

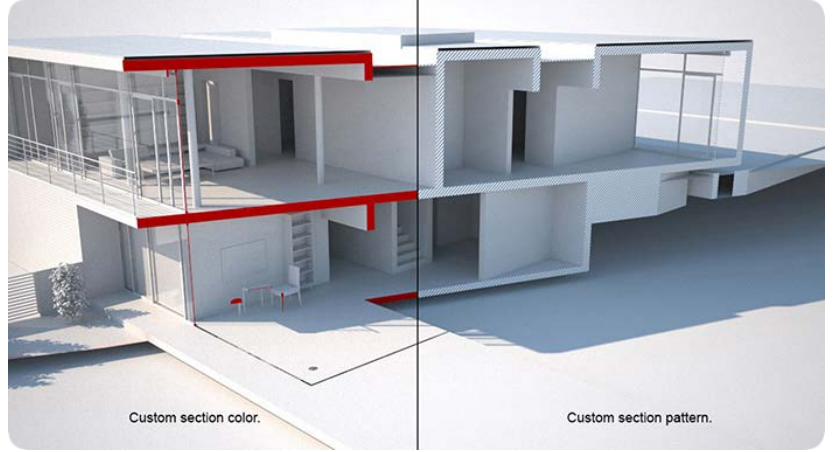
VRAY CLIPPER

VRay Clipper ile sahnedeki modellerin render FB'da 3 boyutlu **kesitleri** alınır. Sahnedeki modeller fiziksel olarak kesilmezler kesit nesnelere sadece **render ekranında** görüntülenirler. **3 boyutlu** kesit alınabilmesi için modellerin **kapalı** olması gerekir. Teapot gibi açık yüzeylerde 2 boyutlu **boyalı kesitler** oluşur. Kesit **boya rengi** sahneye eklenen VRay Clipper **gizmosunun rengi** olur.

Enabled: Clipper etkisi açılıp kapatılabilir.

Affect lights: Sahnedeki ışıkların ışık etkileri değil **gölgeleri ve GI etkileri** clipper ile kesilir.

Camera rays only: Sadece kameranın **gördüğü alandaki** nesnelere kesilir. Yansıma ve GI etkileri değişmez.



Clip lights geometry: **Işık geometrileri** de kırılır. Ancak ışımaya etkileri değişmez.

Use object material: **Kesilen kısımlar** kesilen model üzerine atanan malzeme ile kaplanırlar. **Onaysız** olduğunda **clipper rengi** ile kaplanır. Clipper **rengi** ve **adı modify panelinden** değiştirilebilir. Böylece birden fazla kesit alındığında adları ve renkleri farklılaştırılabilir.

Set material ID: Use object material onaylandığında etkinleşir. Kesilen bölümler için bir **kimlik numarası** verilebilir. Böylece bir **Multi/Sub/Material** oluşturularak kesilen her farklı bölüme farklı material atanabilir.

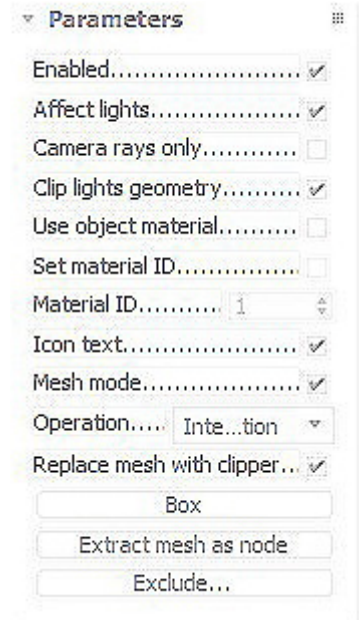
Material ID: Set Material ID onaylandığında etkinleşir. Altta set material ID ile seçilen kimlik numarası etkinleştirilerek kullanılabilir olur.

Set material ID: Material ID ile etkinleşerek kesilen bölümler için kimlik numarası atanabilir.

Icon text: Clipper **kesme düzleminin adı** sahnede gizlenip görüntülenebilir. Kesme düzleminin adı modify panelinden değiştirilebilir.

Mesh mode: Kesme düzlemi için sonsuz bir plane yerine altta etkinleşen **Pick Mesh** düğmesi ile sahneden seçilen model kesme düzlemi olur.

Operation: Mesh mode onaylandığında etkinleşir. Kesme düzlemi için sahneden seçilen modelin, kesilen hedef nesne ile **temas ettiği** bölümlere **ne gibi işlem** uygulanacağı belirlenir.



Intersection: Sadece kesme modeli ile kesilen modelin birbiriyle temas ettiği **kesişim bölgeleri** görünür olur.

Subtraction: Kesme modelinin temas ettiği yerler ana nesneden **çkarılır**.

Replace mesh with clipper: Etkinleştirildiğinde seçilen **mesh model** bir alt nesne olarak clipper nesnesine **dönüşüp**, VRayClipper kafesinin yerini alır. Devre dışı bırakıldığında, kırpma aracı (clipper) seçilen ağa başvurur.

Pick mesh: Mesh mode onaylandığında etkinleşir. Sahneden kesme düzlemi **yerine geçecek** olan mesh model seçilir.

Exclude: Bir Include / Exclude iletişim penceresi açılarak sahneden kesme işleminden **etkilenip etkilenmeyecek** olan nesnelere seçilebilir.