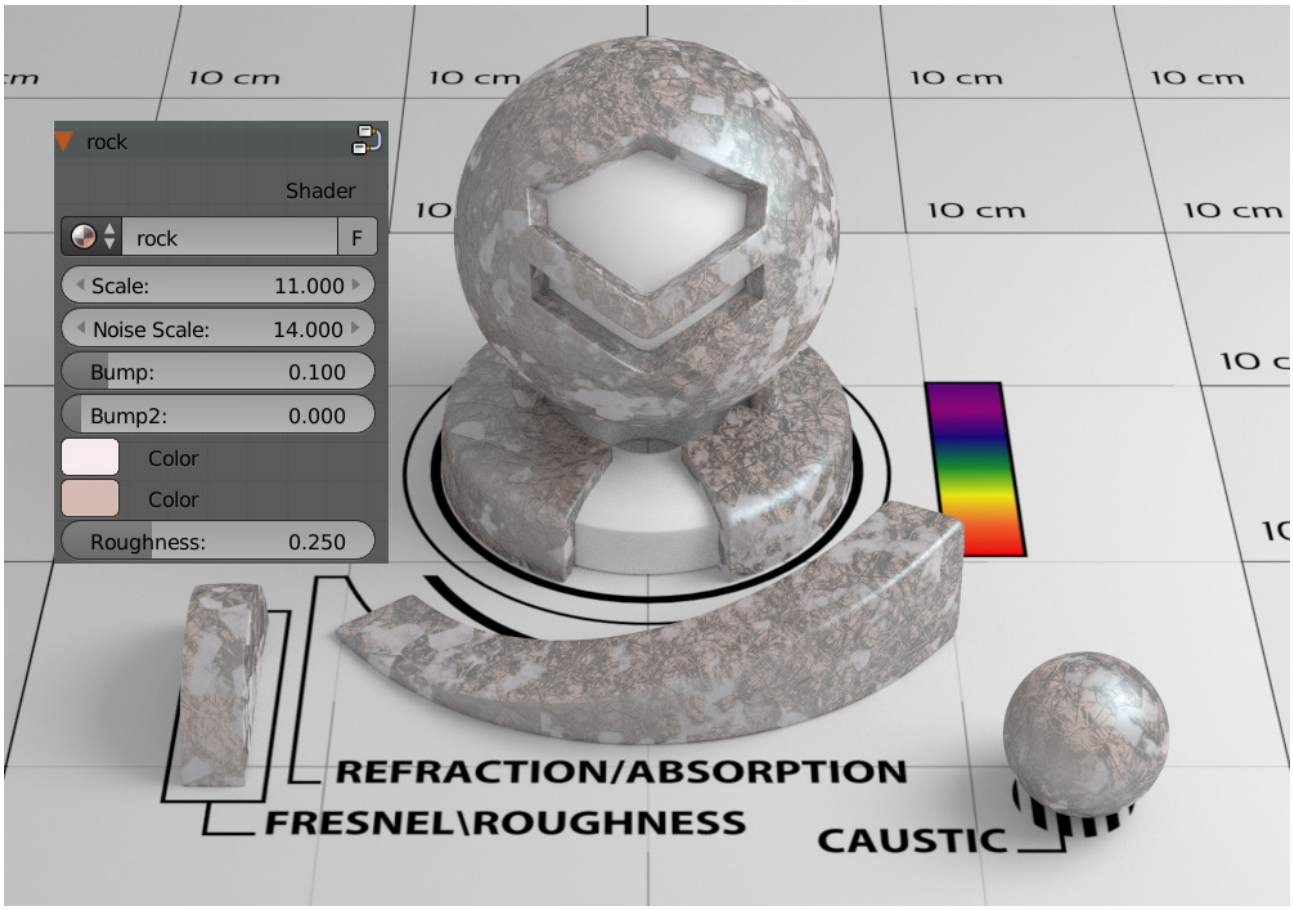
Шейдер камня

Процедурный шейдер камня/скалы/утеса. Вся связка нодов собрана в группу, которой можно легко управлять, регулируя семь основных параметров:

- Размер текстуры
- Количество шума
- Объем текстуры
- Объем шума
- Основной цвет
- Цвет текстуры
- Шероховатость




10 cm
rock
Shader
rock
F
Scale: 5.000
Noise Scale: 12.000
Bump: 1.000
Bump2: 0.300
Color
Color
Roughness: 0.450
REFRACTION/ABSORPTION
FRESNEL\ROUGHNESS
CAUSTIC


10 cm
rock
Shader
rock
F
Scale: 11.000
Noise Scale: 14.000
Bump: 0.100
Bump2: 0.000
Color
Color
Roughness: 0.250
REFRACTION/ABSORPTION
FRESNEL\ROUGHNESS
CAUSTIC

