

## 3dmax & V-ray tutorial

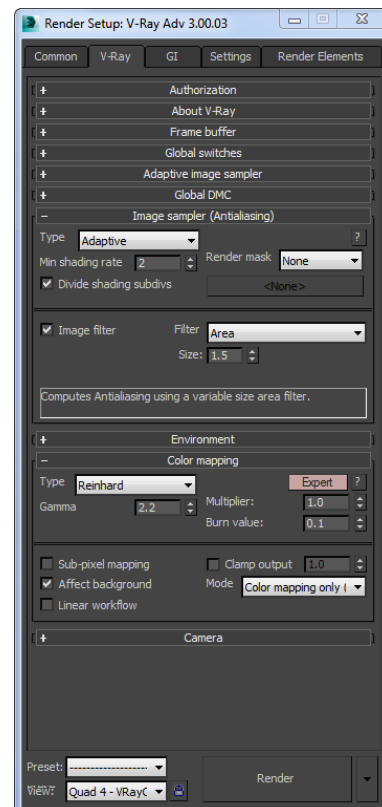
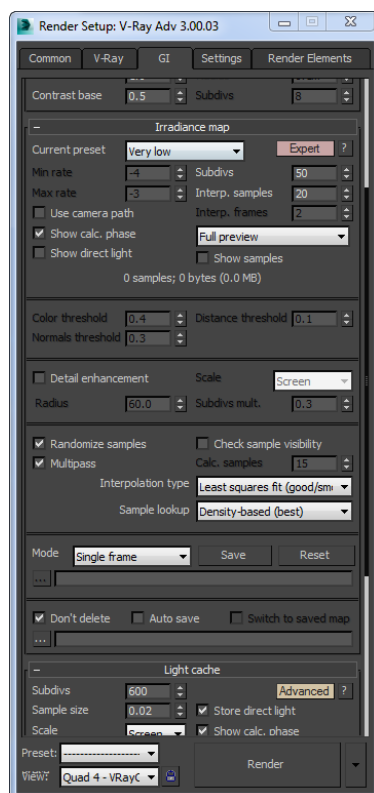
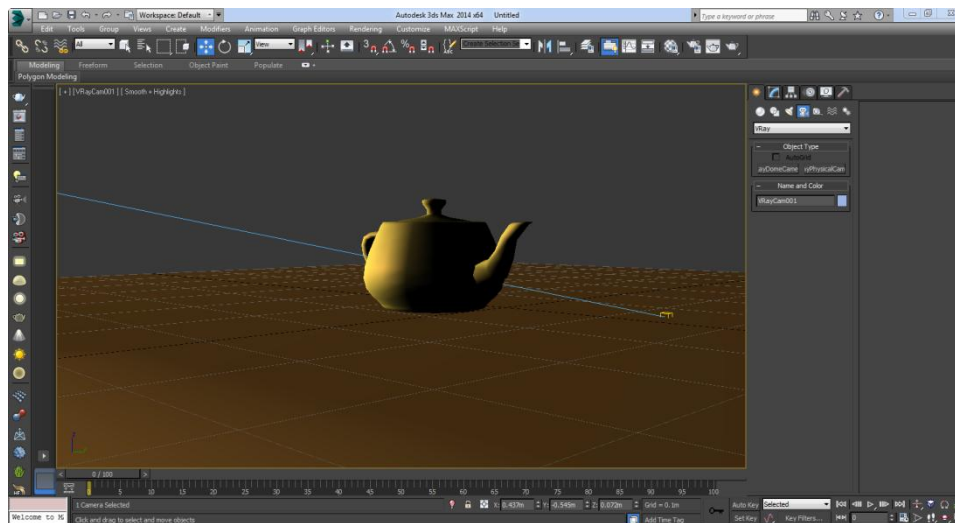
+98-919-555-82-23

peyman ravandoost

جلسه نهم:

آموزش ساخت متريال های معماری وی ری:

ابتدا طبق آموزش های جلسات قبل یک صحنه همانند تصویر زیر با دوربین فیزیکی و vray sun ایجاد نمایید و تنظیمات ابتدایی رندر را انجام دهید:



حال برای استفاده از متریال ها طبق مراحل زیر پیش می رویم:

