

مهدی جلالی

مدرس دانشگاه کرج؛ آموزشگاه های جهاد دانشگاهی و مجتمع فنی تهران

آموزش کاربرد نرم افزارهای V-Ray, 3D Max, Auto CAD

تلفن های تماس: ۰۹۳۵۷۶۰۴۵۰۰

۰۹۱۲۵۶۷۹۱۶۰

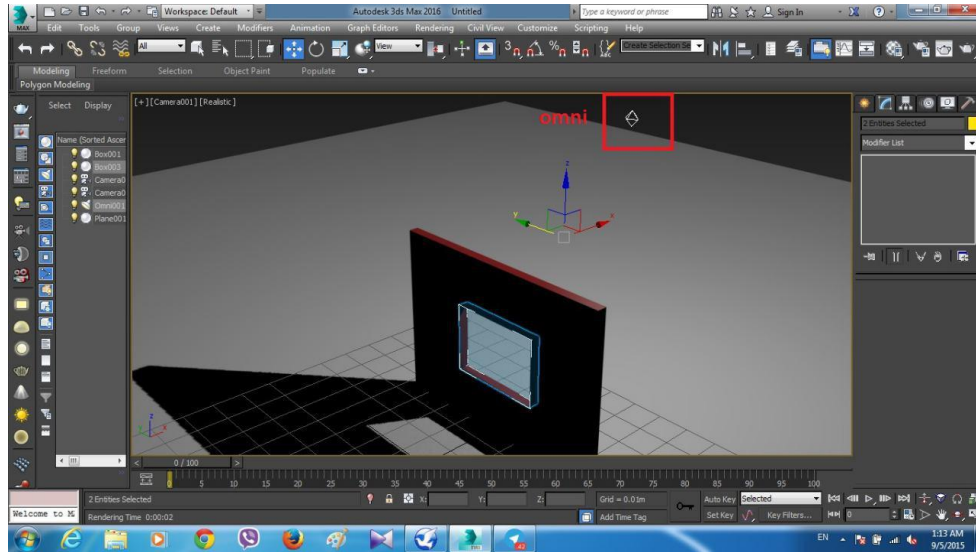
Instagram: Mehdimjk2

Email: Mahdi_mir.jalali@yahoo.com

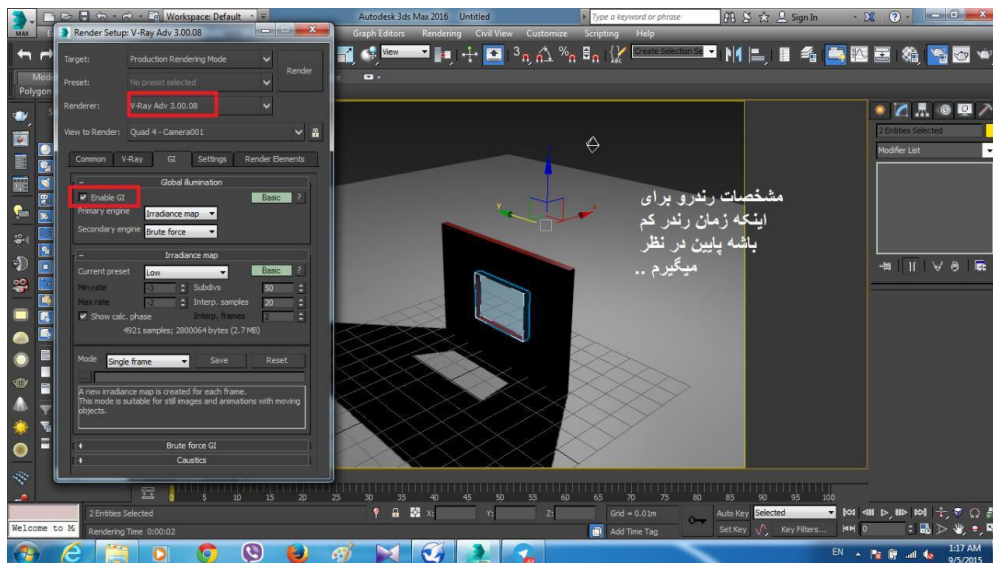
به نام خدا

اولین قدم مهم این است که اگر از نور مکس در ویری خواستین استفاده بکنید یادتون باشه که حتما باید سایه مورد نظر نور مکس را روی سایه ویری قرار دهید که در این آموزش بنده نحوه ی استفاده ازین سایه ها رو براتون توضیح خواهم داد.

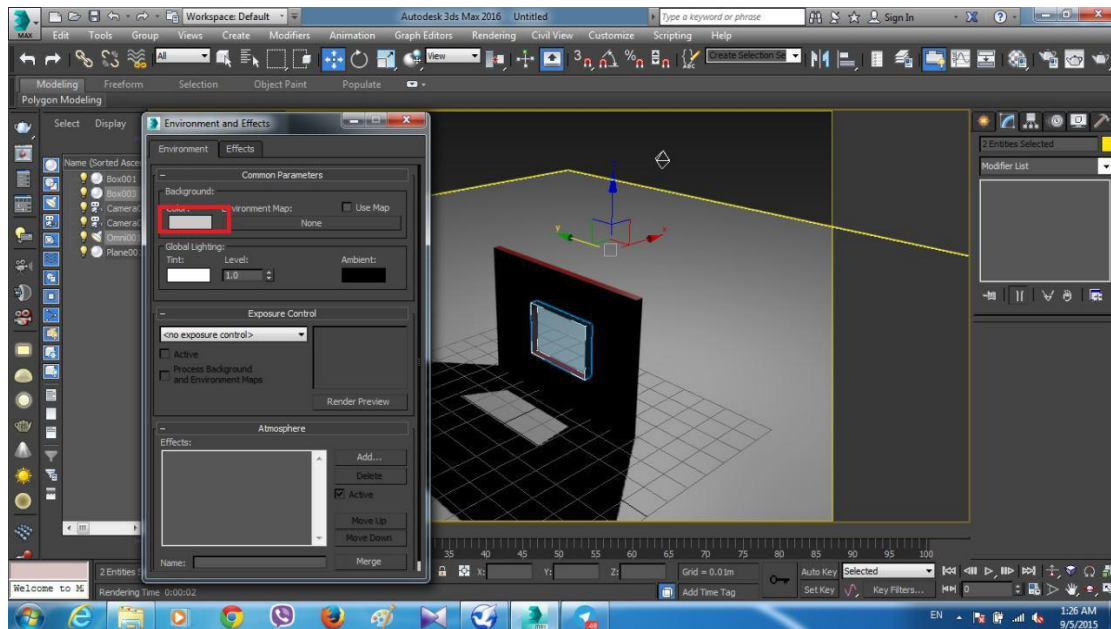
ابتدا بنده آبجکت های ساده ای چون یک دیوار که داخل آن یک پنجره تعبیه شده است را ایجاد کرده ام، سپس منبع نور Omni از نورهای استاندارد را در پشت پنجره گذاشتم.