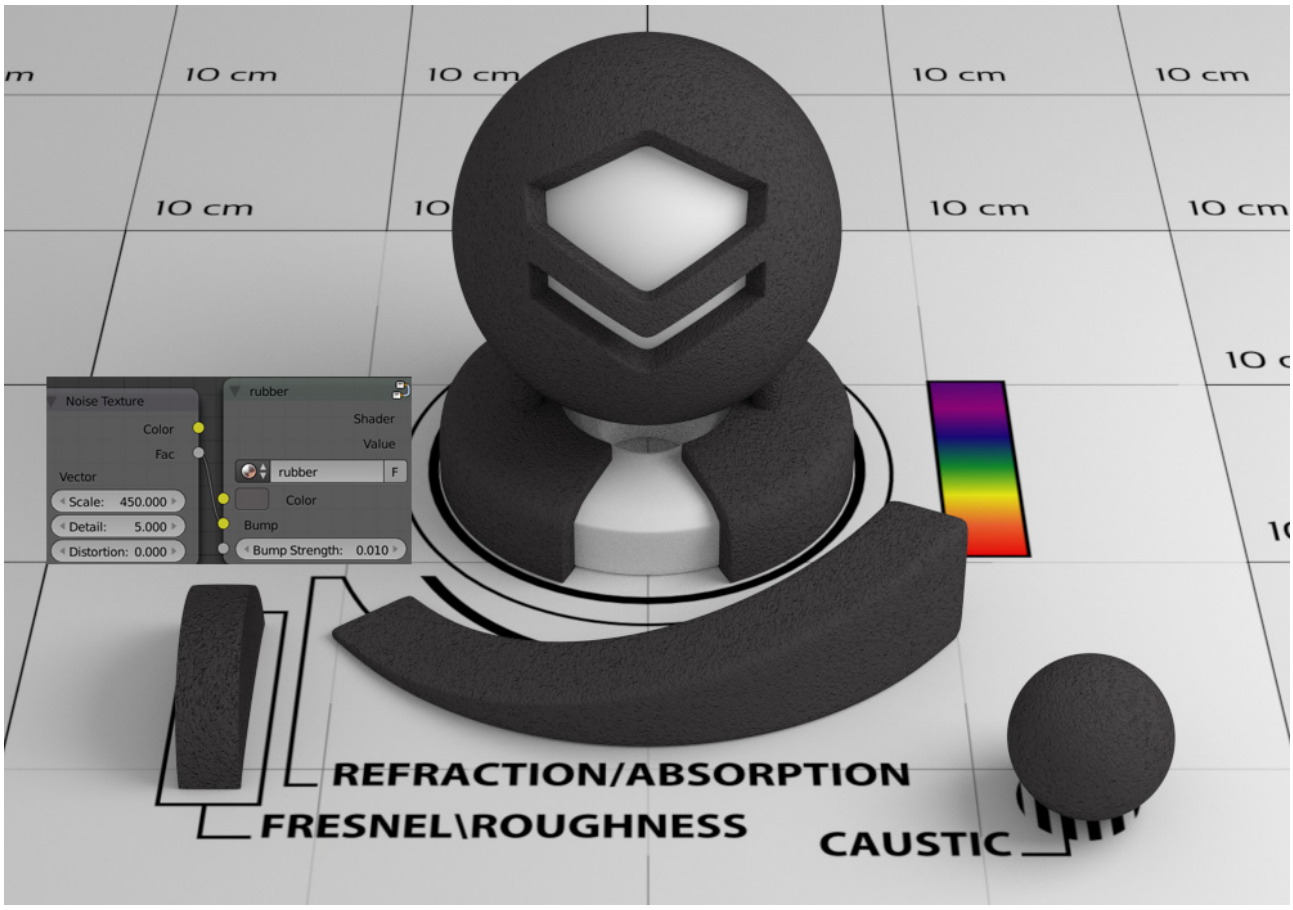
Шейдер резины

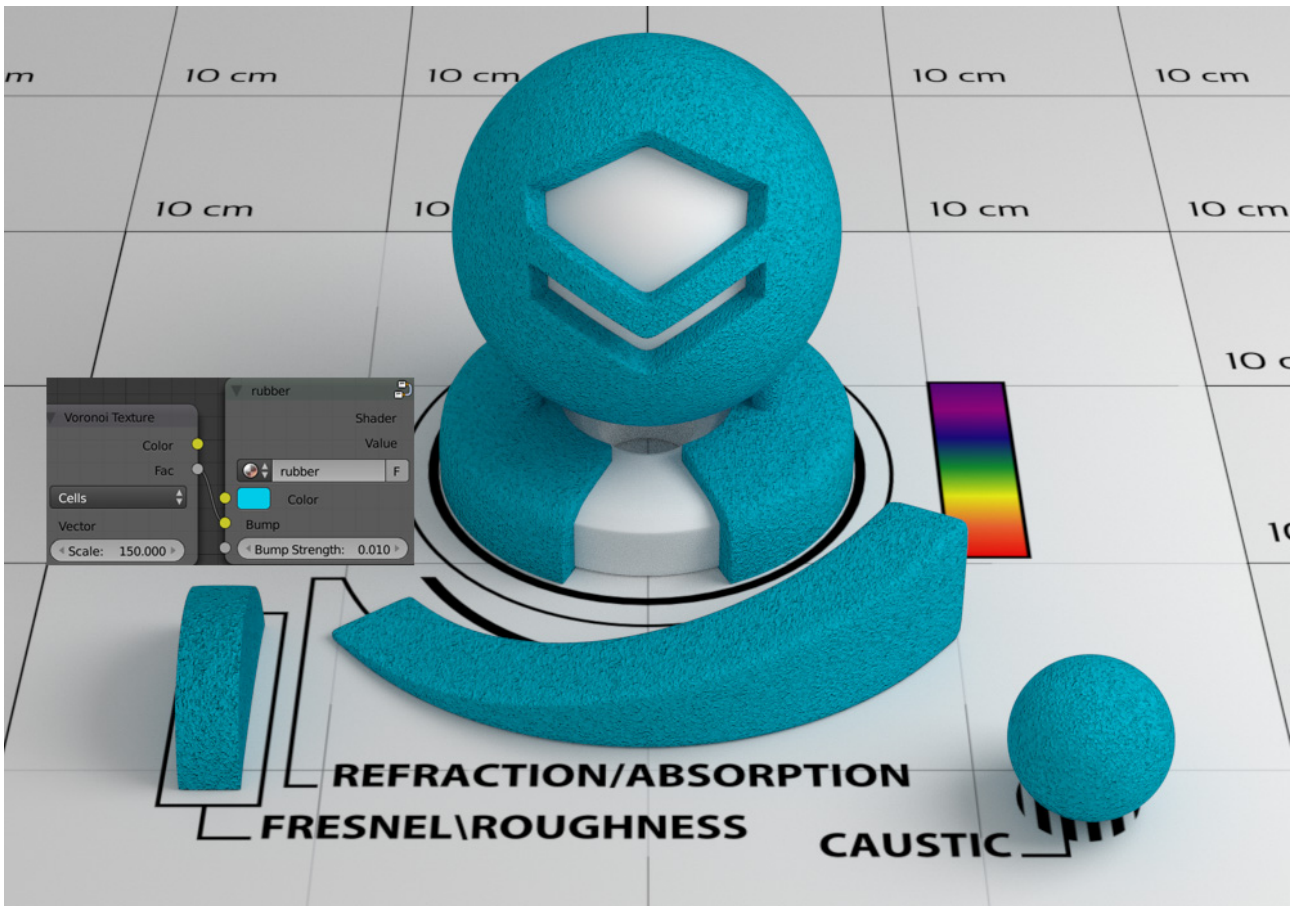
Вся связка нодов собрана в группу, которой можно регулировать следующие параметры:

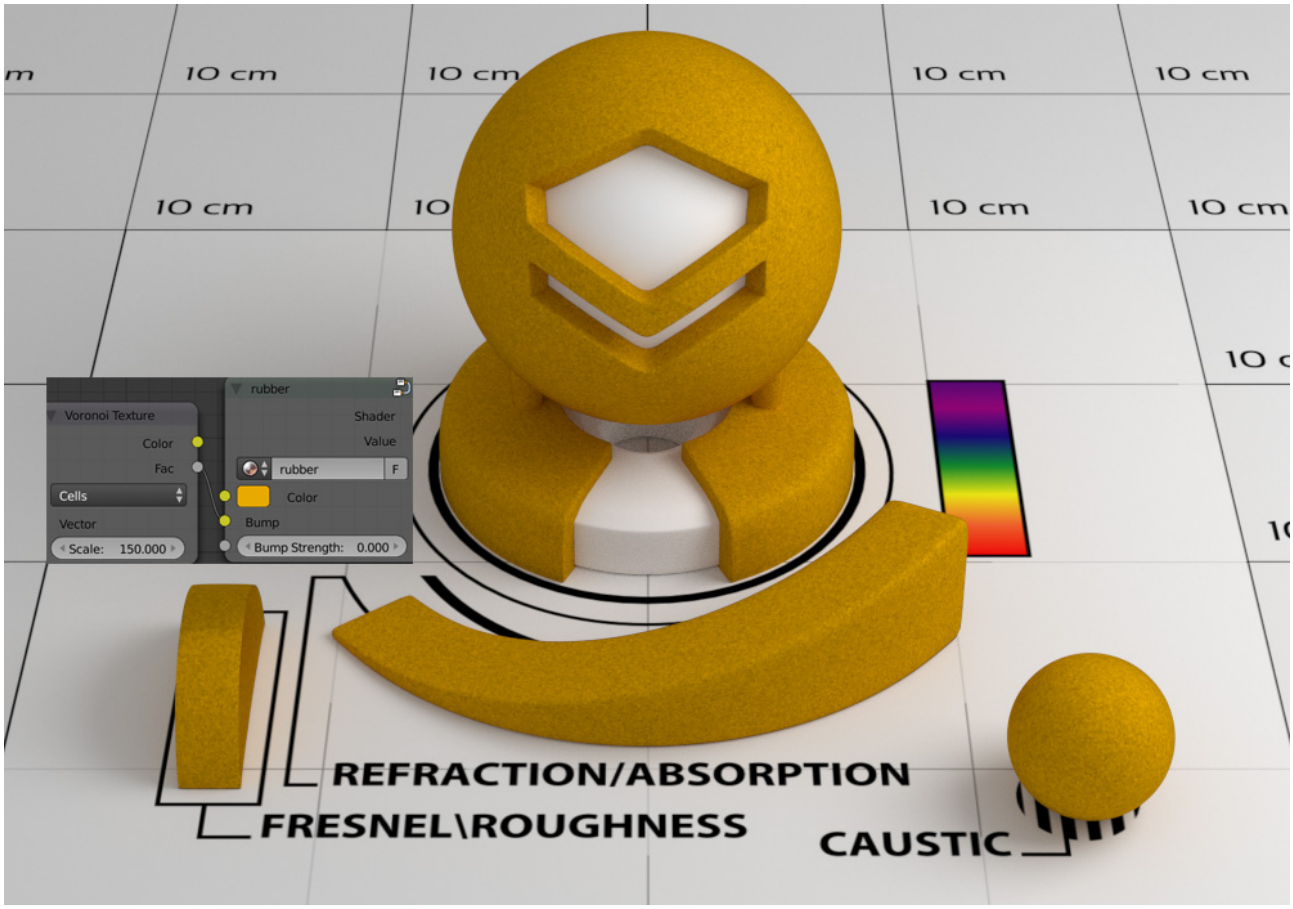
- Цвет
- Узор объема (можно использовать процедурные текстуры или изображения)
- Сила объема

При использовании процедурных текстур стоит подключать выход Fac к входу Bump группы rubber. При использовании изображений стоит изменять тип на Non-Color Data. В противном случае будет использоваться цвет подключаемой текстуры. Также необходимо указывать координаты используемых текстур (мини-инструкция присутствует в самом blend-файле).

Если не подключить текстуру к входу Bump, то материал будет гладким (первое изображение) и можно будет задавать цвет, смешивая два значения цвета (Color и Bump).



