

مهدی جلالی

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

آموزش کاربردی نرم افزارهای V-Ray ، 3D Max و AutoCAD

تلفن های تماس: 09357604500

09125679160

Instagram: Mehdimjk2

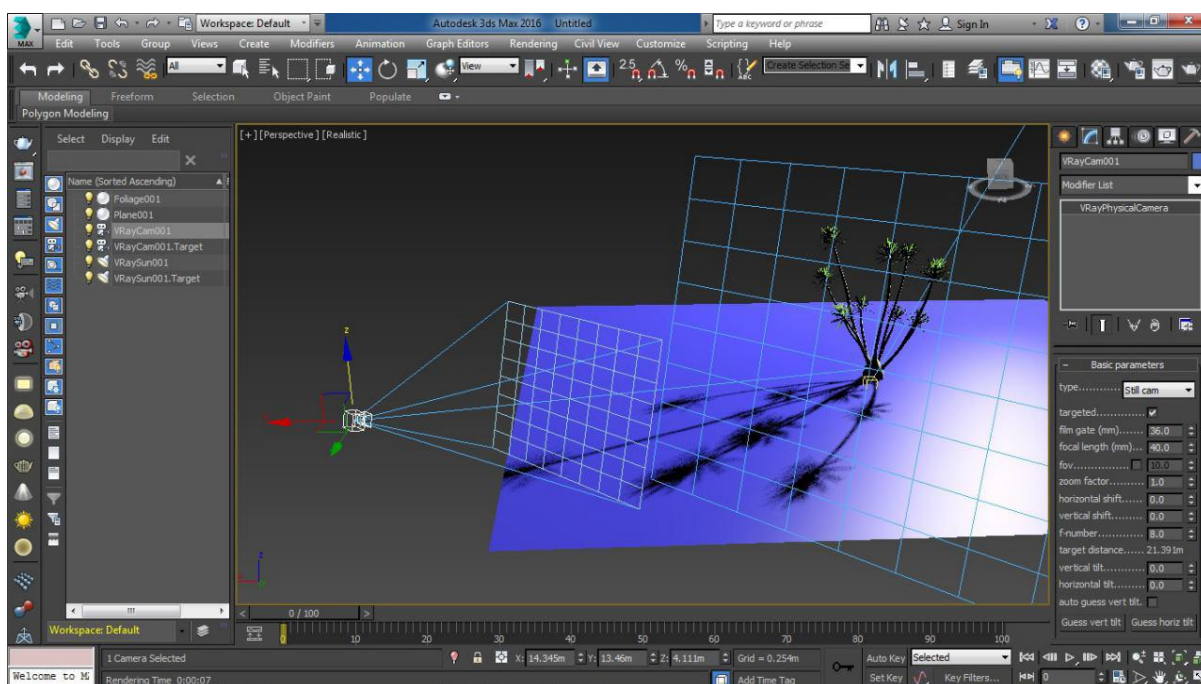
Email: Mahdi_mir.jalali@yahoo.com

مرحله آخر آموزشمون تا اینجا رسید که intensity multiplier رو خدمتون عرض کردیم..

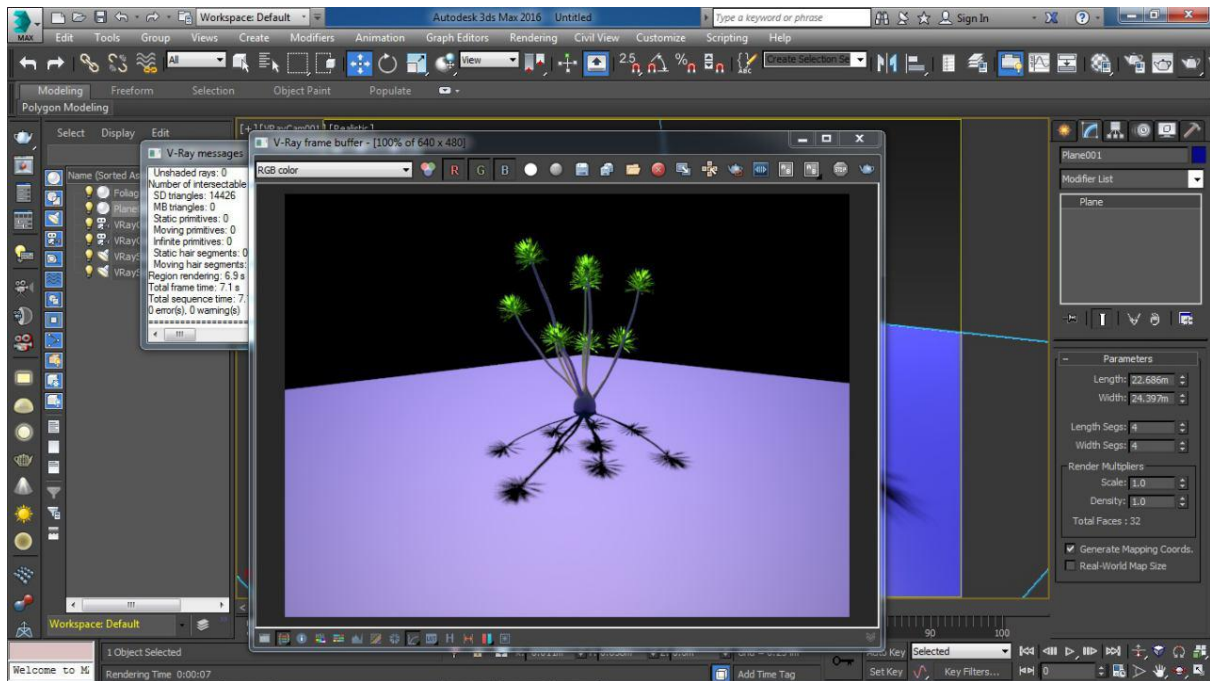
که به معنی شدت نور میباشد ...