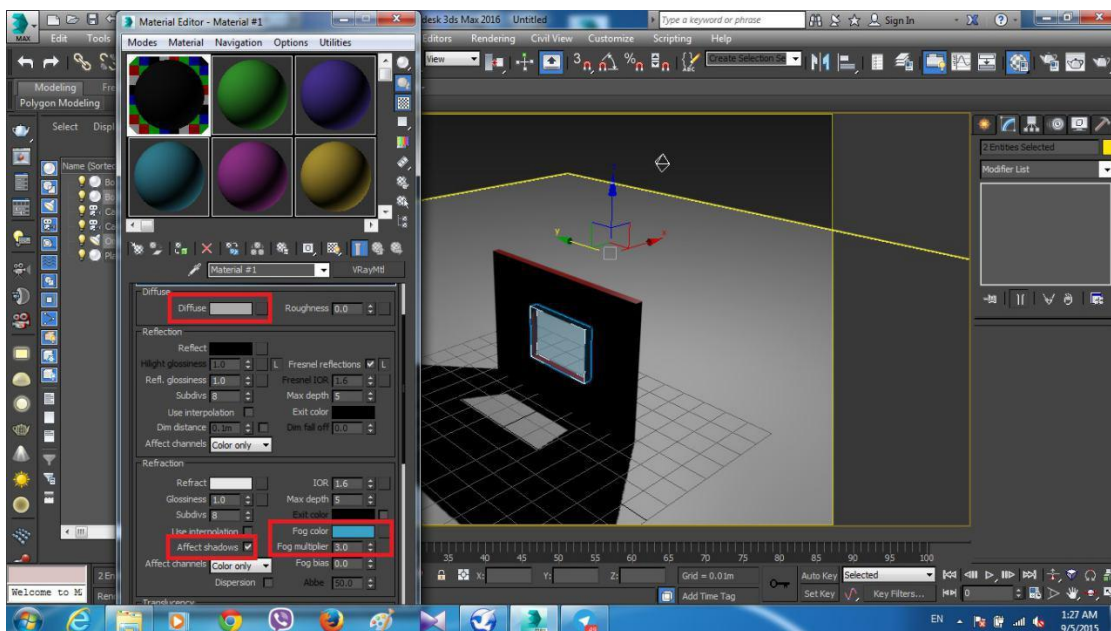
حال دقت کنید که تنظیمات رندرتون حتما بر روی ویری باشد و تیک گزینه GI حتما خورده باشد. تا (بازتابش نور) به پشت دیواری که نور از طرف مقابلش تابیده شده را روشن کند.



سپس رنگ Background را تغییر میدهم، به رنگ روشن خاکستری نزدیک میکنیم.

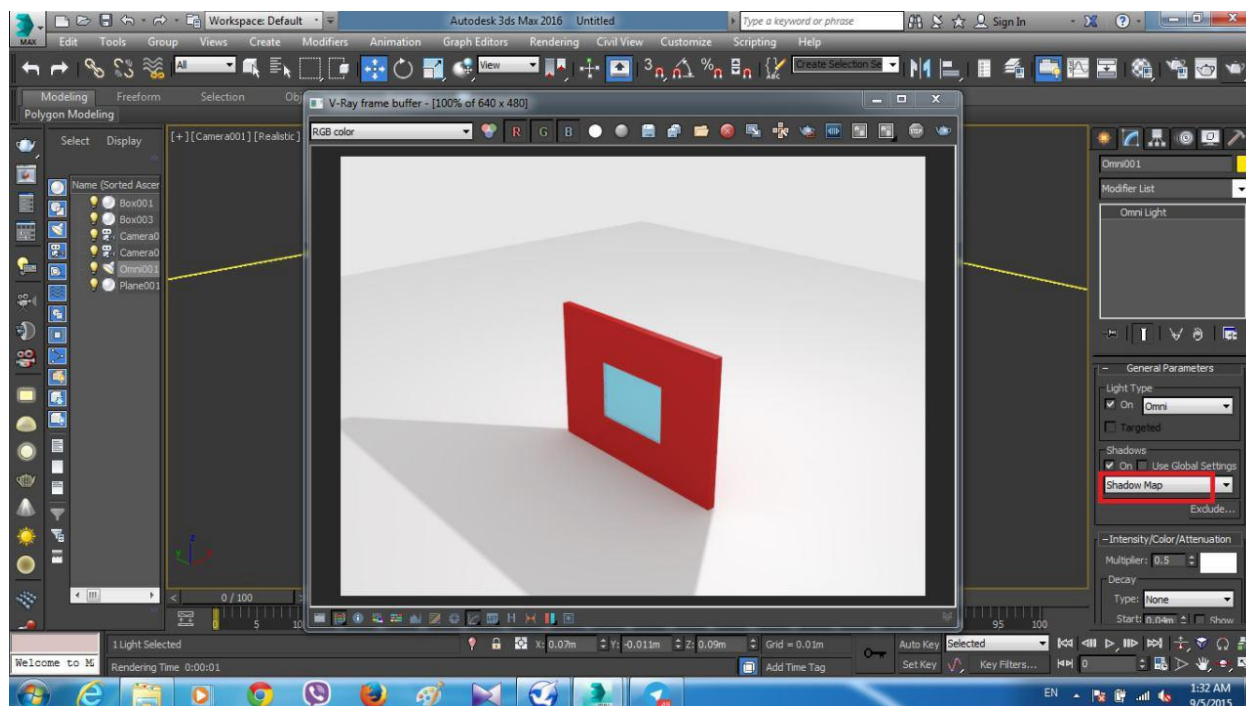


حال متریال شیشه را بدین صورت مشخص میکنیم.

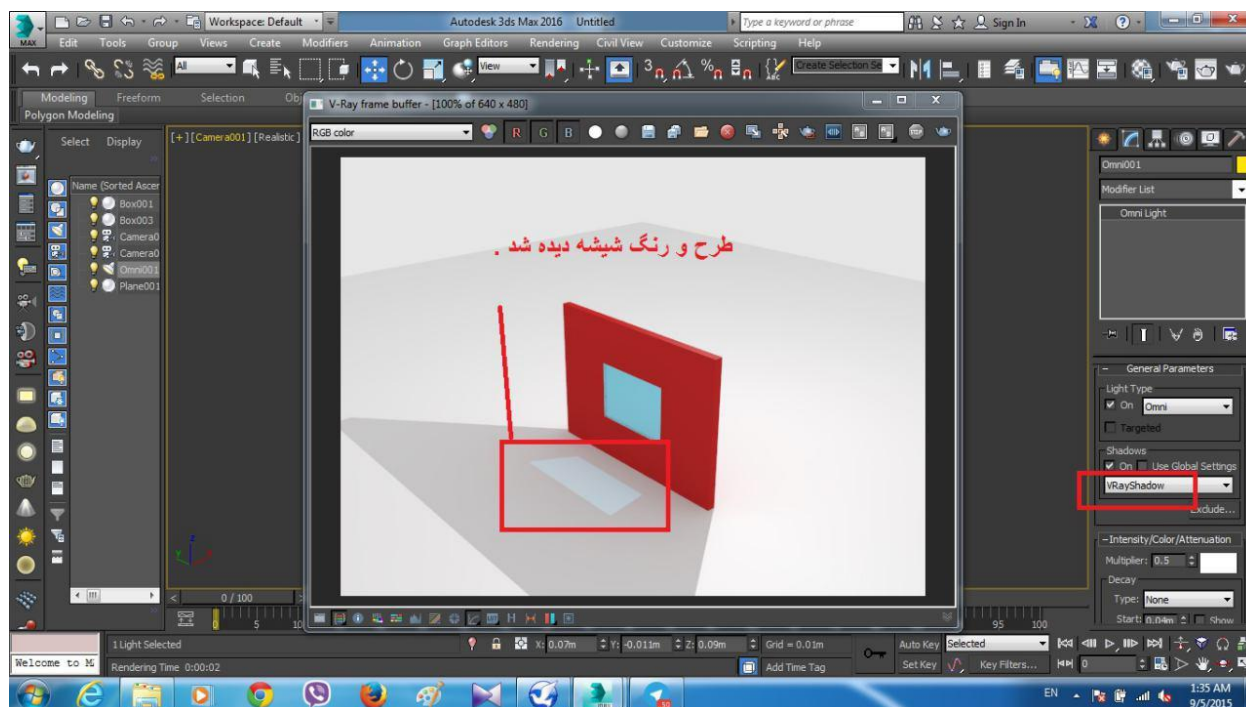


حواستون باشه که حتما گزینه affect shadows تیک خورده باشد، تا نور از شیشه عبور کند.