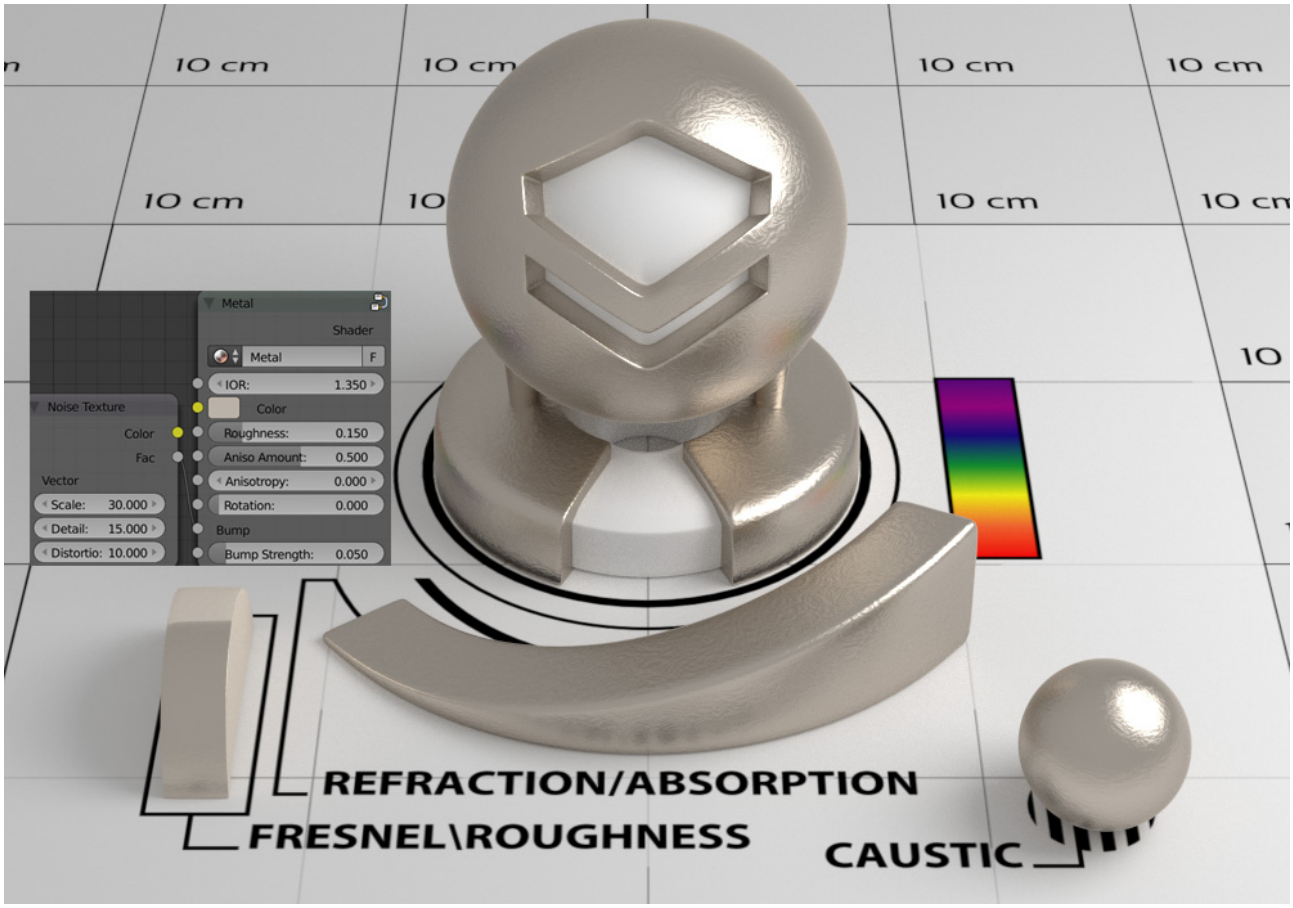

10 cm
Voronoi Texture
Color
Fac
Cells
Vector
Scale: 150.000
rubber
Shader
Value
rubber
F
Color
Bump
Bump Strength: 0.010
REFRACTION/ABSORPTION
FRESNEL\ROUGHNESS
CAUSTIC

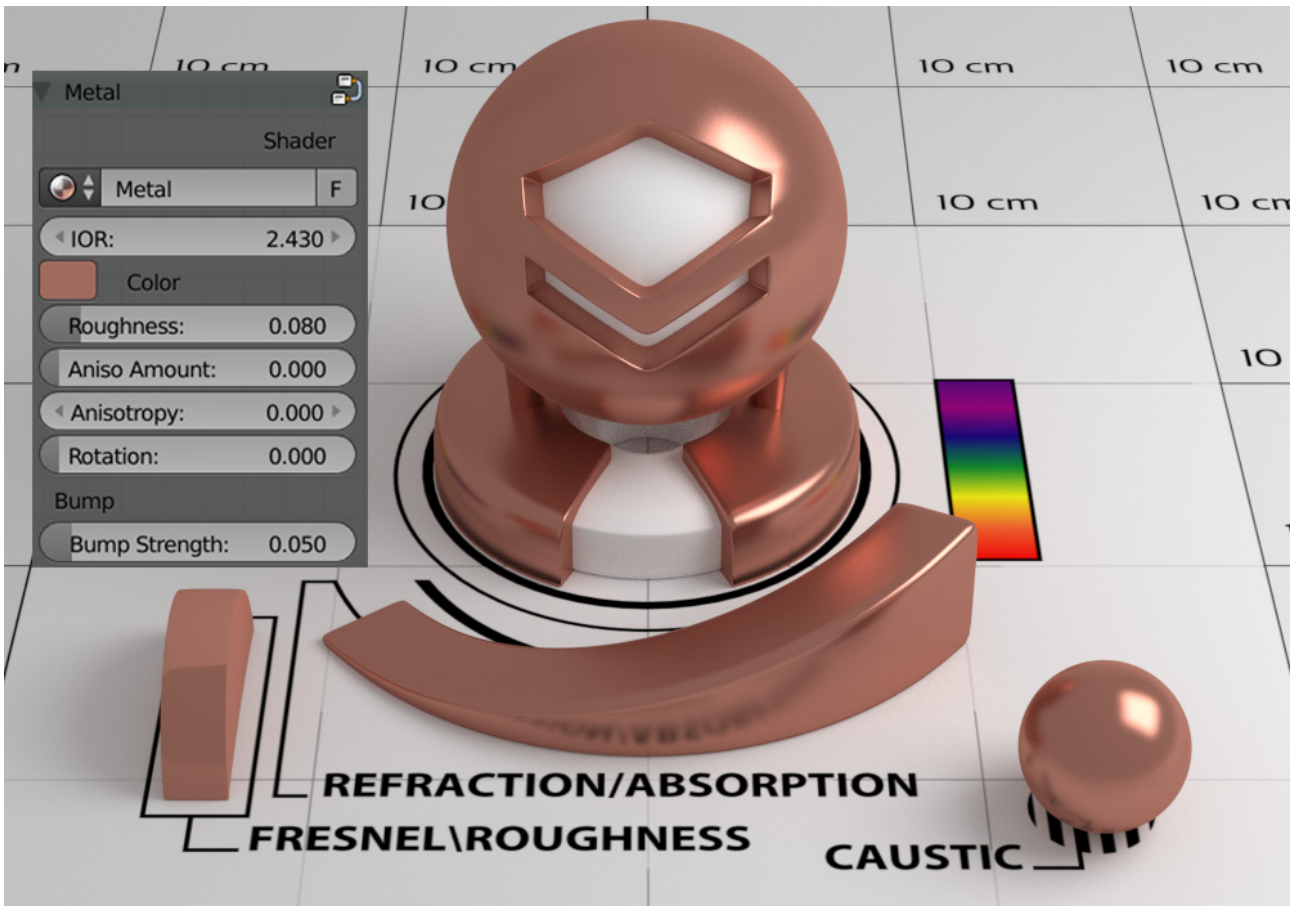

10 cm
Voronoi Texture
Color
Fac
Cells
Vector
Scale: 150.000
rubber
Shader
Value
rubber
F
Color
Bump
Bump Strength: 0.000
REFRACTION/ABSORPTION
FRESNEL\ROUGHNESS
CAUSTIC

