

Paso 3: Aplicación de materiales

Desactive la opción *Override Mtl* (consulte la **página 157**) y añada distintos materiales para obtener una imagen fotorrealista (aunque todavía con granularidad), como se muestra en la **ilustración 11-33**. Podrá encontrar todos los materiales aplicados en el archivo **Cap11-03-interior-MATERIALES.max**, que se encuentra en la carpeta *FyR-VRay \ Capítulo 11 \ Ejercicios*.

Ilustración 11-33
Render con los materiales aplicados



Ilustración 11-34
Render sin los materiales aplicados



Si comparamos la **ilustración 11-33** (con todos los materiales) con la **ilustración 11-34** (sin materiales), hay un denominador común que resulta evidente: la iluminación. Si el balance de luz se ha realizado correctamente, basta con añadir unos cuantos materiales sencillos para obtener una vista previa como la que se muestra en la **ilustración 11-33**.

El 90 % de los materiales de la escena son plásticos simples y cristales tintados, como los que probamos en el **Capítulo 6: Simulación de materiales**. Incluso el cuero de los sillones se ha creado sin mapas de reflexión ni relieves; solo se ha aplicado la reflexión básica *Fresnel*, con un valor de *Glossy* de 0,7, y este es el resultado. En concreto, los sillones son una prueba de que el modelo lo es todo. En este caso, es precisamente el modelado de los pliegues el que proporciona el aspecto de piel. Analicemos en detalle los aspectos técnicos de los siguientes materiales:

- El parquet, que tiene un mapa de reflexión.
- La alfombra, creada mediante desplazamiento.
- La fuente de emisión de luz del dispositivo de iluminación (VRayLightMtl).