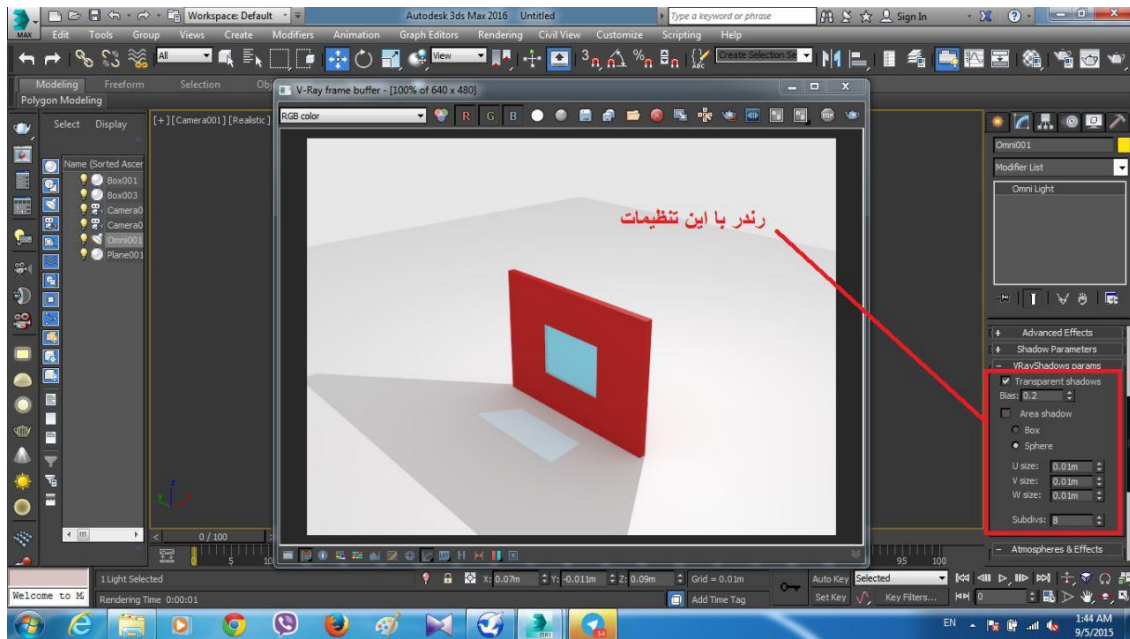
بینید حالا با سایه از نوع مکس نور به چه صورت عبور میکند ...



حالا وقتی نوع سایه رو تغییر میدهیم ... ببینید به چه صورت در میاید ... یعنی از سایه Vray shadow استفاده کنیم.

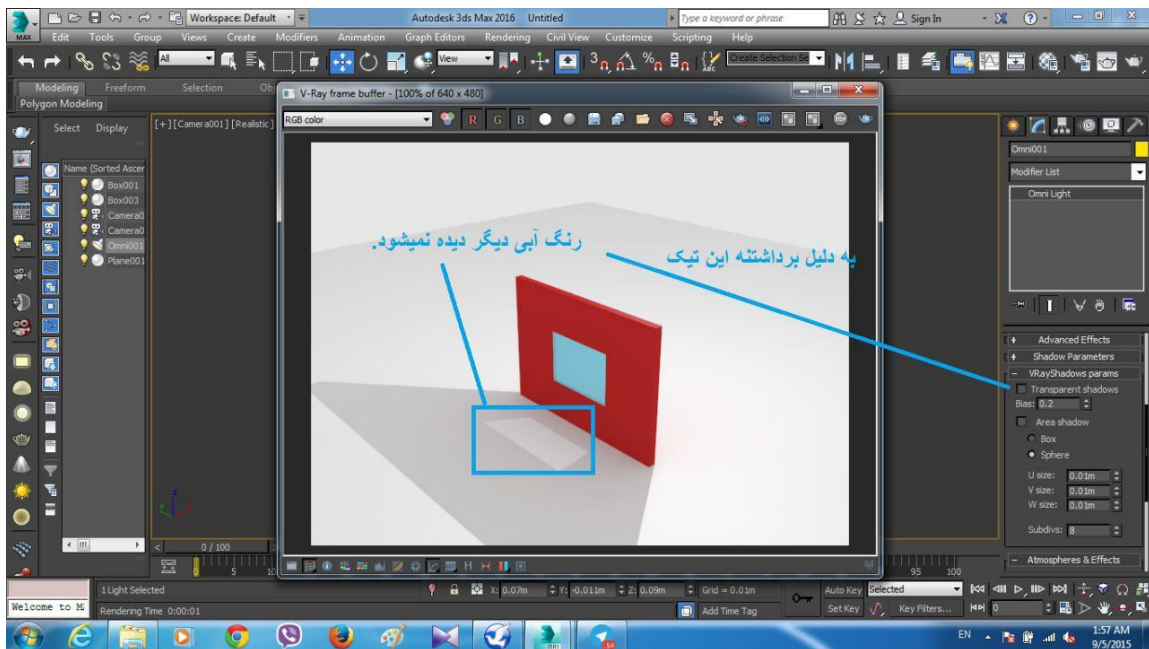


حال وارد تنظیمات سایه از نوع ویری می شویم ...



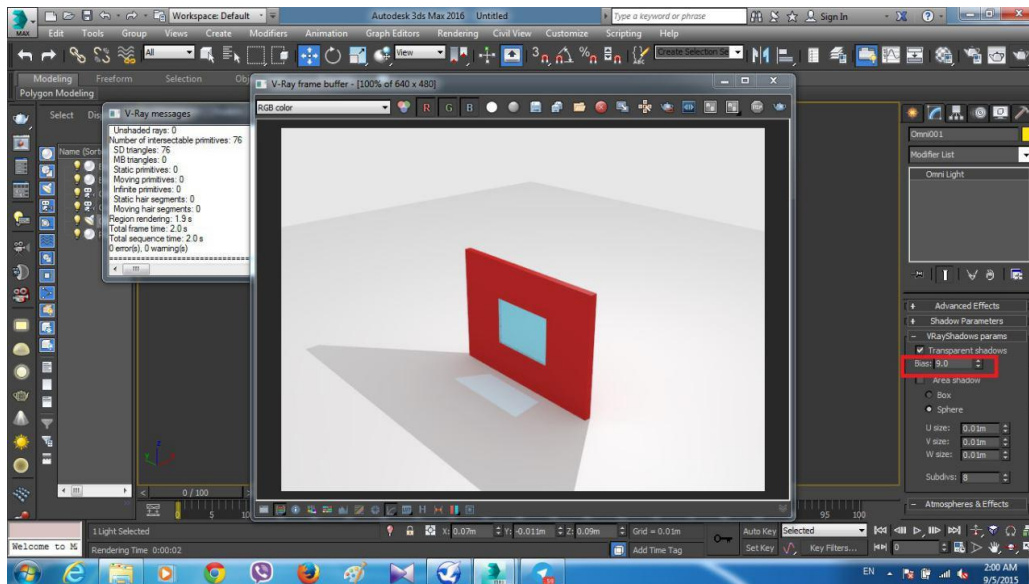
همانطور که می بینید رنگ شیشه روی زمین افتاد .. یعنی نور از شیشه عبور کرد.

حال:



نبود تیک transparent shadow باعث میشود که رنگ شیشه بر روی زمین دیده نشود.

پارامتر بعدی Bias می باشد:

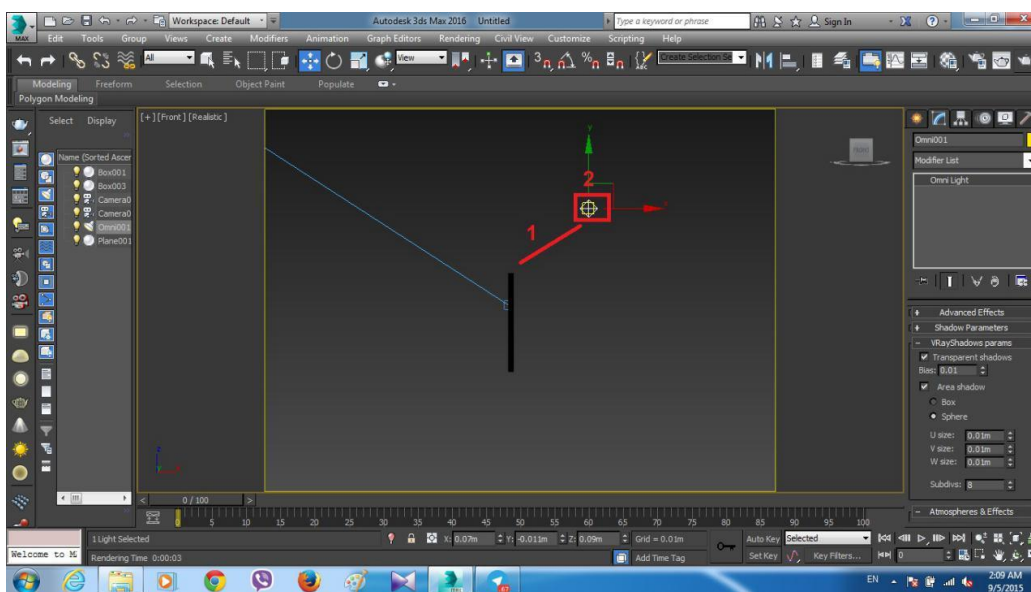


با زیاد شدن این مورد سایه مورد نظر ما کوچکتر میشود، به این معنی که تمرکز سایه بیشتر میشود. این گزینه (bias) هر چه به عدد ۰ نزدیکتر باشد سایه منطقی و مناسب تری ایجاد میکند.