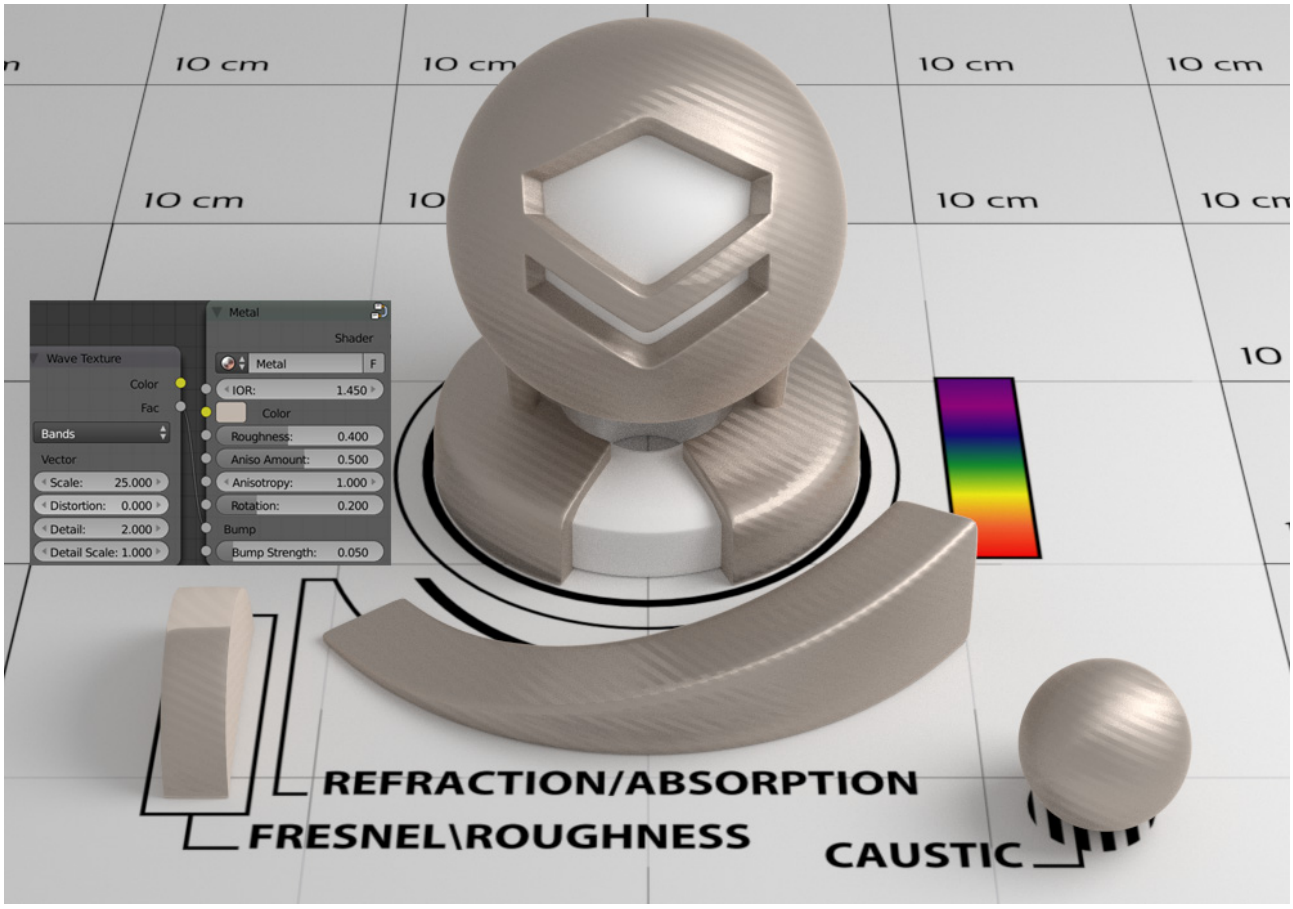
Многоцелевой шейдер металла

Вся связка нодов собрана в группу, которой можно регулировать следующие параметры:

- Показатель преломления света (в Интернете можно найти точное значение для любого материала и его температуры)
- Цвет
- Шероховатость
- Количество анизотропии (0 — 100% Glossy; 1 — 100% Anisotropy)
- Количество анизотропии в отражении (0 — круглый блик; 1 — длинные блики перпендикулярно направлению касательной; -1 — длинные блики вдоль касательной)
- Вращение анизотропного отражения (значение 0 = 0°; 0.25 = 90°; 1 = 360° = 0°)
- Узор объема (можно использовать процедурные текстуры или изображения)
- Сила объема




Metal
Shader
Metal
F
IOR: 2.430
Color
Roughness: 0.080
Aniso Amount: 0.000
Anisotropy: 0.000
Rotation: 0.000
Bump
Bump Strength: 0.050
10 cm
REFRACTION/ABSORPTION
FRESNEL\ROUGHNESS
CAUSTIC

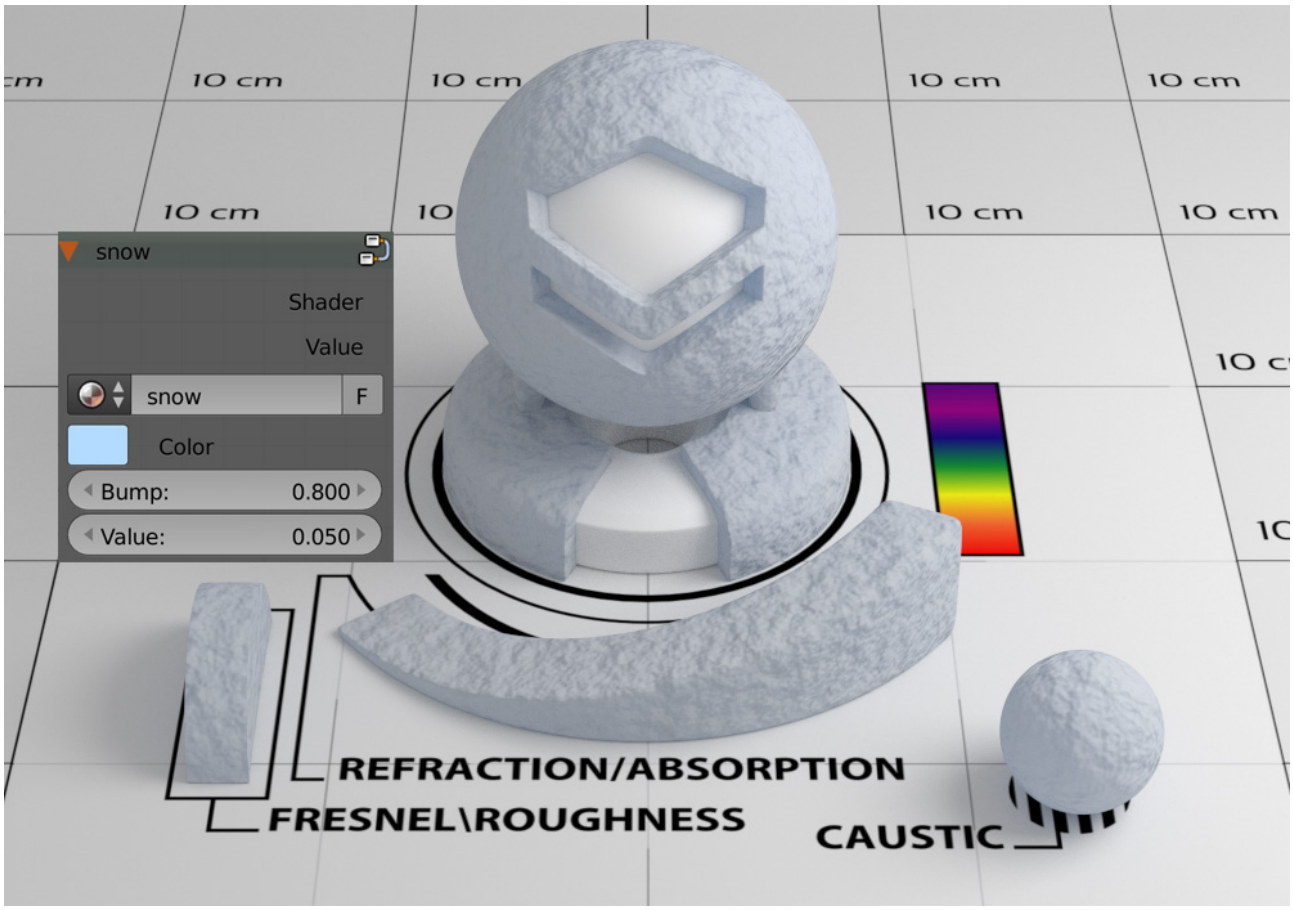

Wave Texture
Color
Fac
Bands
Vector
Scale: 25.000
Distortion: 0.000
Detail: 2.000
Detail Scale: 1.000
Metal
Shader
Metal
F
IOR: 1.450
Color
Roughness: 0.400
Aniso Amount: 0.500
Anisotropy: 1.000
Rotation: 0.200
Bump
Bump Strength: 0.050
10 cm
REFRACTION/ABSORPTION
FRESNEL\ROUGHNESS
CAUSTIC