- 1- کلید M را از کیبورد زده تا پنجره Material editor باز شود و همانطور که در جلسه قبل توضیح داده شد از گزینه ی get material متریال ویری یا vray-mtl را انتخاب میکنیم:

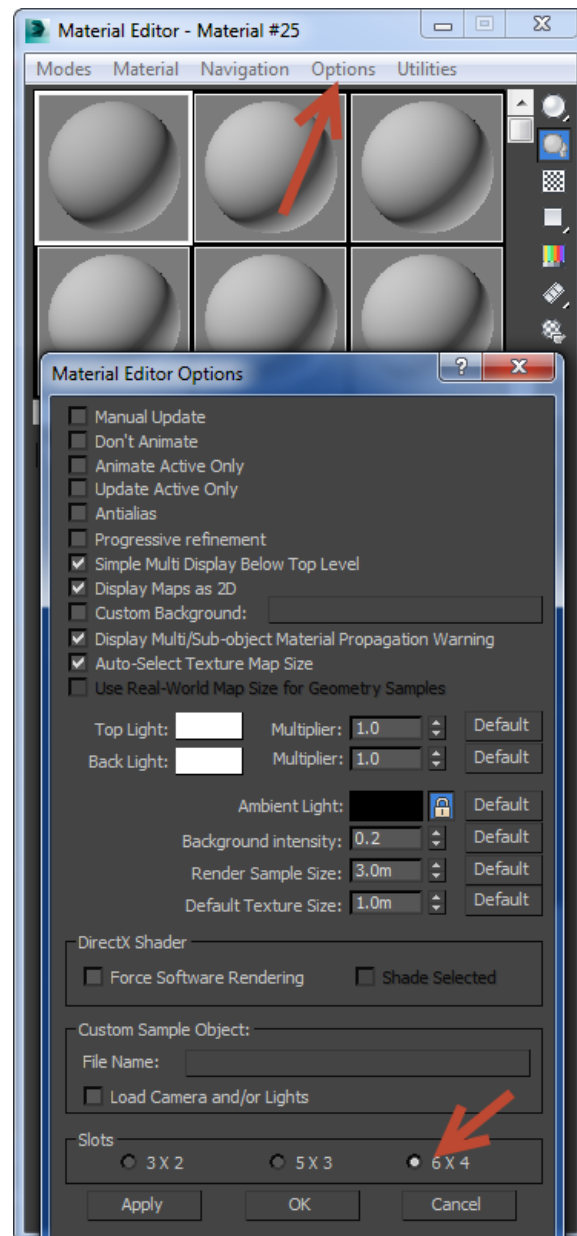


## 3dmax & V-ray tutorial

+98-919-555-82-23

peyman ravandoost

2- در این مرحله میخواهیم تعداد گوی ها را افزایش دهیم برای این منظور ابتدا باید از نوار ابزار پنجره ی باز شده و در قسمت آپشن گزینه ی آخر(option) را انتخاب نماییم و در انتهای پنجره باز شده slot را به روی 4\*6 قرار دهیم.