حال باید توجه داشته باشیم که شدت نور ویری سان برای دوربینهای ویری تنظیم شده است و زیاد نیازی به تغییر شدت نور نمیباشد و اگرم باشد به مقدار کمی شدت نور را کم میکنیم...

ببینید اینجا بنده نور ویری سان گذاشتم و دوربین ویری هم در کارم قرار دادم...

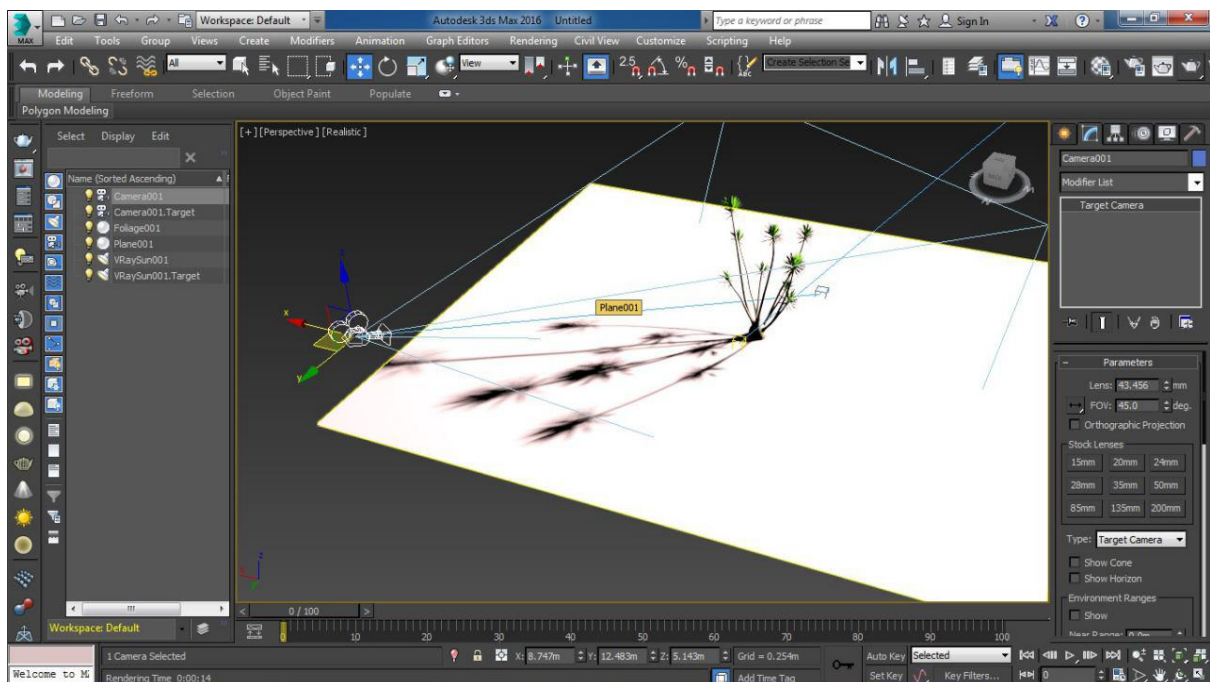


شدت نور را ببینید ...



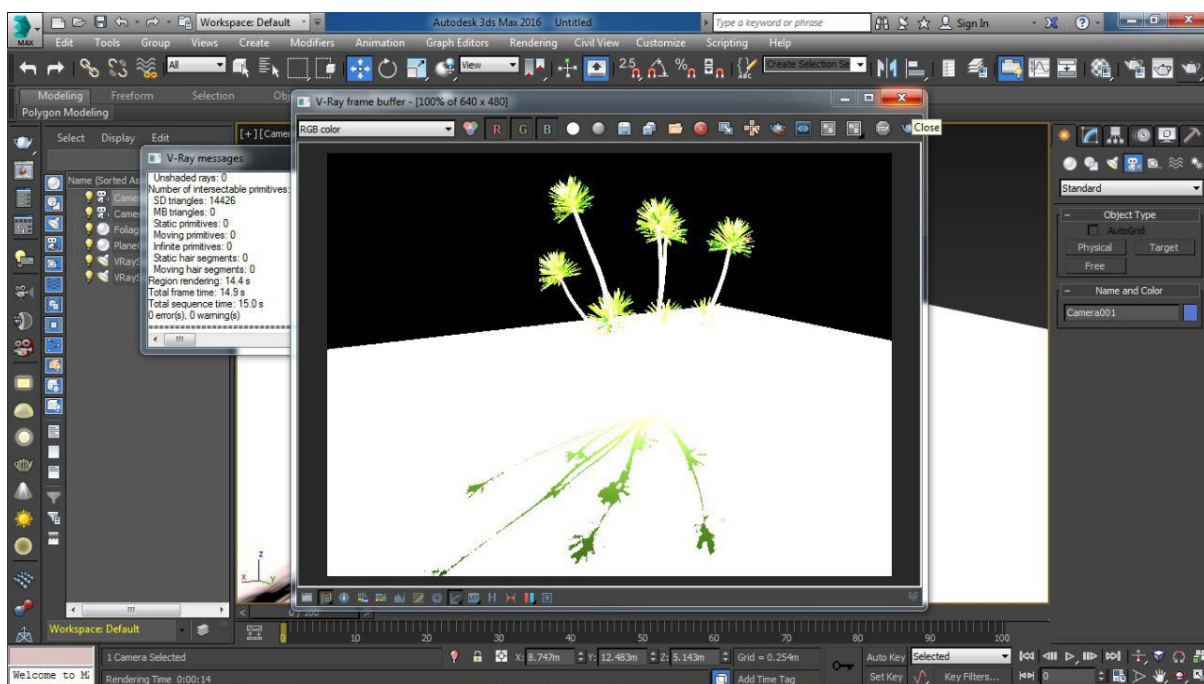
نیاز به تغییرات کمی دارد... از لحاظ شدت نوری

ولی اگر از دوربین استاندارد مکس استفاده کنید مثل این کاری که بنده انجام دادم...