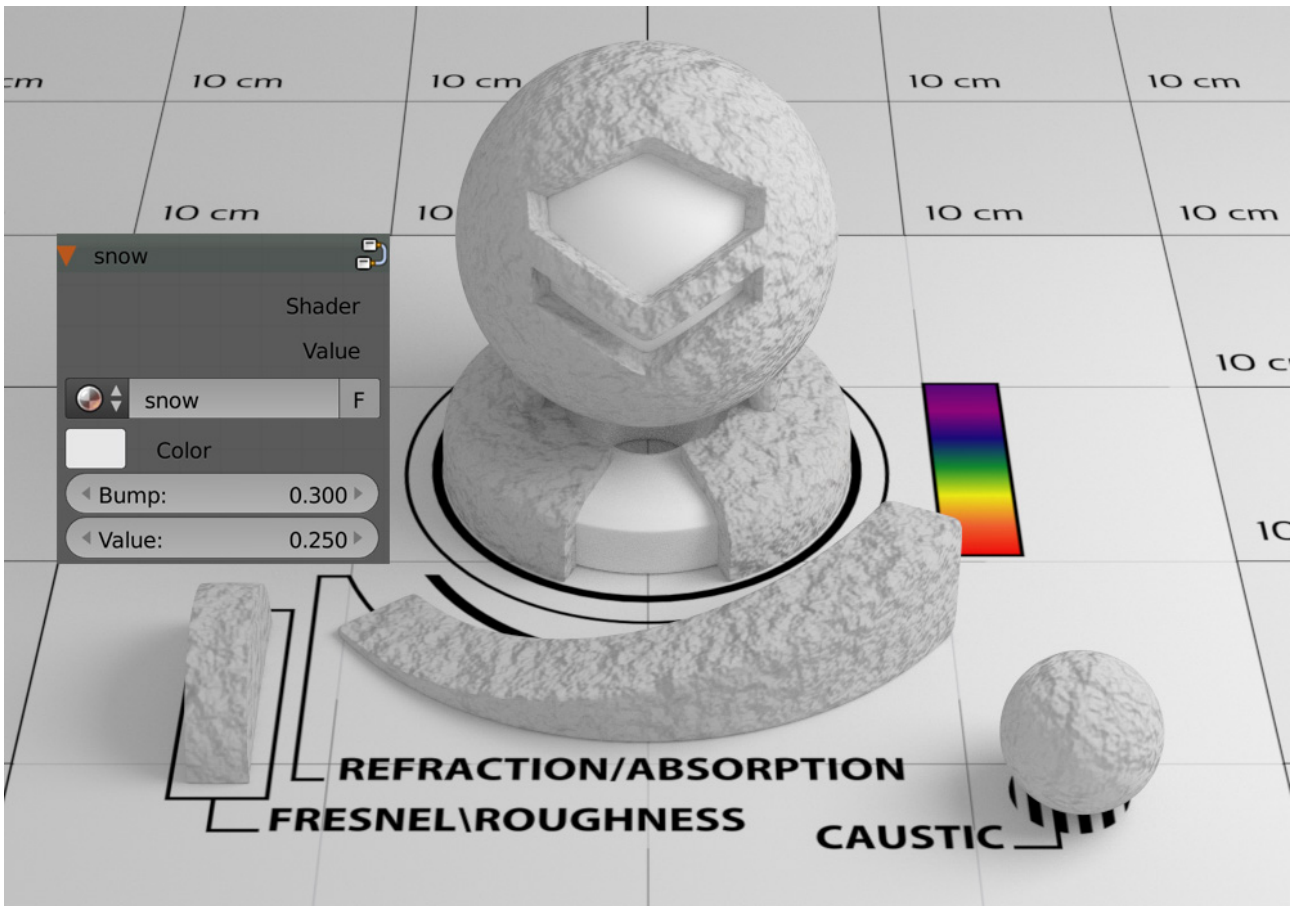
Шейдер снега

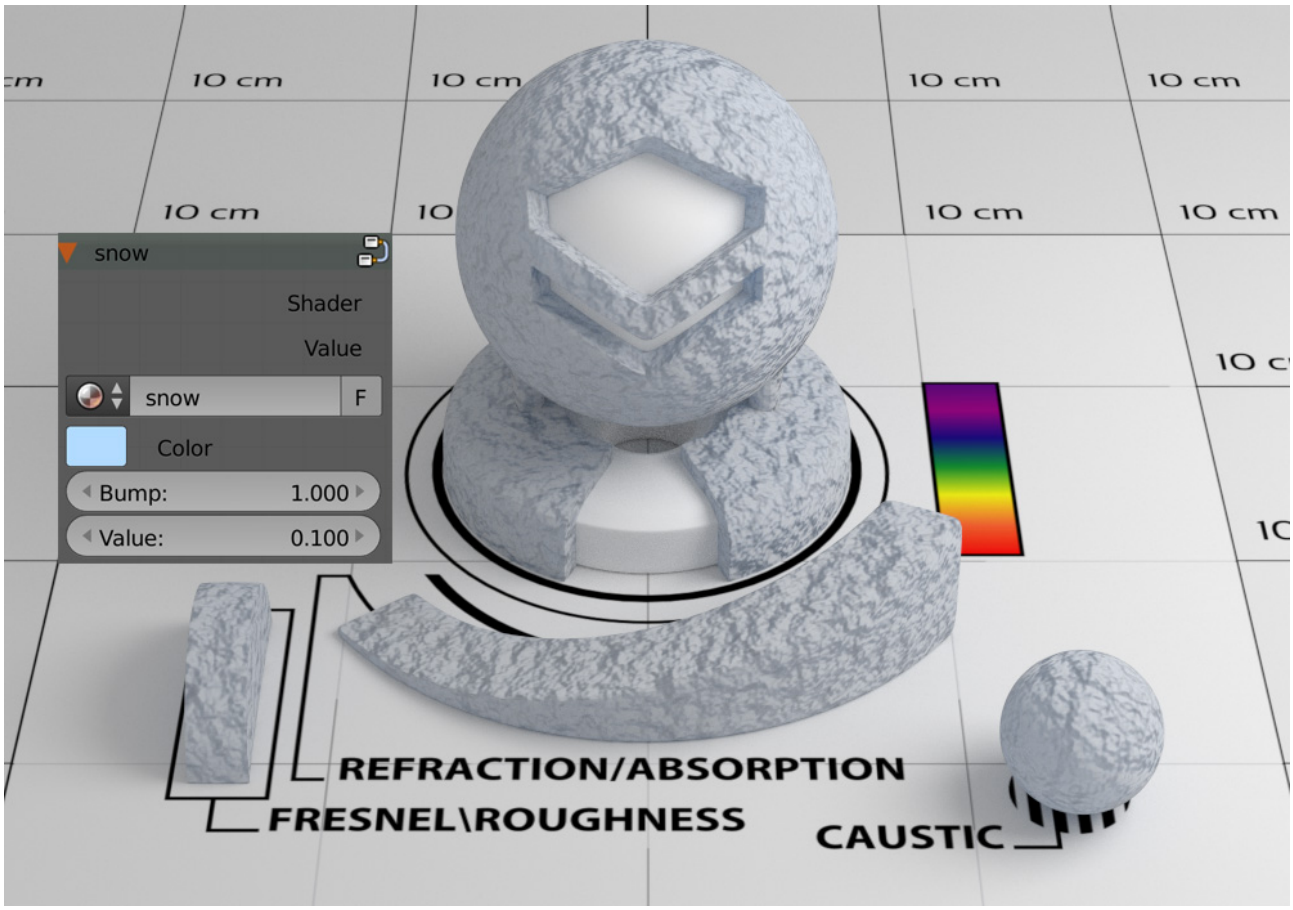
Процедурный шейдер снега. Вся связка нодов собрана в группу, которой можно легко управлять, регулируя три основных параметра:

- Оттенок
- Объем (bump)
- Уровень текстуры (0 — текстура отсутствует)

Материал хорошо взаимодействует с окружением, поэтому изменяйте не только оттенок снега, но и цвет от источников света.