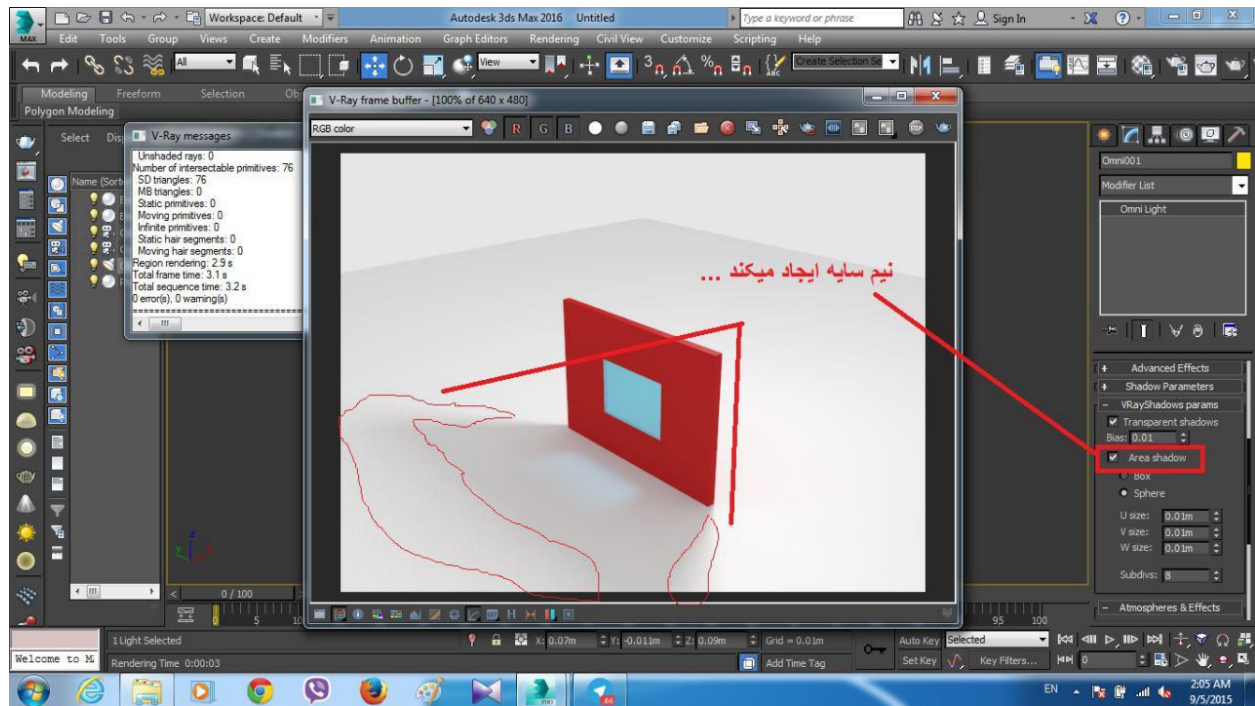
پارامتر بعدی area shadow :

کار این پارامتر ایجاد نیم سایه میباشد، ببینید دوستان اصلا نیم سایه یا محوی سایه چه زمانی اتفاق میافتد؟؟ میدانید؟؟

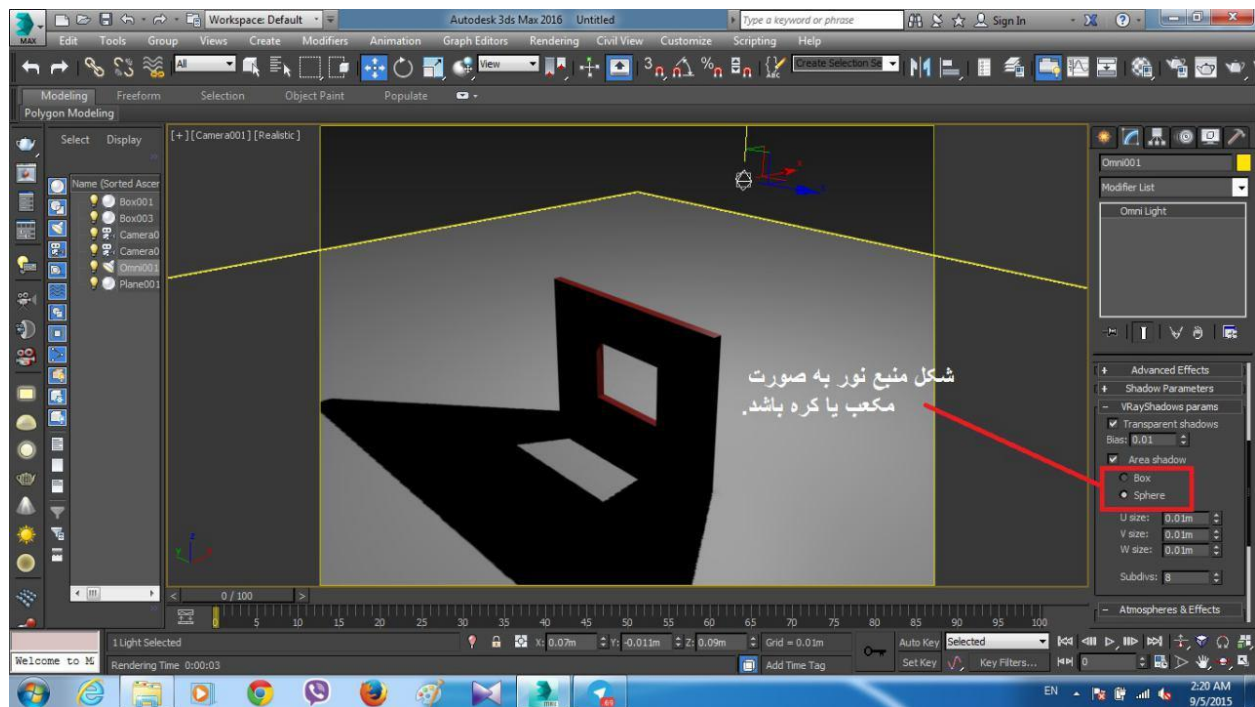
به ۲ دلیل: هر چه فاصله ی آبجکت از منبع نور بیشتر شود سایه تیزتر و نیم سایه کمتر میباشد نسبت به دیوار ثابت که قرار هستش بر روی آن دیوار سایه ایجاد شود.