شدت نور به اینصورت در میاید..

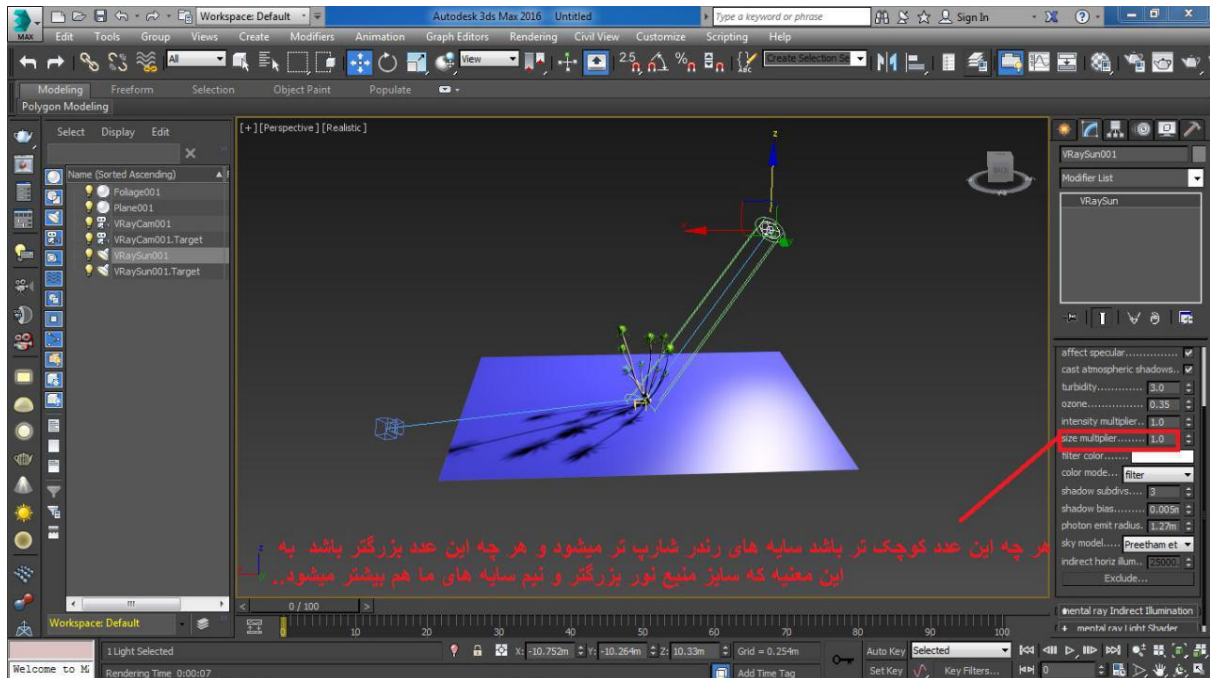
و نیاز به تغییرات چشم گیر شدت نور میباشد...



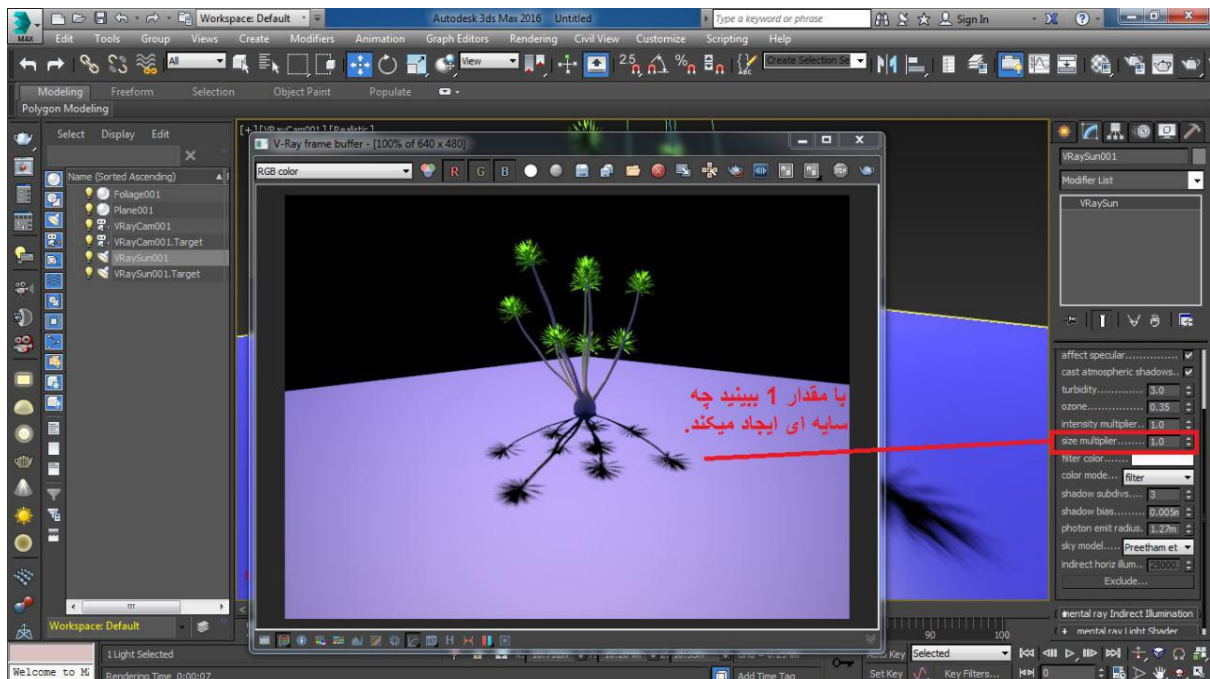
حال میرسیم به گزینه بعدی ... size multiplier