10 cm
snow
Shader
Value
snow
F
Color
Bump: 0.300
Value: 0.250
REFRACTION/ABSORPTION
FRESNEL\ROUGHNESS
CAUSTIC

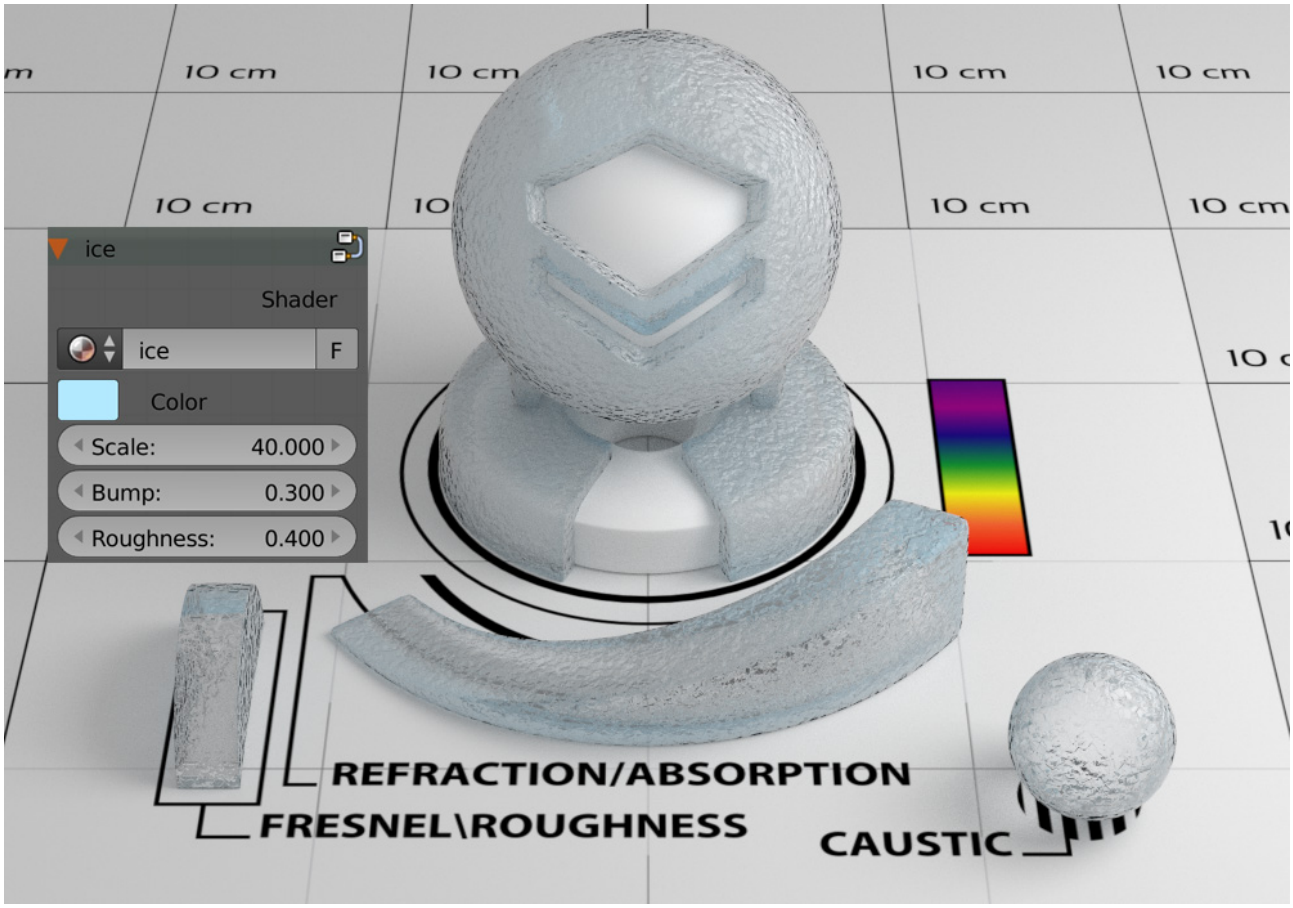

10 cm
snow
Shader
Value
snow
F
Color
Bump: 1.000
Value: 0.100
REFRACTION/ABSORPTION
FRESNEL\ROUGHNESS
CAUSTIC