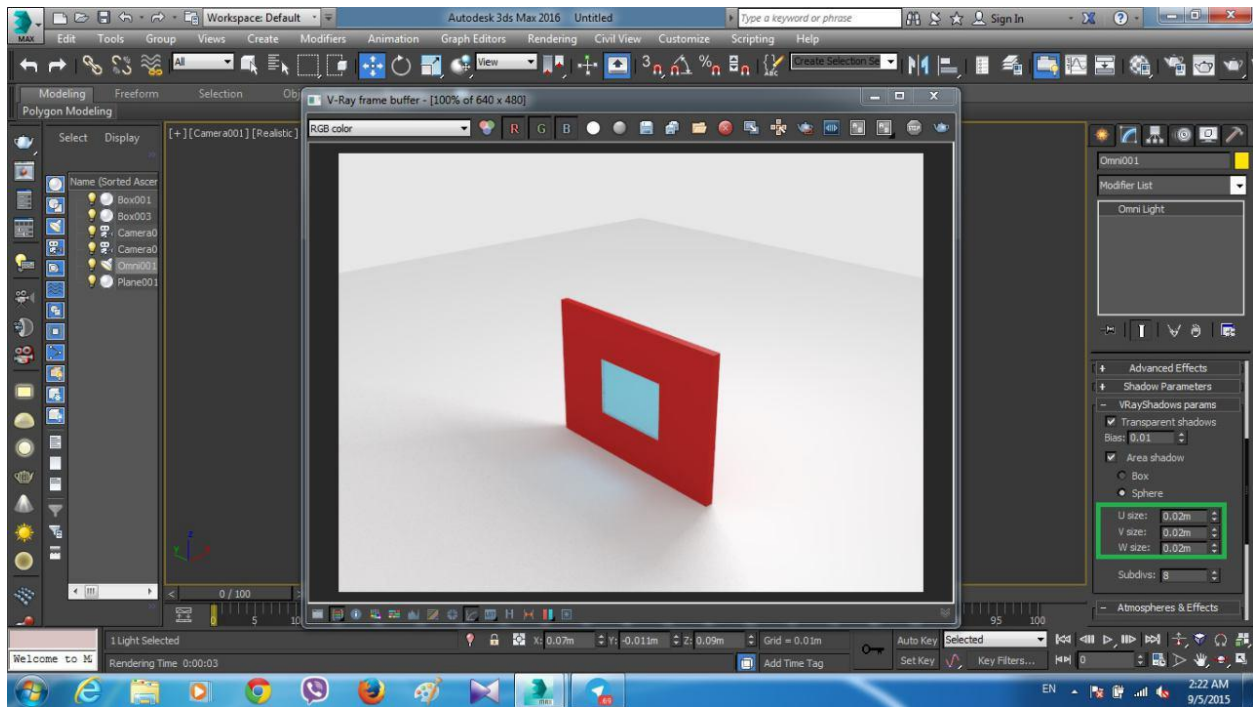


خب پس با زدن تیک area shadow نیم سایه ایجاد میشود .

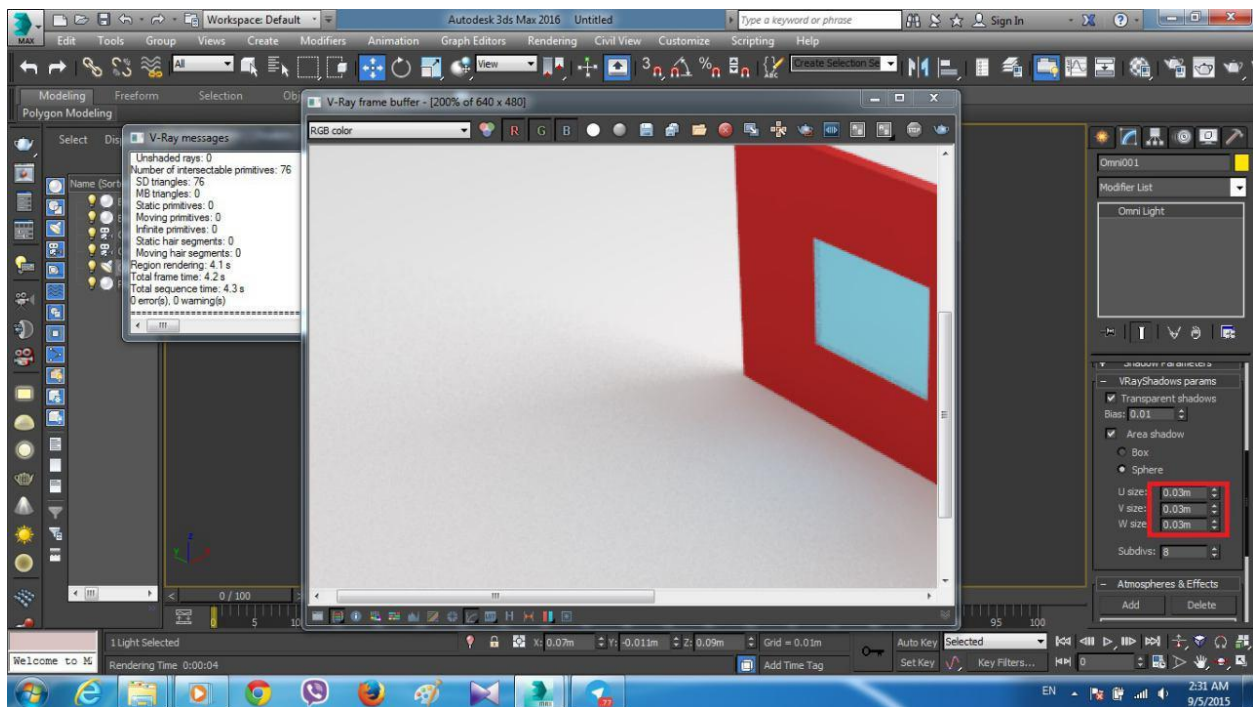


سایه ما از تیزی و شارپ بودن خارج شد.