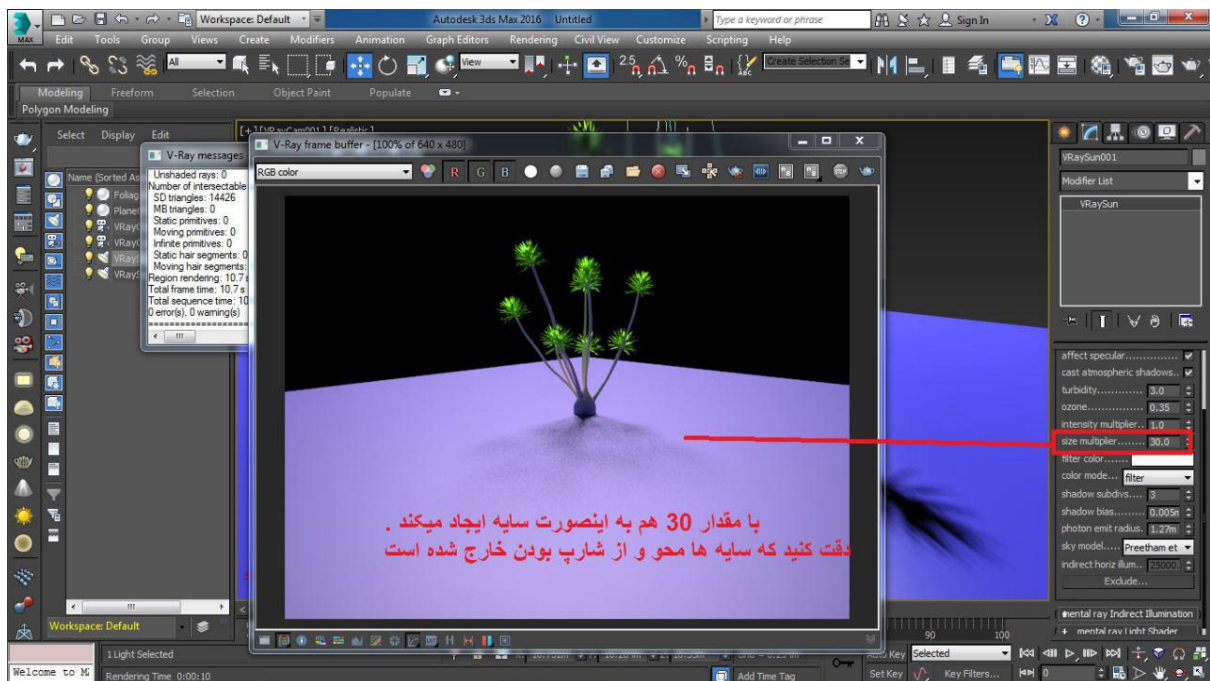
این گزینه به ما کمک میکند که نیم سایه های رندر را مدیریت کنیم ...

به اینصورت که :