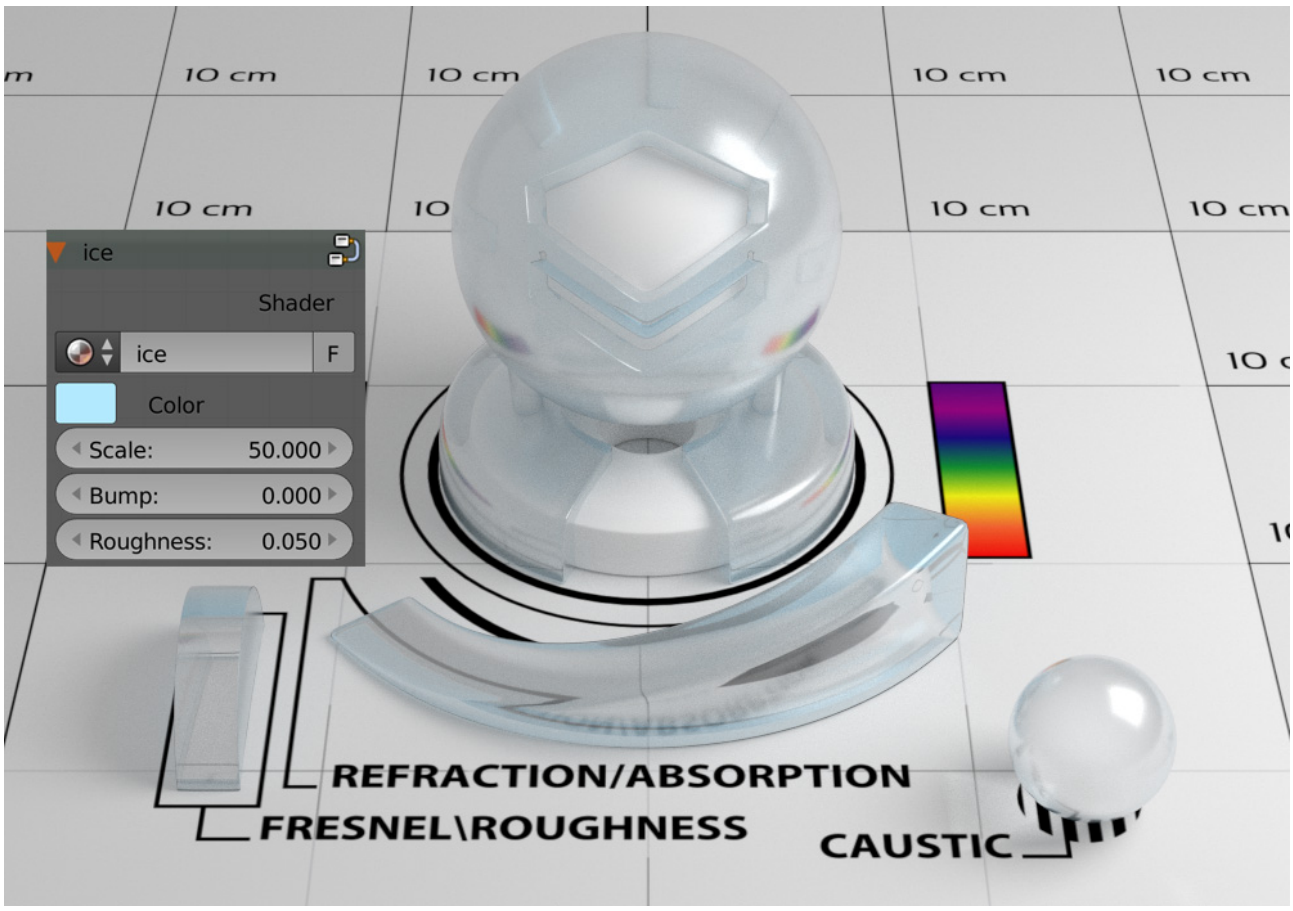
Шейдер льда

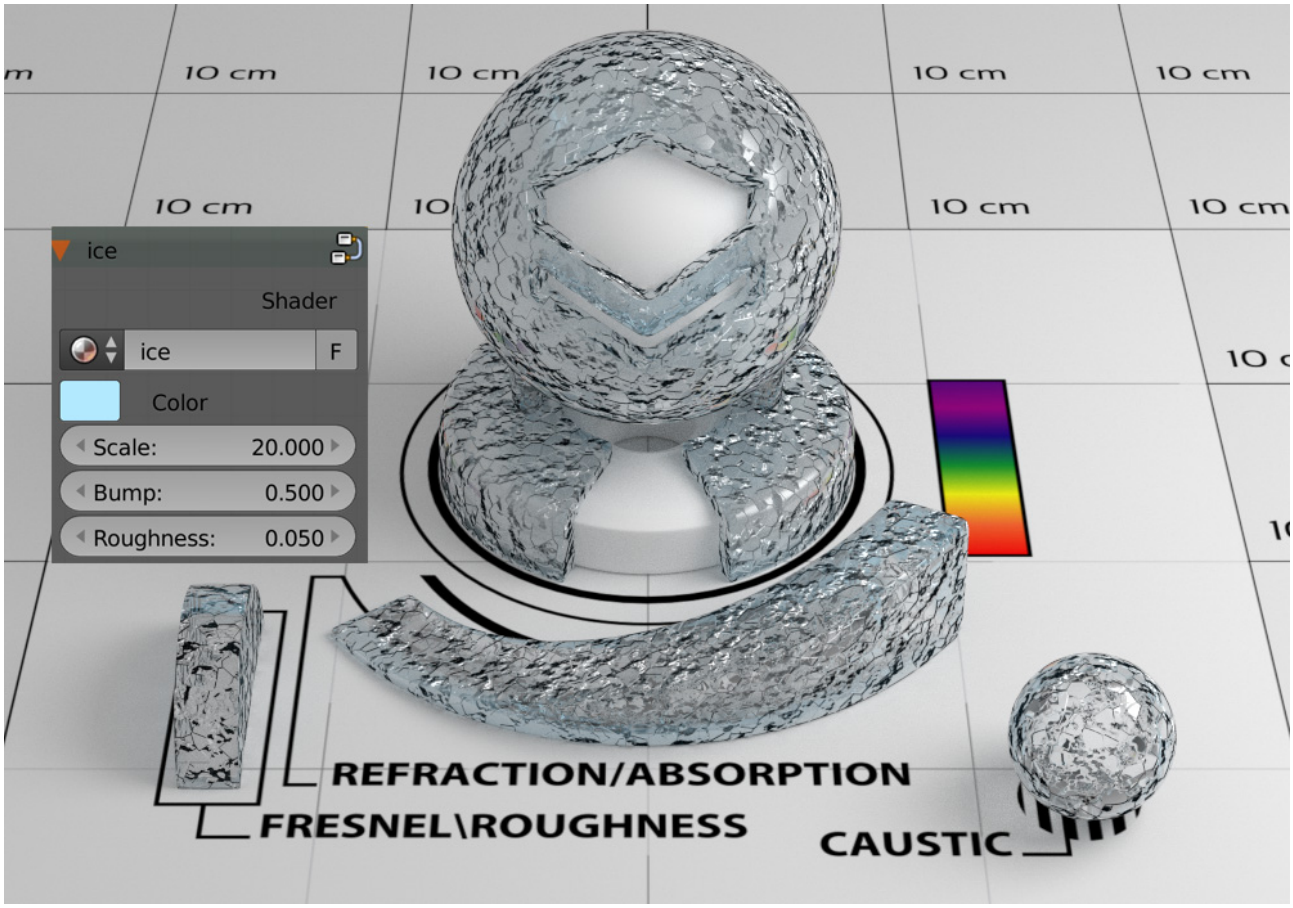
Процедурный шейдер льда. Вся связка нодов собрана в группу, которой можно легко управлять, регулируя четыре основных параметра:

- Оттенок
- Масштаб текстуры
- Объем (bump)
- Шероховатость

Во время рендеринга материала создается большое количество шума (светлячков). Избавиться от них можно, установив оба значения Clamp в диапазоне от одного до двух. Материал отлично смотрится на поверхностях, искривленных с помощью модификатора Displacement (с текстурой Voronoi, например). В таком случае значение bump самого материала можно оставить минимальным, либо же не использовать вовсе.



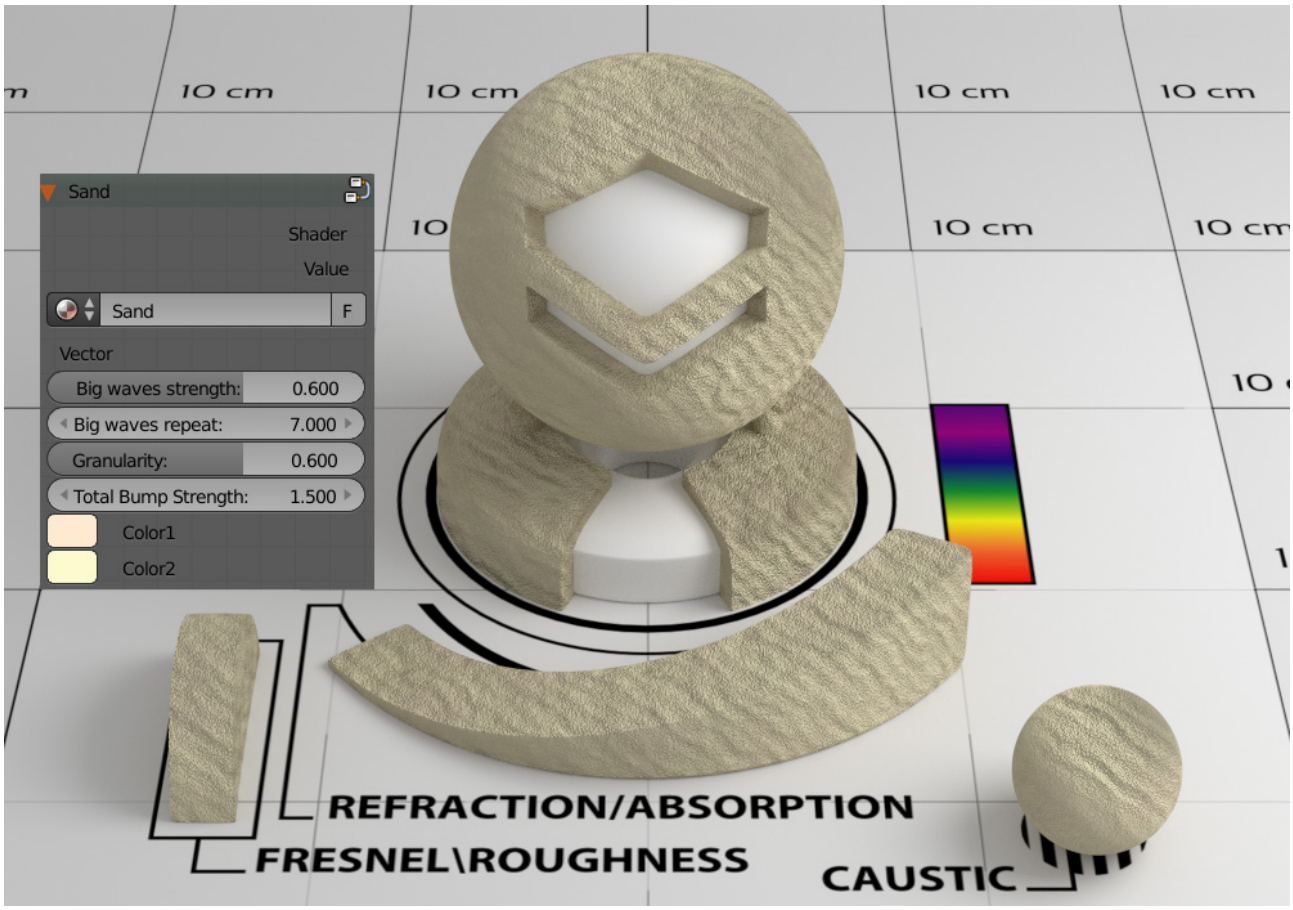

10 cm
ice
Shader
ice
F
Color
Scale: 50.000
Bump: 0.000
Roughness: 0.050
REFRACTION/ABSORPTION
FRESNEL\ROUGHNESS
CAUSTIC