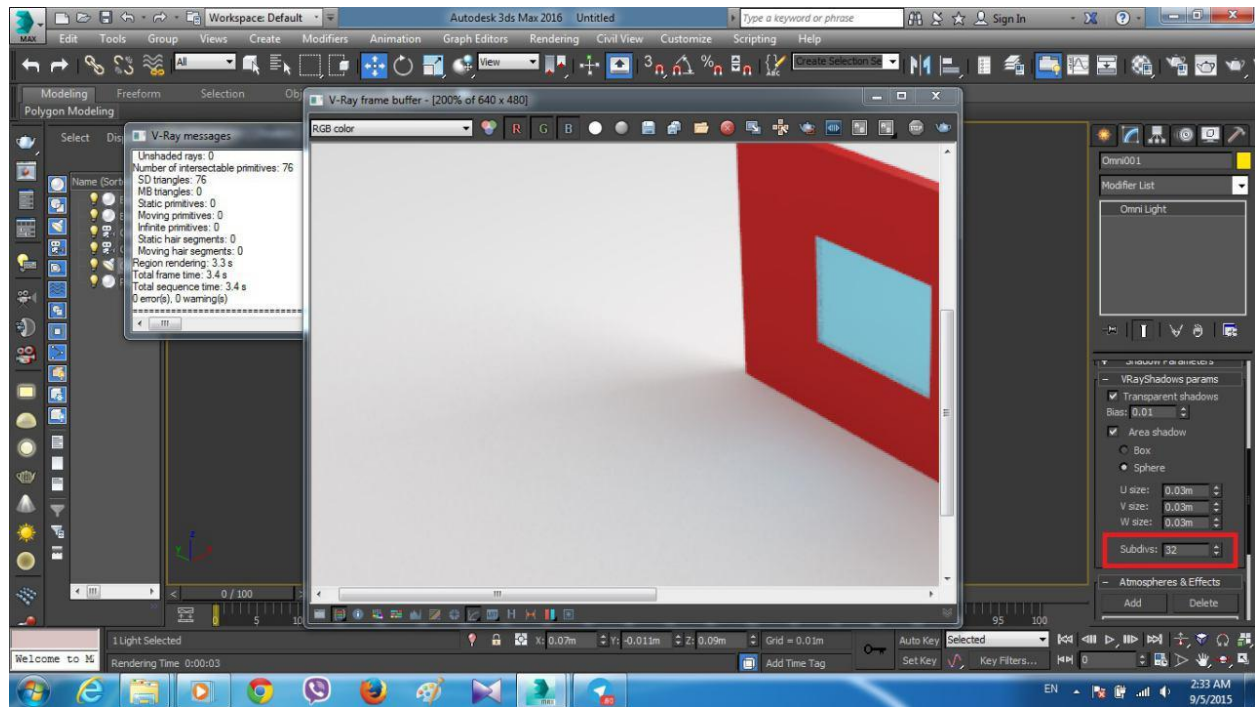




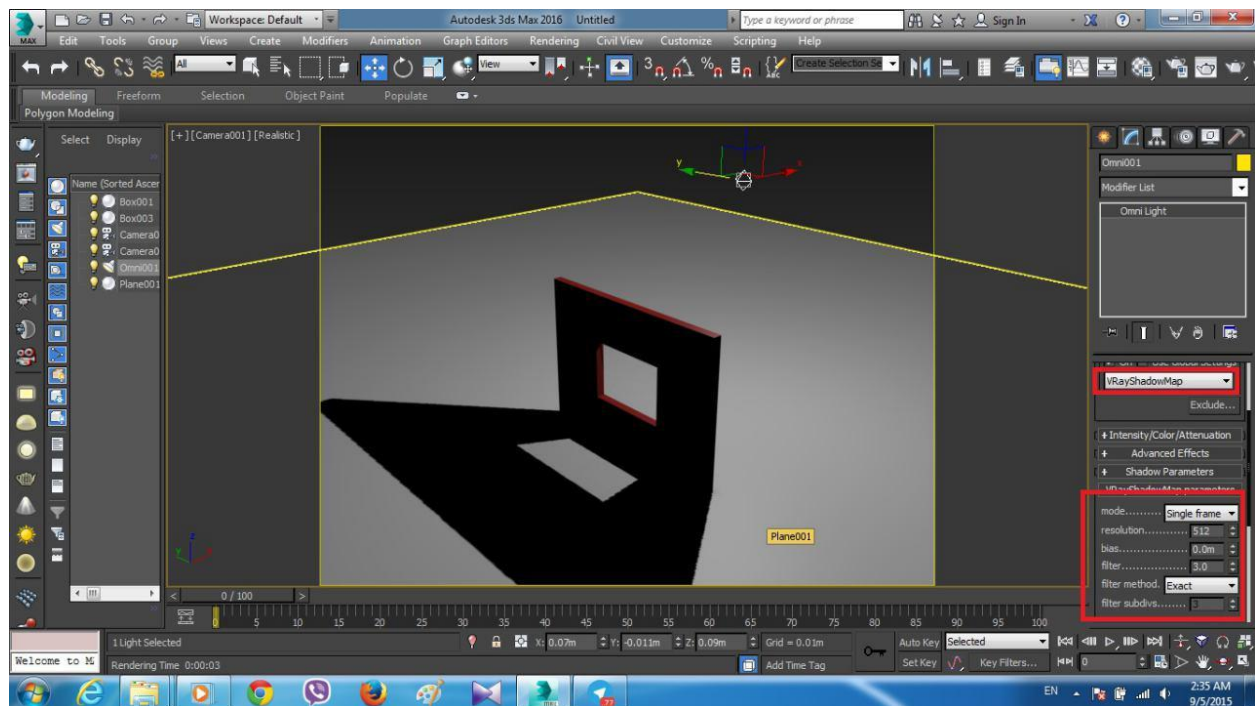
با زیاد کردن این ۳ گزینه انگار داریم سایز منبع نور را زیاد میکنیم و میدانیم با زیاد شدن این گزینه ها نیم سایه بیشتر و بیشتر میشود، حواستون باشه که خیلی خیلی زیاد نکنید که کلا سایه محو شود!!

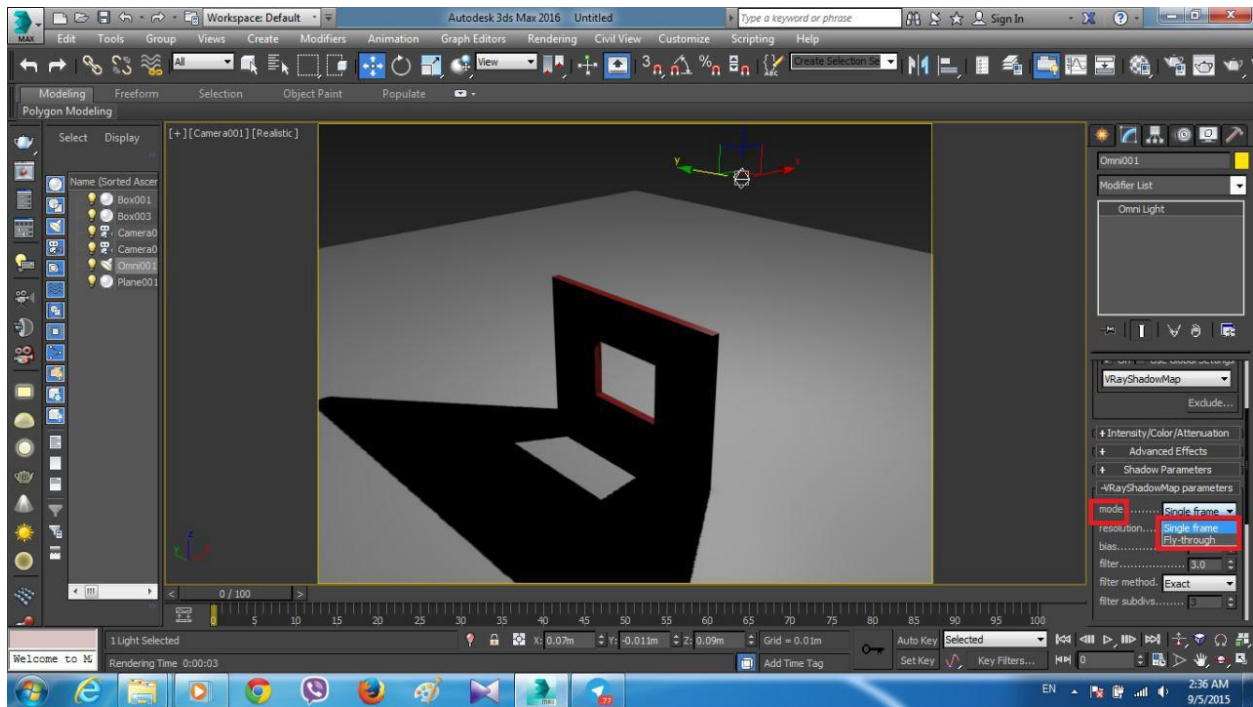


حال ببینید که من با اعداد مورد نظر این نیم سایه رو ایجاد کردم، ولی نیم سایه ی کارم کمی نویز دارد و دون دون میباشد. برای رفع این مشکل شما بایستی تعداد subdivs رو زیاد کنید.