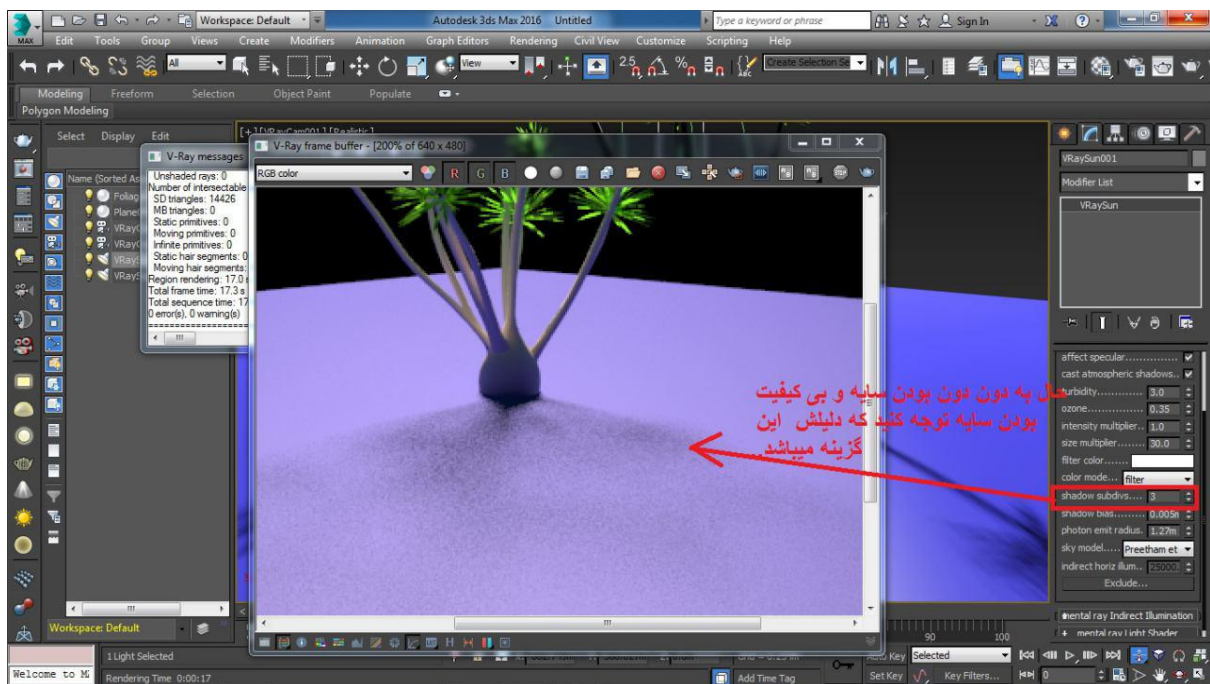


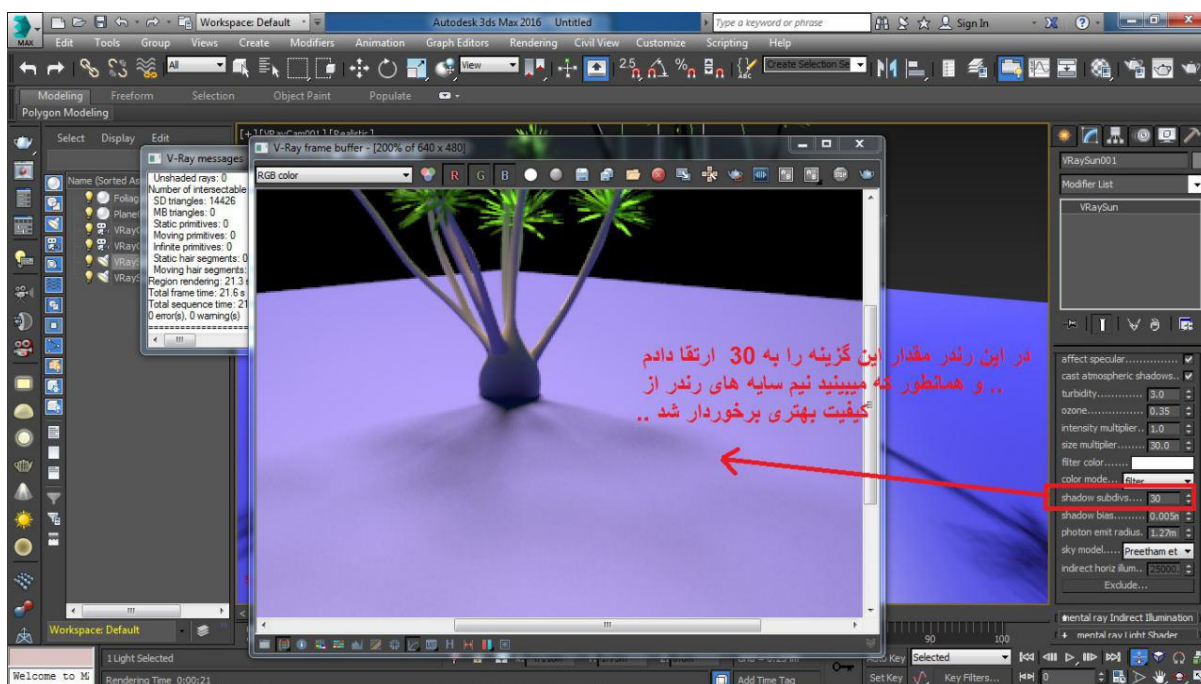
حال به رندر های گرفته شده ام دقت کنید دوستان ...





حال گزینه مربوط به کیفیت سایه ...