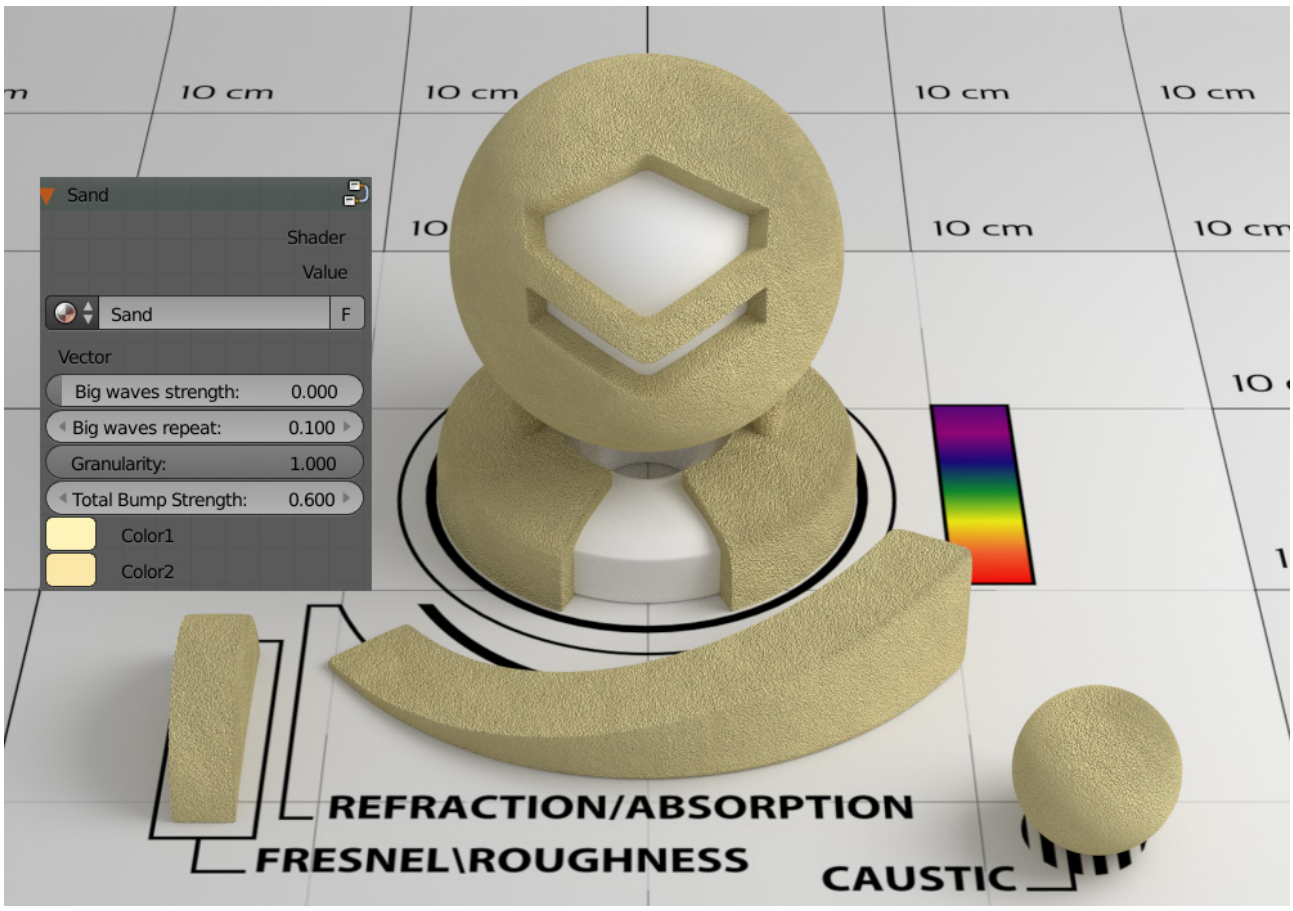

10 cm
ice
Shader
ice
F
Color
Scale: 20.000
Bump: 0.500
Roughness: 0.050
REFRACTION/ABSORPTION
FRESNEL\ROUGHNESS
CAUSTIC

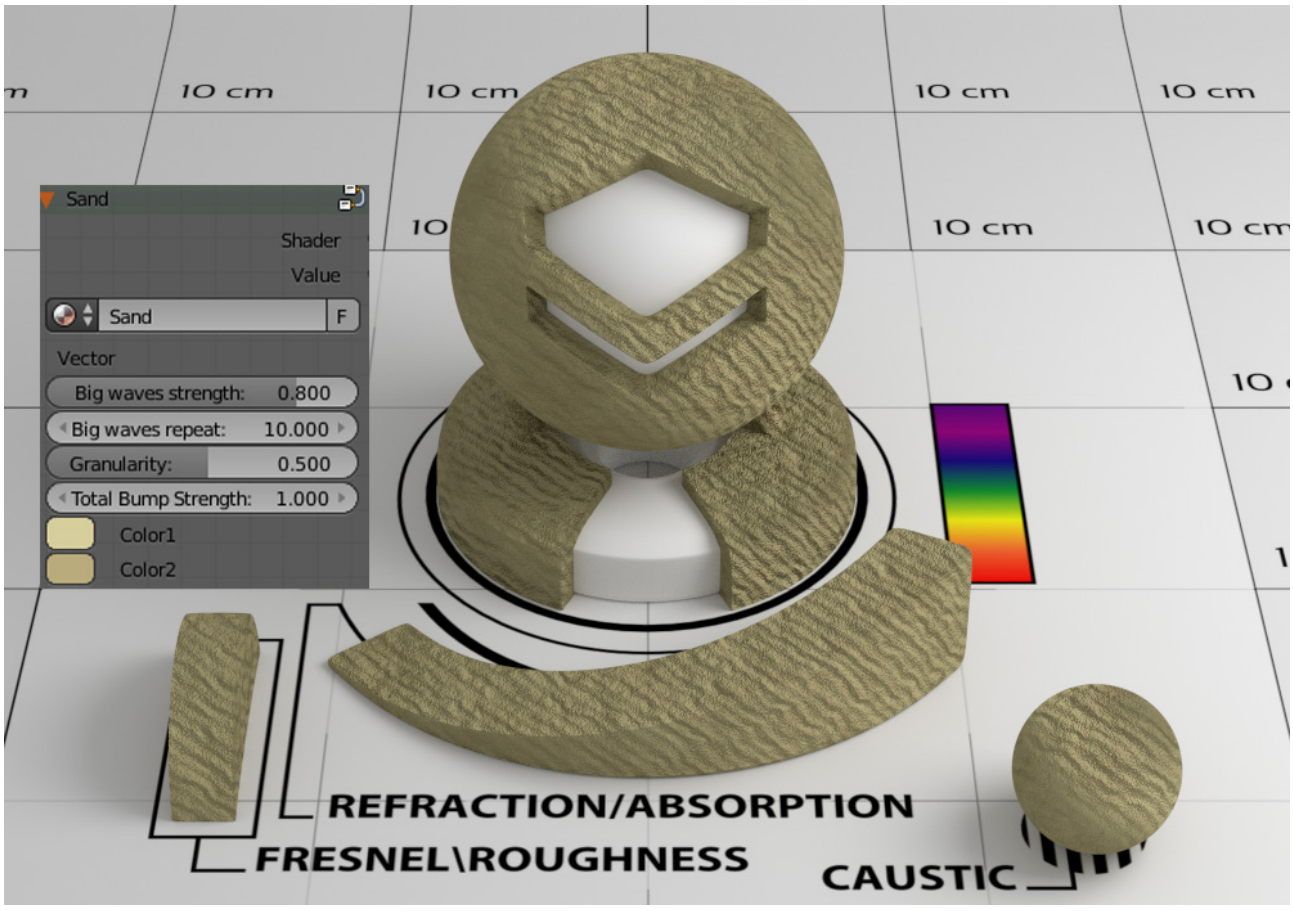
Шейдер песка

Процедурный шейдер материала песка. Вся связка нодов собрана в группу, которой можно легко управлять, регулируя пять основных параметров:

- Высота волн
- Частота волн
- Гранулированность
- Объем (bump)
- Цвет




10 cm
Sand
Shader
Value
Sand
F
Vector
Big waves strength: 0.000
Big waves repeat: 0.100
Granularity: 1.000
Total Bump Strength: 0.600
Color1
Color2
REFRACTION/ABSORPTION
FRESNEL\ROUGHNESS
CAUSTIC


10 cm
Sand
Shader
Value
Sand
F
Vector
Big waves strength: 0.800
Big waves repeat: 10.000
Granularity: 0.500
Total Bump Strength: 1.000
Color1
Color2
REFRACTION/ABSORPTION
FRESNEL\ROUGHNESS
CAUSTIC