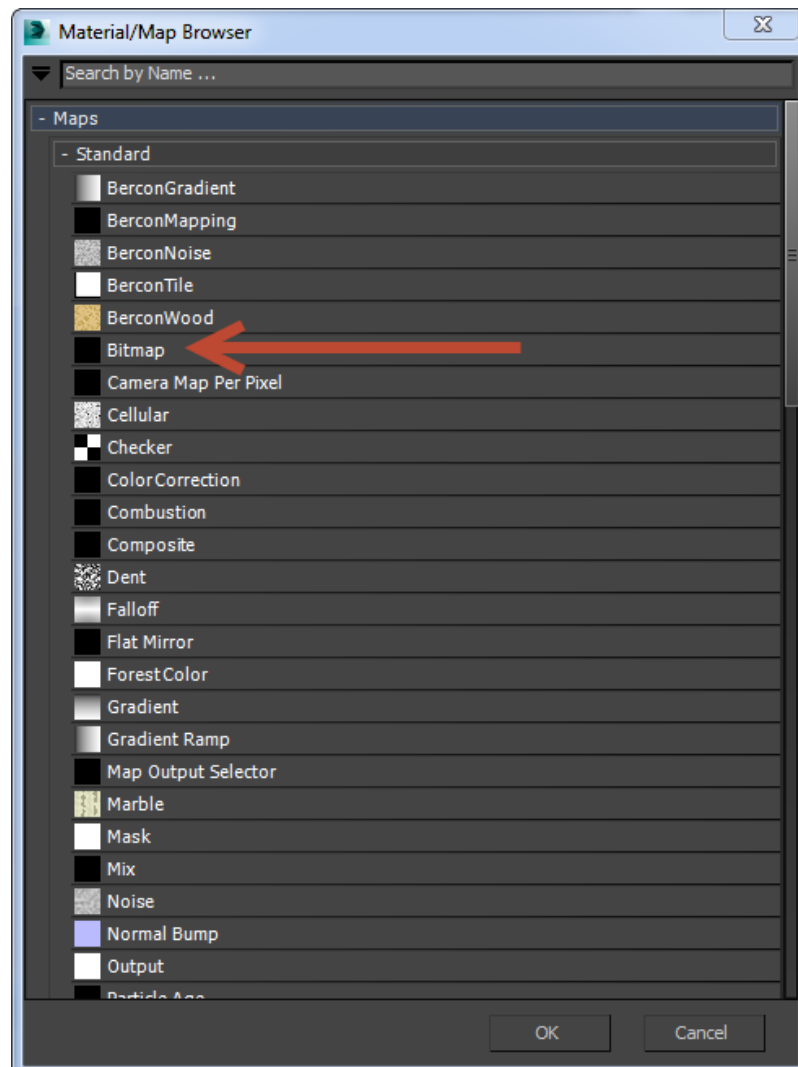


3- برای استفاده از بافت مورد نظر خود طبق تصاویر زیر پیش می رویم:

کلیک بر روی کادر مربعی شکل روبه روی diffuse:



در پنجره ی باز شده گزینه bitmap را انتخاب کرده و نکچر مورد نظر خود را انتخاب میکنیم:

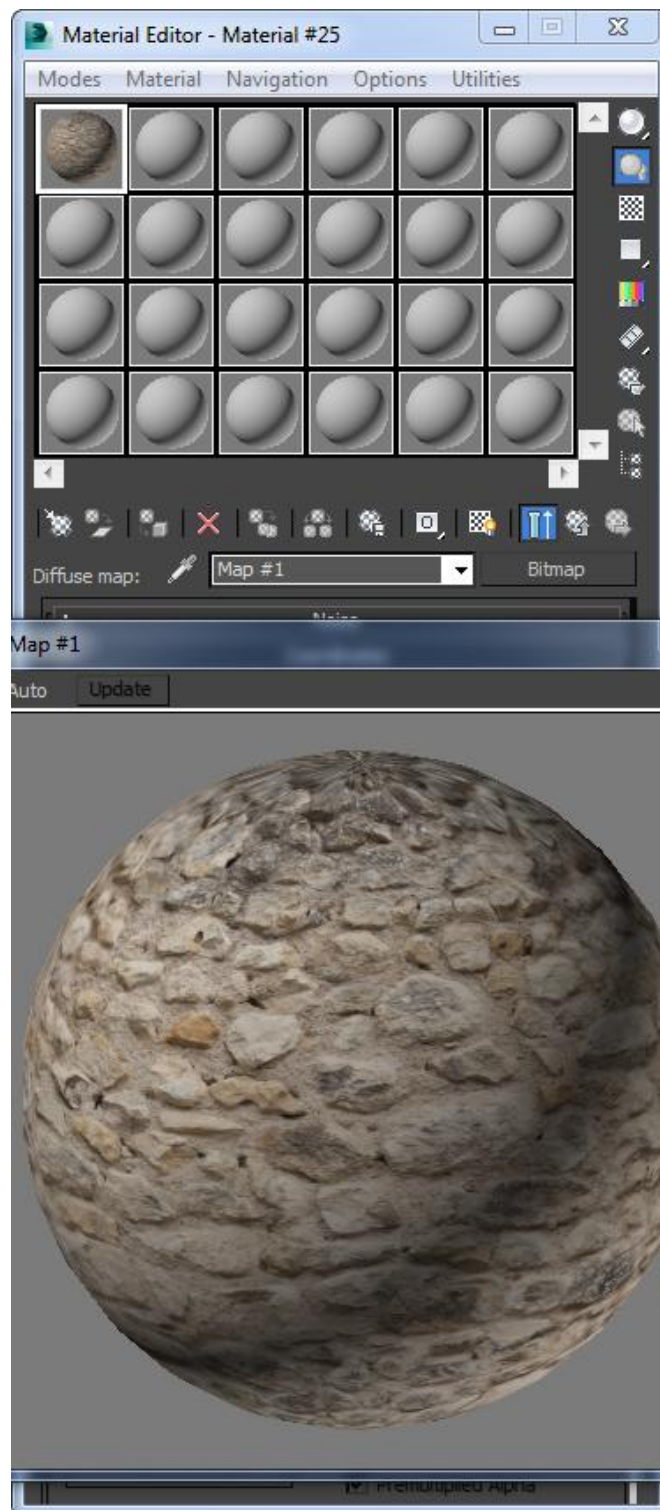


## 3dmax & V-ray tutorial

+98-919-555-82-23

peyman ravandoost

زمانی که تکسچر مورد نظر را انتخاب میکنیم میتوانند با دبل کلیک بر روی گوی مورد نظر متریال خود را در حالت بزرگنمایی مشاهده نمایید:

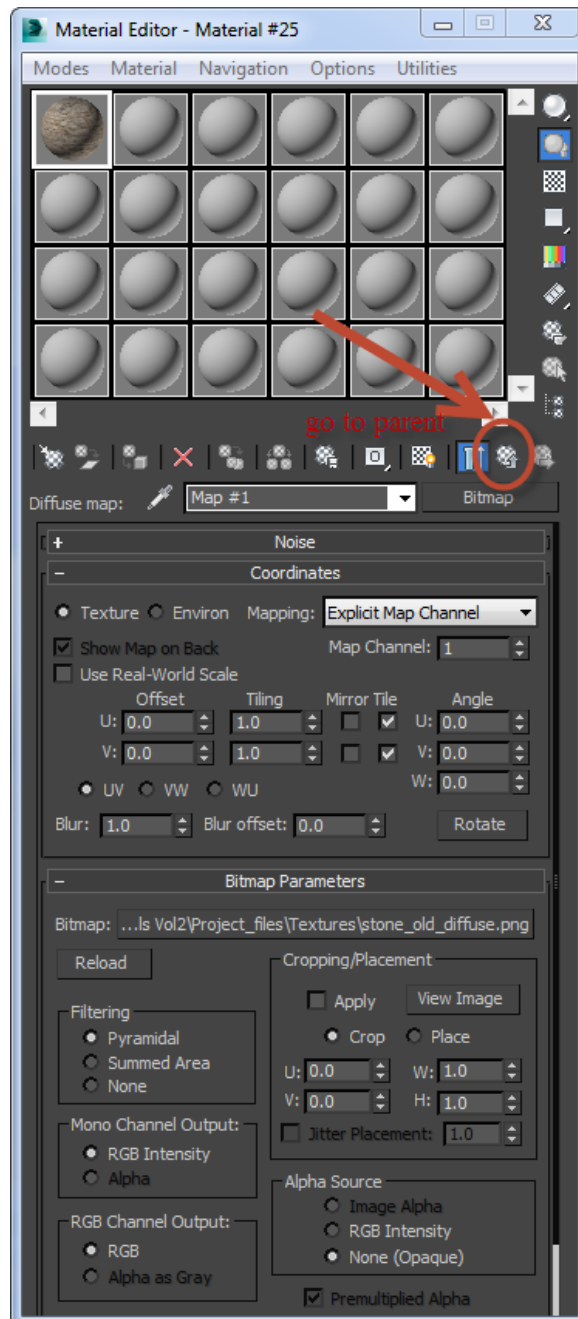


## 3dmax & V-ray tutorial

+98-919-555-82-23

peyman ravandoost

زمانی که ما مپ مورد نظر خود را انتخاب میکنیم به صورت اتومات پنجره متریال تنظیمات مربوط به تکسچر انتخابی را باز میکند که برای بازگشت به تنظیمات خود متریال ویری از گزینه go to parent استفاده می کنیم:



## 3dmax & V-ray tutorial

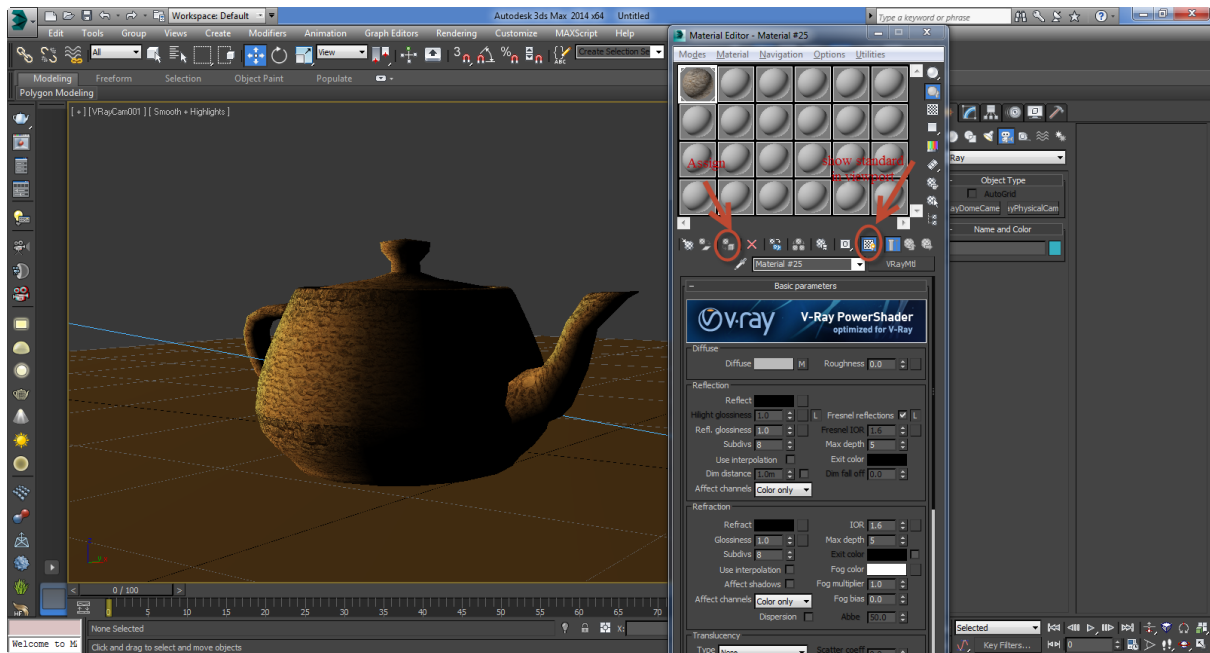
+98-919-555-82-23

peyman ravandoost

برای صحنه مورد نظر از تکسچر سنگ آماده شده استفاده میکنیم که به اشتراک میذاریم:

حال آبجکت خود را انتخاب کرده و متریال خود را به آبجکت Assign میکنیم:

و برای اینکه متریال قابل مشاهده باشد از گزینه sjow standard in viewport را روشن میکنیم:





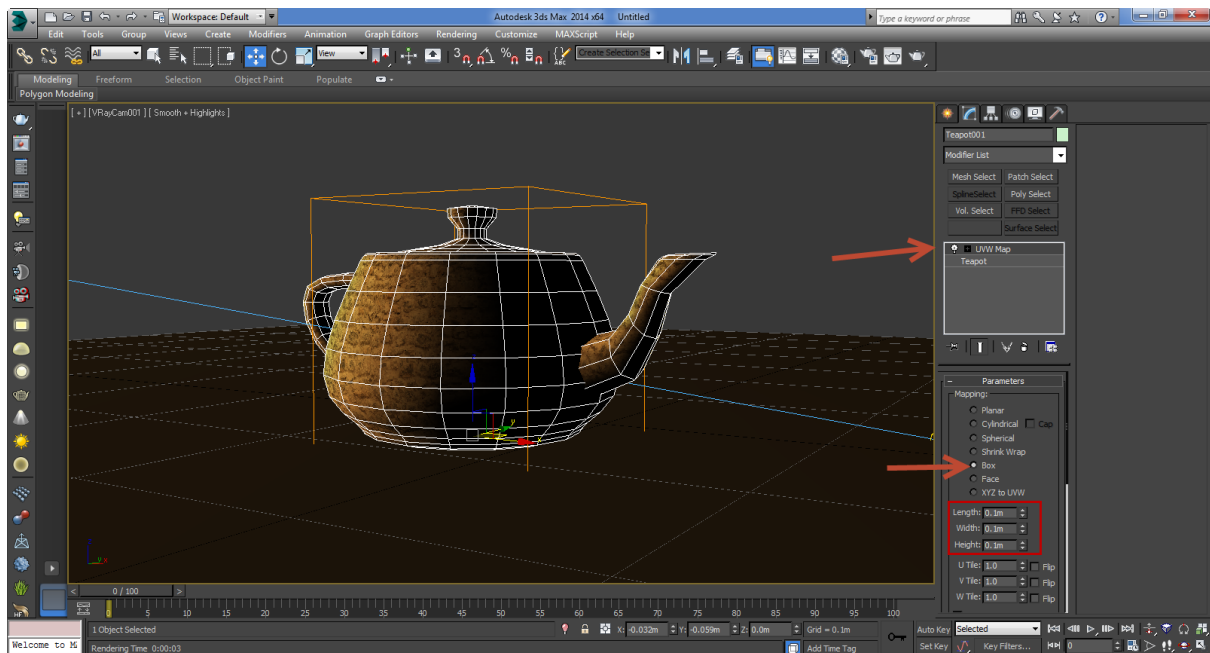
## 3dmax & V-ray tutorial

+98-919-555-82-23

peyman ravandoost

حال برای اینکه ابعاد تکسچر را بتوانیم تنظیم کنیم از مدیفایر UVW Map استفاده میکنیم که یکی از مهم ترین مدیفایر ها به خصوص در بحث متریال می باشد:

بعد از انتخاب مدیفایر uvw map در قسمت تنظیمات box را انتخاب میکنیم و اندازه مورد نظر خود را وارد می کنیم:

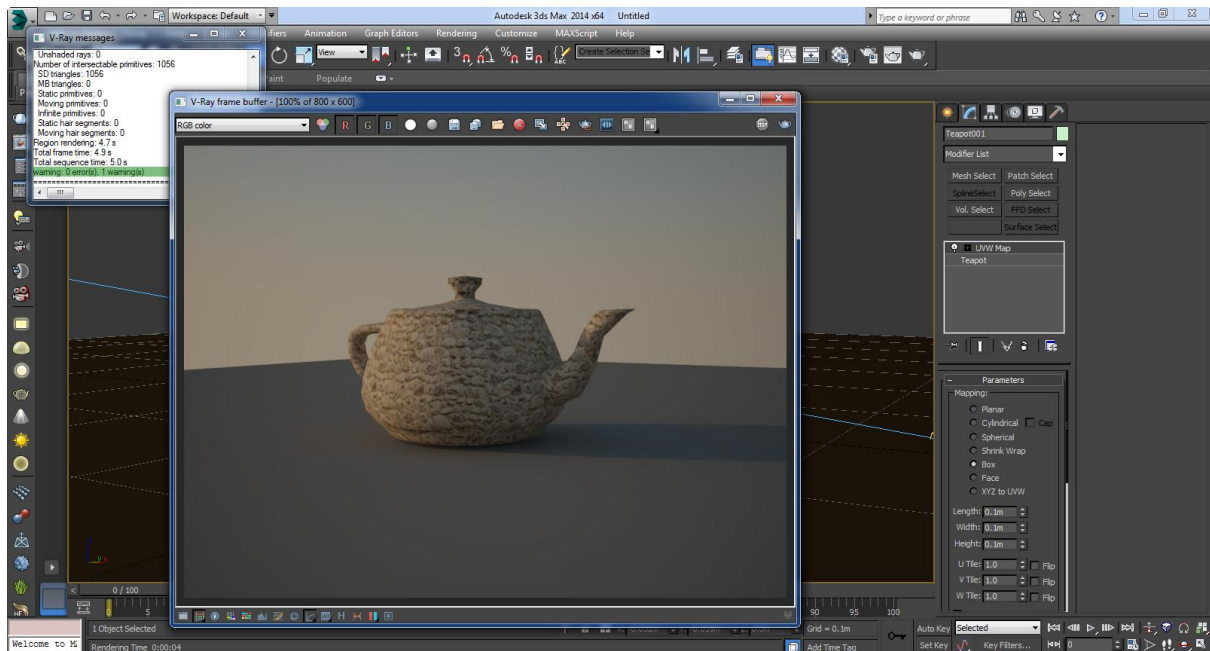


## 3dmax & V-ray tutorial

+98-919-555-82-23

peyman ravandoost

اولین تست رندر خود را میگیریم و نتیجه را در تصویر زیر مشاهده می کنید:



همانگونه که مشاهده میکنید تکسچر مورد نظر بافت و رفلکت مناسبی ندارد به همین دلیل نیاز به تکسچر برای رفلکت، بامپ و دیسپلیس منت داریم که هر کدام را به تفکیک توضیح خواهیم داد:



همچنین برای ایجاد برجستگی و ایجاد بافت سنگ باید از گزینه های bump و displace تکسچر مربوطه را نسبت دهیم که در تصویر زیر مشخص شده است:



با پنجره متریال و متریال دهی به یک جسم آشنا شدید.

حال برای پیشرفت بیشتر و شناخت بهتر با متریال های مختلف توصیه می شود که از آموزش های متریال پیشرفته استفاده شود که برای تهیه این پک می توانید با بنده تماس حاصل فرمایید، همچنین برخی از متریال های آموزش داده شده در تصاویر زیر مشخص می باشد:

ساختن هفتاد نوع متریال های واقعی در فتوشاپ، تری دی مکس و وی ری، نحوه ساخت تکسچر های قابل تکرار در فتوشاپ و غیره...

ساختن بامپ مپ Bump map یا رفلکشن مپ Reflection map به همراه اضافه جزئیات در فتوشاپ و...

آموزش نحوه ساخت Dirt map

آموزش ساختن متریال های ترکیبی در وی ری و تری دی مکس

آموزش ساختن تکسچر پارکت و...

آموزش ایجاد کردن متریال های مختلف فلز ، طلا، برنز، و .... به صورت واقعی

تعدادی از متریال های ساخته شده در این پک های آموزشی

Plastic – black, glossy

Plastic – black, matte

Plastic – orange, glossy

Plastic – transparent, blue, clear

Plastic – transparent, green, matte

Plastic – transparent, white

Glass – clear

Glass – frosted

Glass – green

Glass – recycled

Glass – black

Glass – white

Glass – opalescent

Glass – clear with etched pattern

Glass – multicolored

Crystal

Crystal – pink

Metal – chrome

Metal – stainless steel

Metal – stainless steel, matte

Metal – aluminum

Metal – copper

Metal – copper, hammered

Metal – brass

Metal – brass, antique

Metal – silver

Metal – silver, antique

Metal – gold, shiny

Metal – gold leaf

Metal – gold, shiny (fast)

Metal – iron, scratched  
Wood – lacquered  
Wood – matte  
Wood – antique  
Wood – antique, worn edges  
Wood – dusty  
Parquet – glossy  
Parquet – matte  
Parquet – natural  
Paint – black glossy  
Paint – black, matte  
Paint – blue, glossy  
Paint – blue, dirty  
Paint – blue, dirty, worn edges  
Fabric – soft  
Fabric – soft, displaced  
Fabric – upholstery  
Fabric – velvet, green  
Fabric – velvet, green, crushed  
Fabric – silk, purple  
Fabric – silk, purple, damask  
Fabric – velvet pattern on silk base  
Fabric – towel  
Curtain – simple  
Curtain – translucent  
Leather – black  
Leather – brown  
Leather – crocodile  
Leather – suede  
Leather – distressed  
Leather – gold  
Porcelain  
Marble – white  
Marble – white, veiny  
Marble – white, veiny, old  
Marble – black  
Granite – rough  
Granite – polished  
Tiles – square  
Tiles – octagonal  
Tiles – octagonal, blend of 2 types of stone  
Tiles – octagonal, rough



## 3dmax & V-ray tutorial

+98-919-555-82-23

peyman ravandoost

---





## 3dmax & V-ray tutorial

+98-919-555-82-23

peyman ravandoost