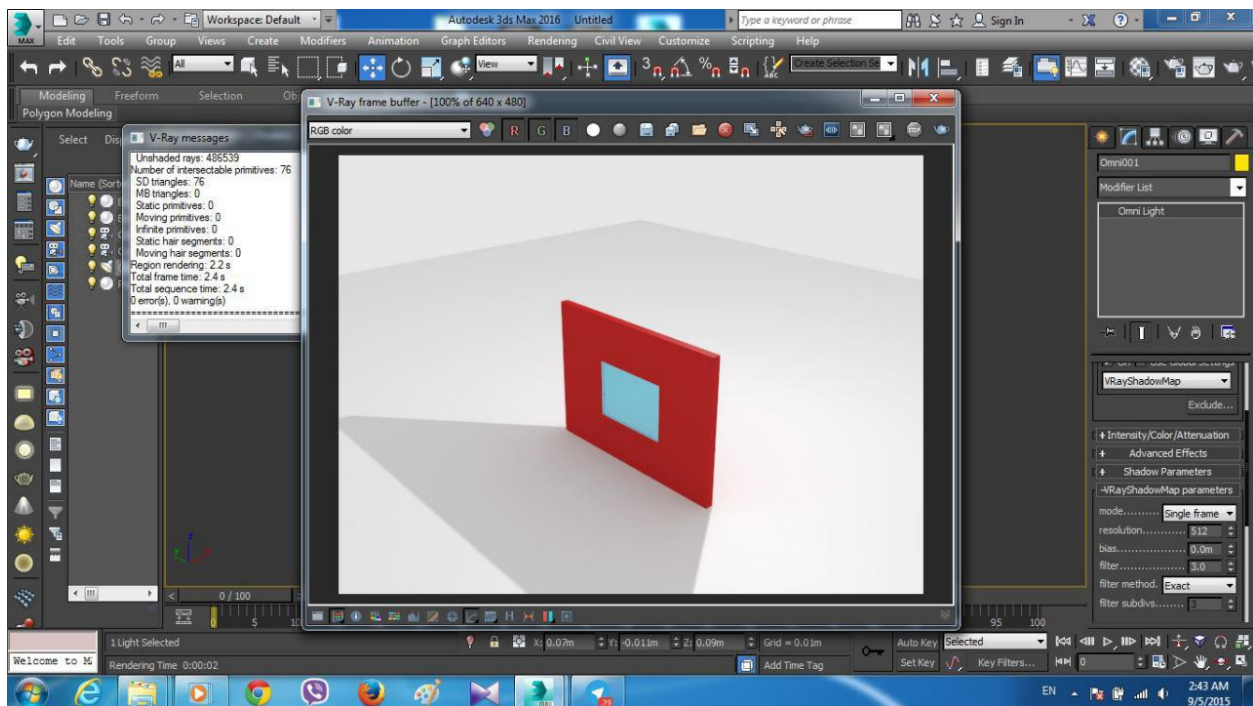


خب این نوع سایه تنظیماتش تمام شد ولی نوع سایه بعدی، سایه vray shadow map میباشد.

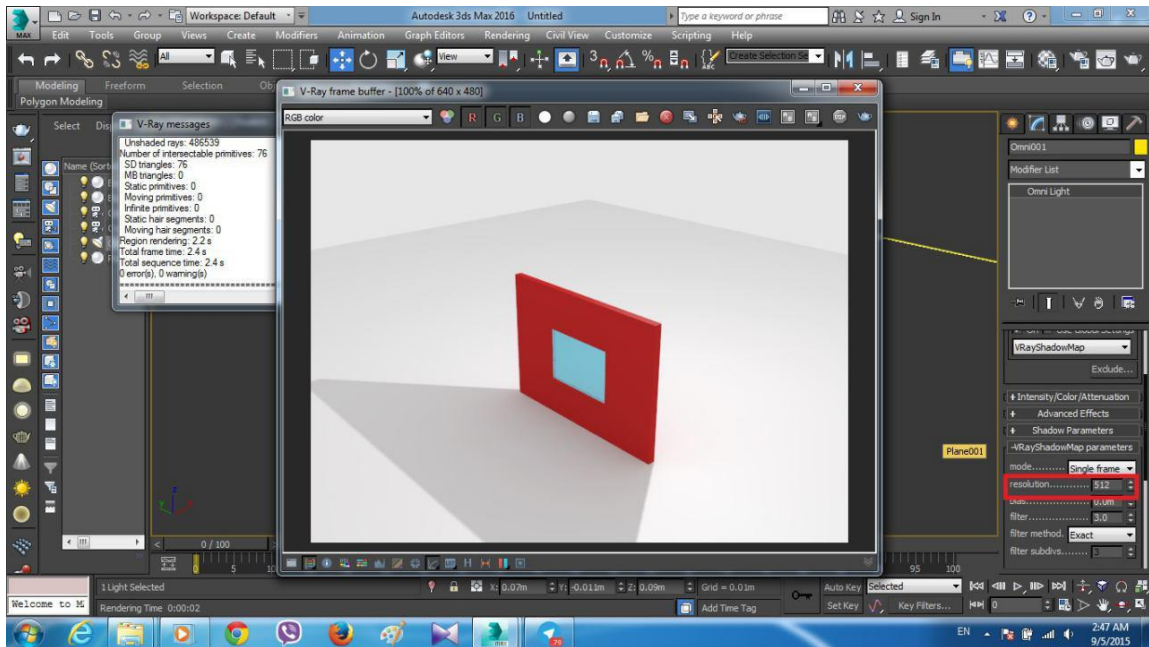




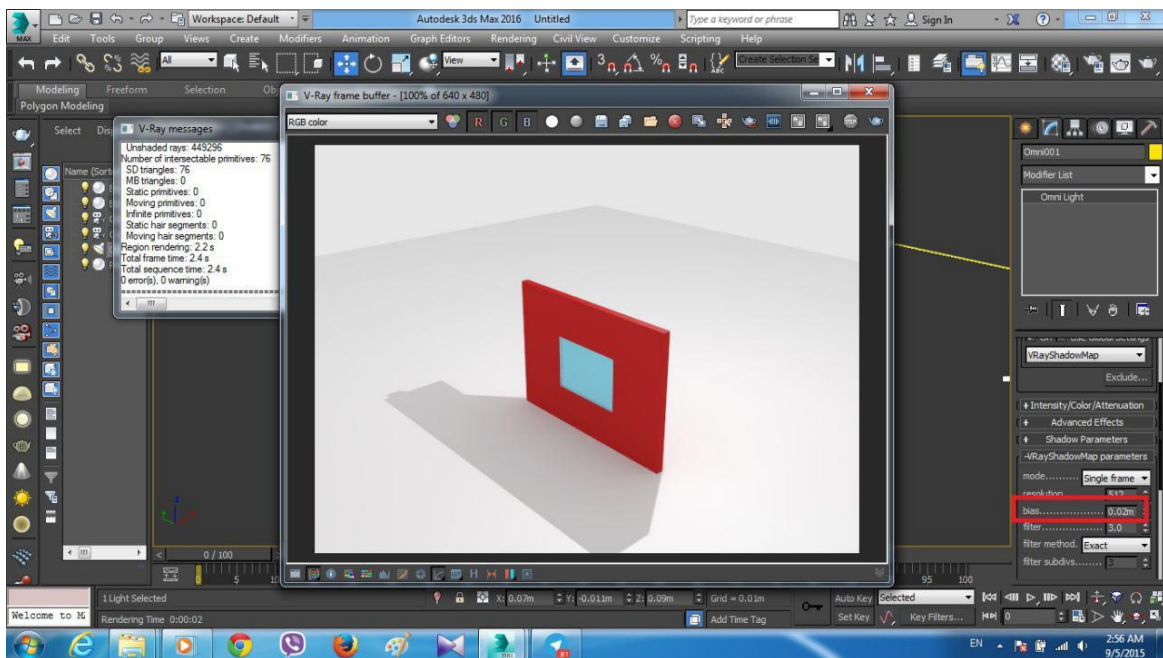
اولین مورد در مدیفایر آن گزینه mode میباشد، که ۲ حالت دارد: single frame مربوط به رندر تک فریم میباشد و fly-through مربوط به حرکت دوربین میباشد(انیمیت کردن)
حال وقتی رندر می گیریم به این صورت درمیداد:



خب الان همانطور که میبینید، نور از شیشه ها عبور نکرد. پس ضعف اصلی این نوع سایه این مورد میباشد. پس اگر نیاز داشتید نور از شیشه عبور کند حتما از نوع سایه vray shadow استفاده کنید.