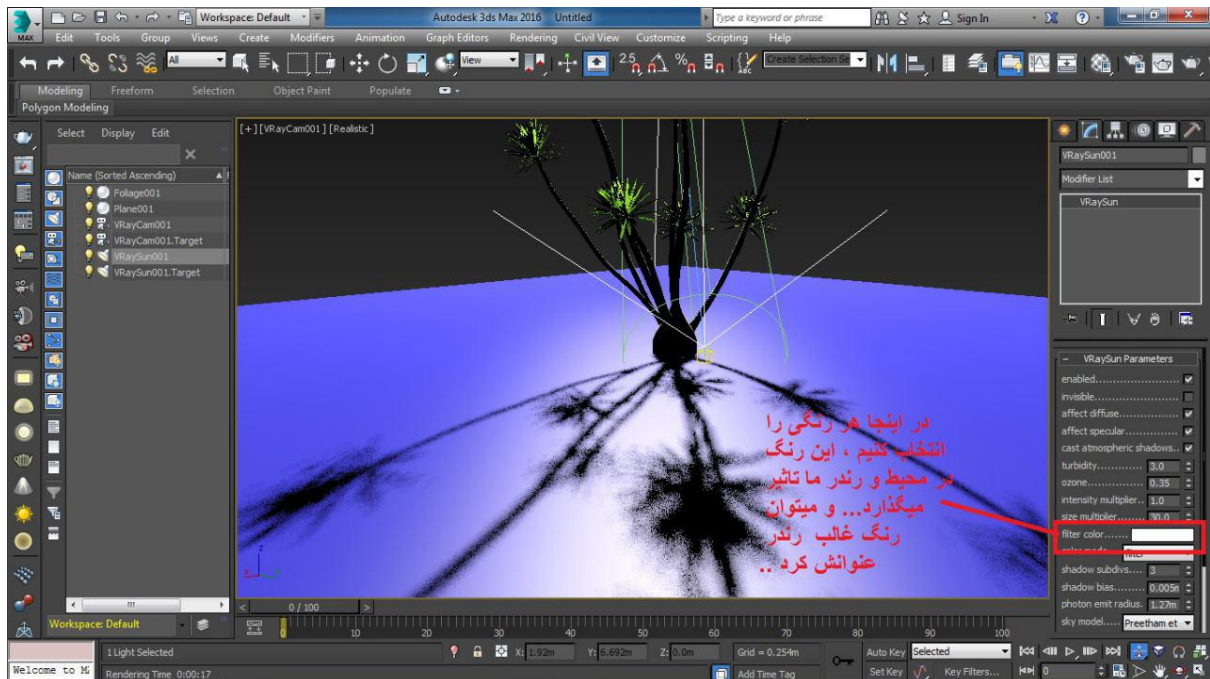


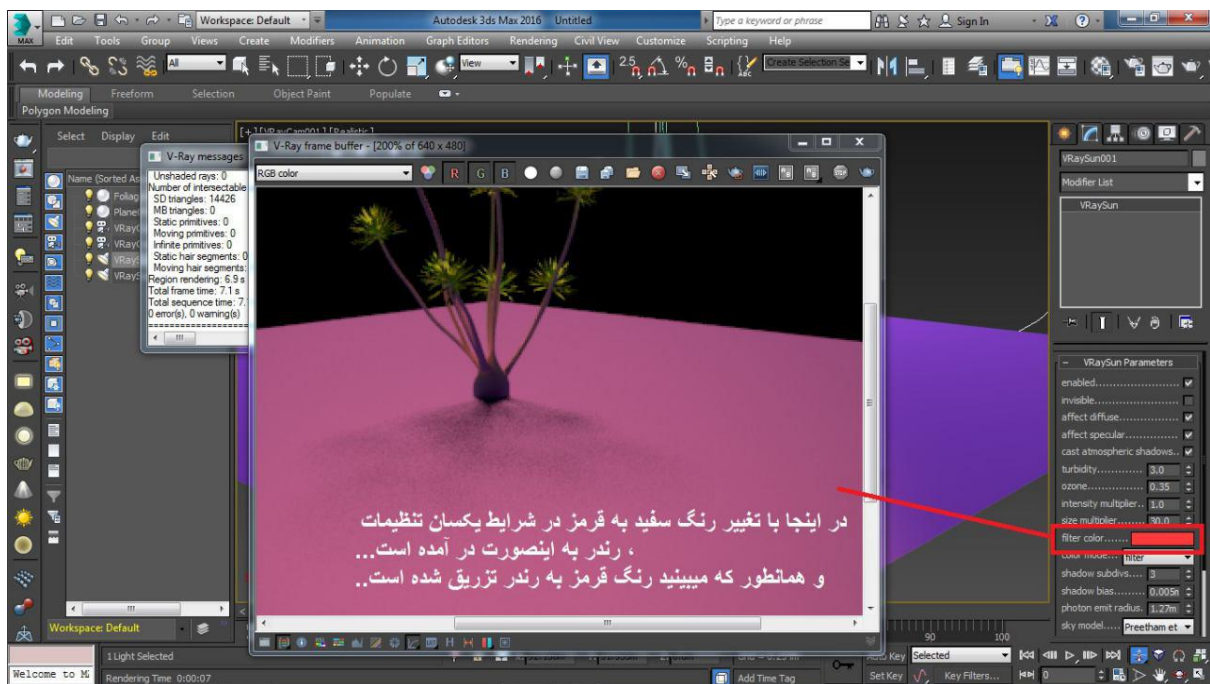
فقط توجه داشته باشد که با زیاد کردن این گزینه shadow subdivs زمان رندر هم بالا می‌رود... مخصوصاً در قسمتی که این سایه‌ها قرار دارند رندر کند می‌شود...

پس نتیجه می‌گیریم که هر زمان size multiplier بزرگتر می‌شود سایز منبع نور بزرگتر و نیم سایه‌ها بیشتر می‌شود و برای بهبود کیفیت نیم سایه‌های رندر بایستی مقدار shadow subdivs رو زیاد کنیم...

