

Come utilizzare la funzione V-RayFur

Utilizzare la funzione **V-RayFur** è molto semplice. Il primo passo è quello di creare l'oggetto che dovrà essere ricoperto di peluria. Mantenendo la geometria selezionata, dal pannello dei comandi *Create* selezionare *Geometry*, *V-Ray* e infine cliccare sul tasto **V-RayFur**, *Figura 10-21*.

Dopo aver cliccato il tasto **V-RayFur** noteremo subito che l'oggetto selezionato sarà ricoperto da vari filamenti, *Figura 10-22 (A)*.

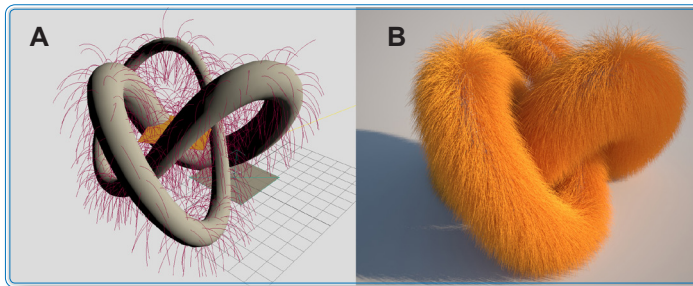


Figura 10-22 Oggetto 3D ricoperto dai filamenti ottenuti dalla funzione V-RayFur (A) e il risultato prodotto da V-RayFur dopo il rendering (B)

V-RayFur genera una serie di spline sulla superficie dell'oggetto selezionato. Tali spline sono tarate per comportarsi come dei veri e propri peli, *Figura 10-22 (A)*.

Nella scena il **V-RayFur** è rappresentato da una base di forma quadrata, *Figura 10-22 (A)* alla quale è possibile assegnare un colore o una texture, che di conseguenza colorerà la peluria.

I parametri, *Figura 10-21*, presenti in quest'oggetto sono abbastanza intuitivi nel loro funzionamento: lunghezza (*Length*), spessore (*Thickness*), forza di gravità (*Gravity*), piegatura (*Bend*), rastremazione (*Taper*).

Nell'area *Variations* è possibile gestire la casualità della peluria; i valori di default producono un buon effetto nella maggior parte dei casi.

Attenzione all'area *Distribution*, in quanto regola la densità del pelo; in questo caso è consigliabile attivare l'opzione *Per area* partendo sempre da valori molto bassi, ad esempio **0,01**, per evitare crash o eccessivi rallentamenti. Con valori bassi otteniamo poca peluria l'ideale per regolare tutti i parametri prima di infoltire definitivamente l'oggetto per il rendering, portando poi questo parametro da **0,01** a **3,0** oppure **7,0-10,0**, dipende da quanto denso lo vogliamo creare e da quale computer/memoria utilizziamo.

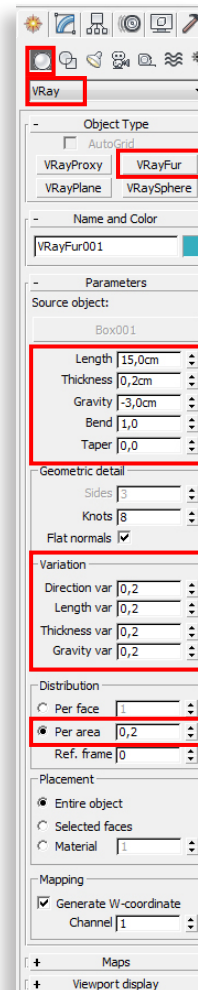


Figura 10-21 Pannello dei comandi della funzione V-RayFur

IL CONCETTO È VISIBILE IN **FeR-VRAY \ CAPITOLO 10 \ VIDEO \ VIDEO-10-2.MP4** 

Considerazioni: alla fine di questo video applico il materiale *V-RayHairMtl*; un materiale estremamente semplice da utilizzare, disponibile dalla versione V-Ray 2.20.

Note: potete verificare questo concetto aprendo il file **Cap10-02-Fur.max** presente nella cartella *FeR-VRay \ Capitolo 10 \ Esercizi*.