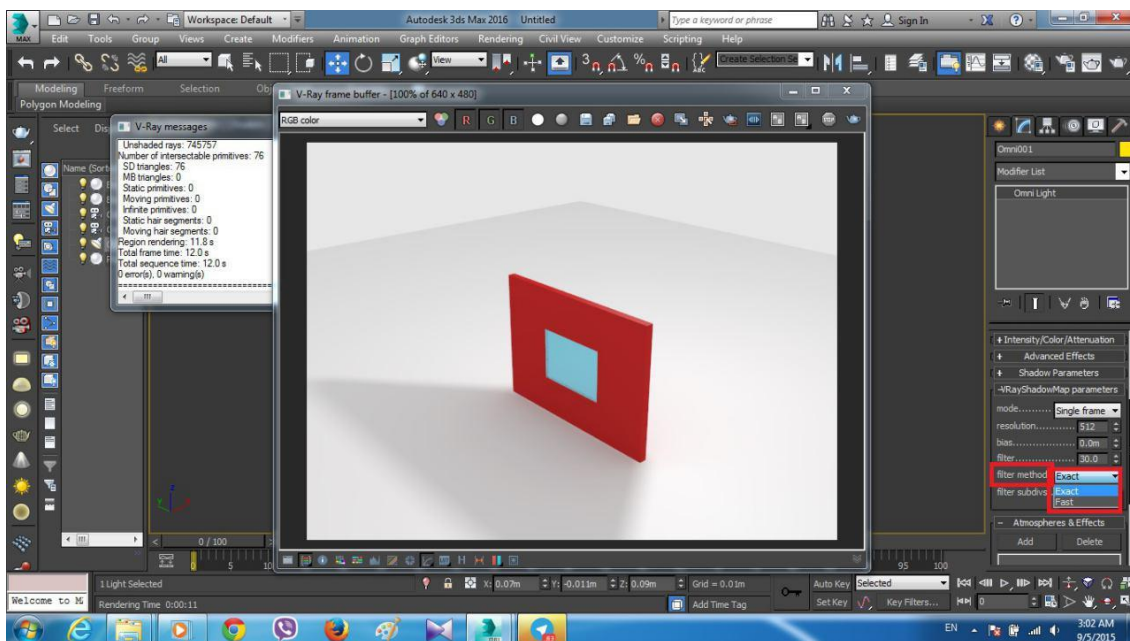
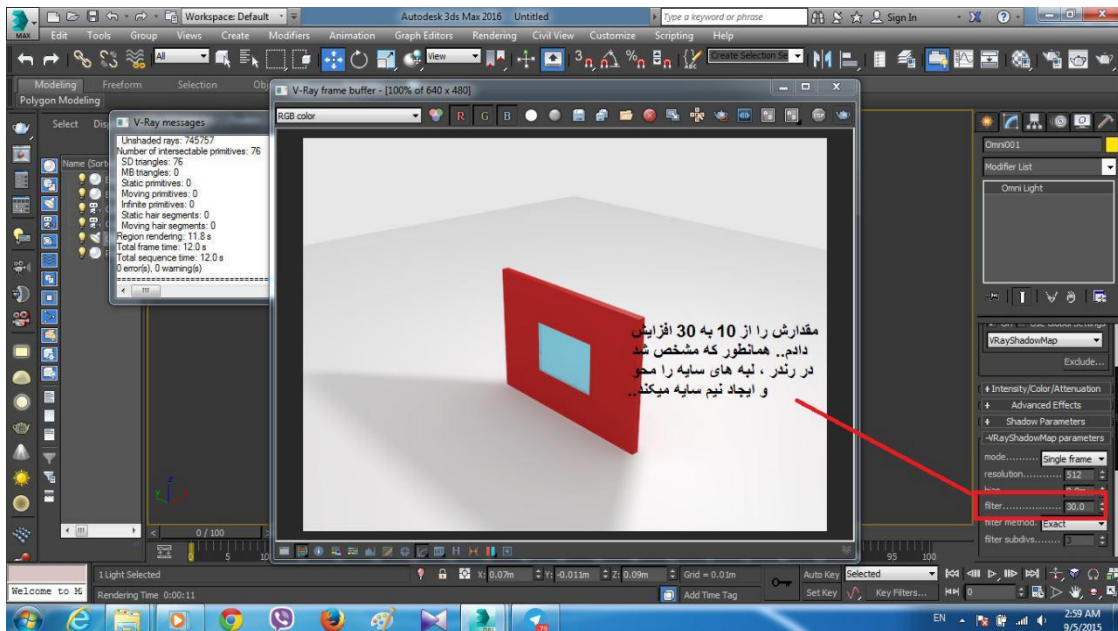
این گزینه هم مربوط به کیفیت سایه میباشد. بهتر میباشد از اعدادی با ضریب ۲ برای این پاراکترها استفاده شود. برای subdivs هم همینطور بهتر میباشد از اعدادی با ضرایب ۲ استفاده شود، که برای خودش فلسفه و قاعده ی خودش را دارد، که الان زمان باز کردن این موضوع نمیشد. ولی این را بدونید که اگر عدد ۱۰۲۴ را برای resolution استفاده کنیم تمامی اجزای تشکیل دهنده ی سایه ۲ برابر شده و تقسیمات با دقت بیشتری ایجاد میشود و سایه با کیفیت بهتری را خواهیم داشت.



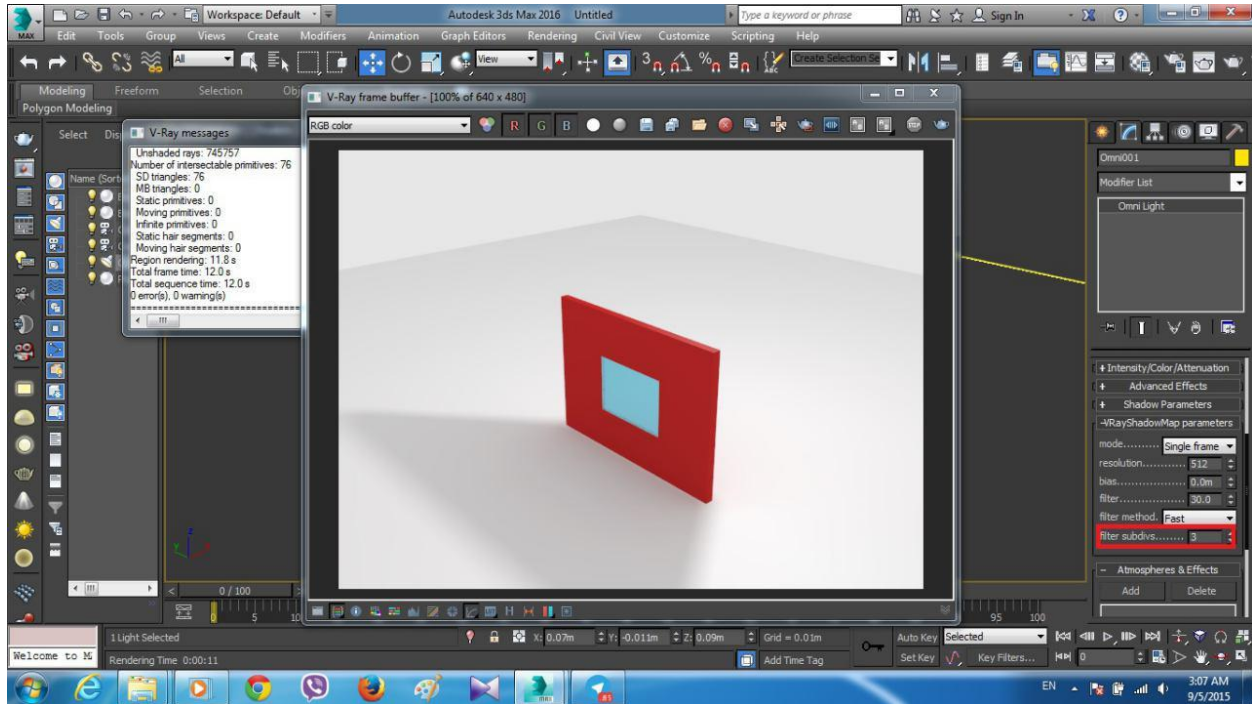
Bias همانند مطالب قبل به اینصورت میباشد که هر چه عددش بزرگتر طول سایه کوتاه تر میباشد. که به صورت پیش فرض بهتر است که عددش ۰ باشد که اندازه ی نسبتا طبیعی سایه رو در پیش رو داشته باشیم.

پارامتر بعدی **filter** می باشد:

هر چه مقدارش بیشتر باشد محوی سایه بیشتر میباشد.



filter method ۲ حالت دارد: حالت اول یعنی exact با بیشترین دقت ممکن محوی سایه را ایجاد میکند و حالت دوم fast میباشد که به صورت سریع و کم دقت، محوی سایه را ایجاد میکند، که بعد از انتخاب fast، گزینه filter subdivs (گزینه پائینیش) روشن میشود که شما میتوانید با زیاد کردن این مقدار کیفیت حالت fast را زیاد کنید .



خب دوستان عزیز مطالب مربوط به استفاده ی نور مکس در ویری تمام شد ... انشاالله به زودی با آموزش دیگر نورهای ویری در خدمتون هستم .