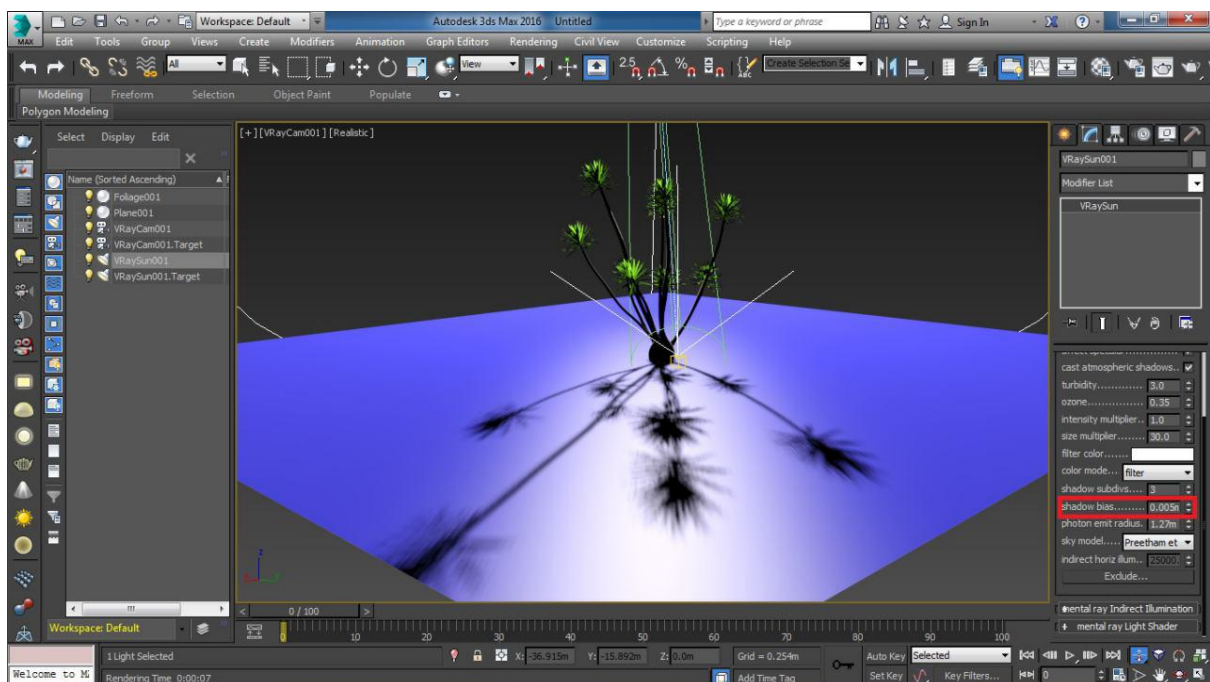
البته اینم در نظر داشته باشید وقتی size multiplier بزرگتر می‌شود به این معنی که سایز خورشید هم در رندر بزرگتر می‌شود... البته اگر دید دوربین ما طوری باشد که خورشید را در رندر خود ببینیم...

حال می‌رسیم به پارامتر filter color ... که همانند یک فیلتر در جلوی لنز دوربین عمل می‌کند...





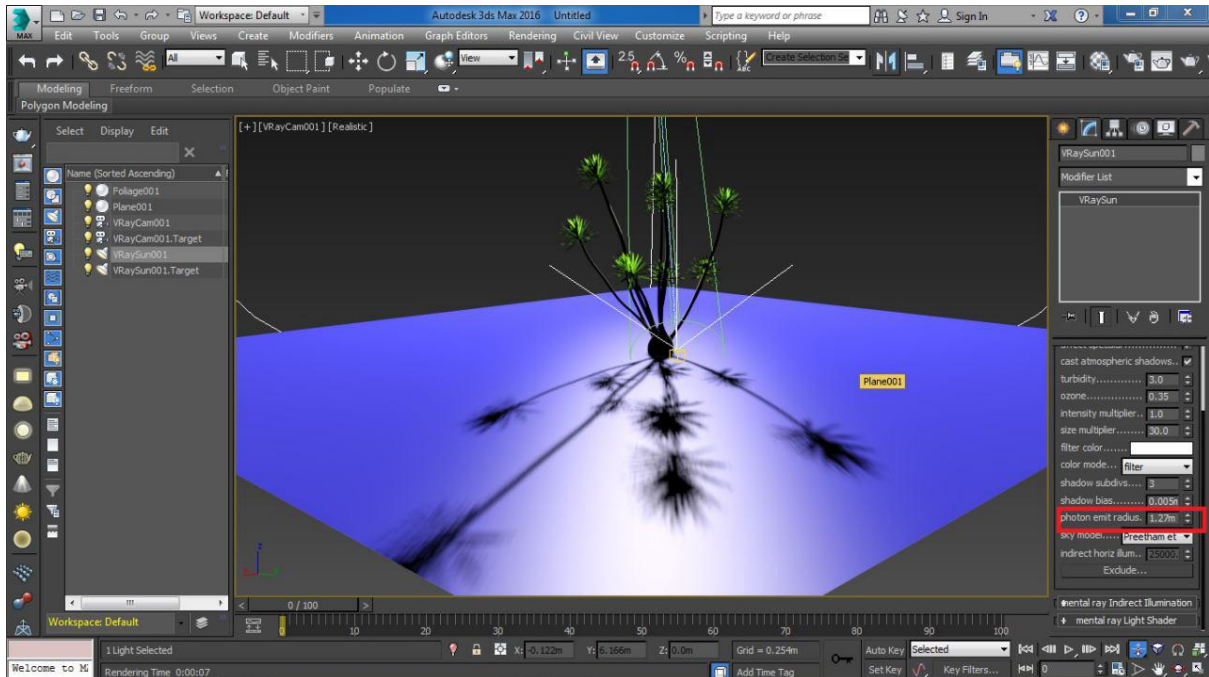
حال به گزینه shadow bias میرسیم ..



که هر چقدر این گزینه مقدارش بیشتر باشد طول سایه هم کوچک تر میشود... به این صورت که اگر این گزینه را بیش از اندازه زیاد کنیم سایه مورد نظرمان محو خواهد شد ..

همانطور که میدانید هر چه این مقدار به ۰ نزدیک تر باشد طول سایه منطقی تر و اصولی تر عمل میکند... که در حالت پیش فرض از عدد نزدیک به ۰ هم استفاده شده است ..

گزینه بعدی photon emit radius میباشد ...



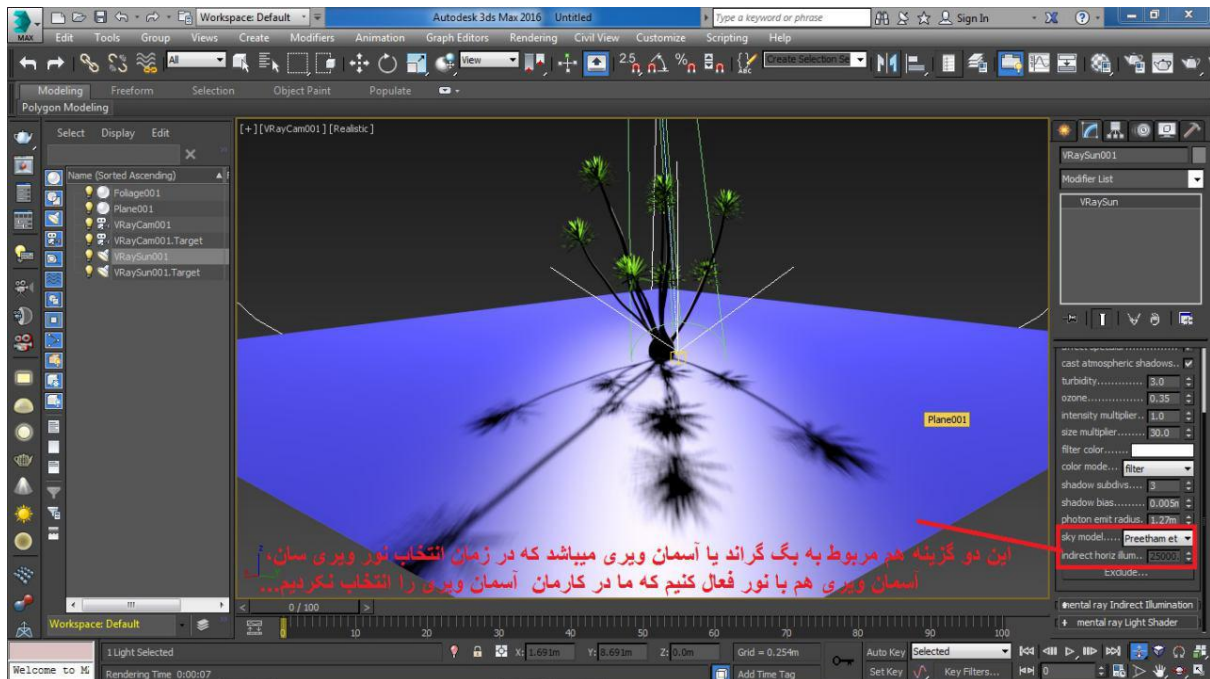
این گزینه مربوط میشود به :

شعاع پرتاب فوتونهای نور ویری سان میباشد...

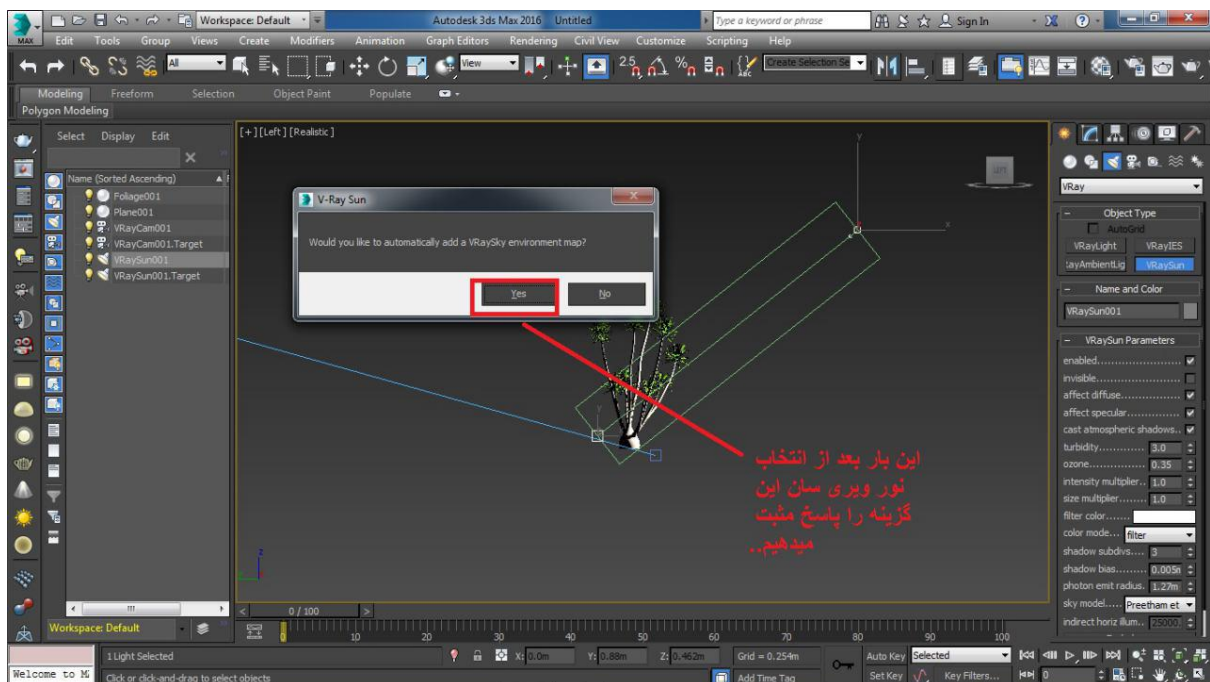
که هر چه این عدد بیشتر باشد شعاع تابش فوتونها بیشتر و به همان نسبت تعداد فوتونهایی که در پردازش نور تاثیر دارند هم بیشتر میشوند ...

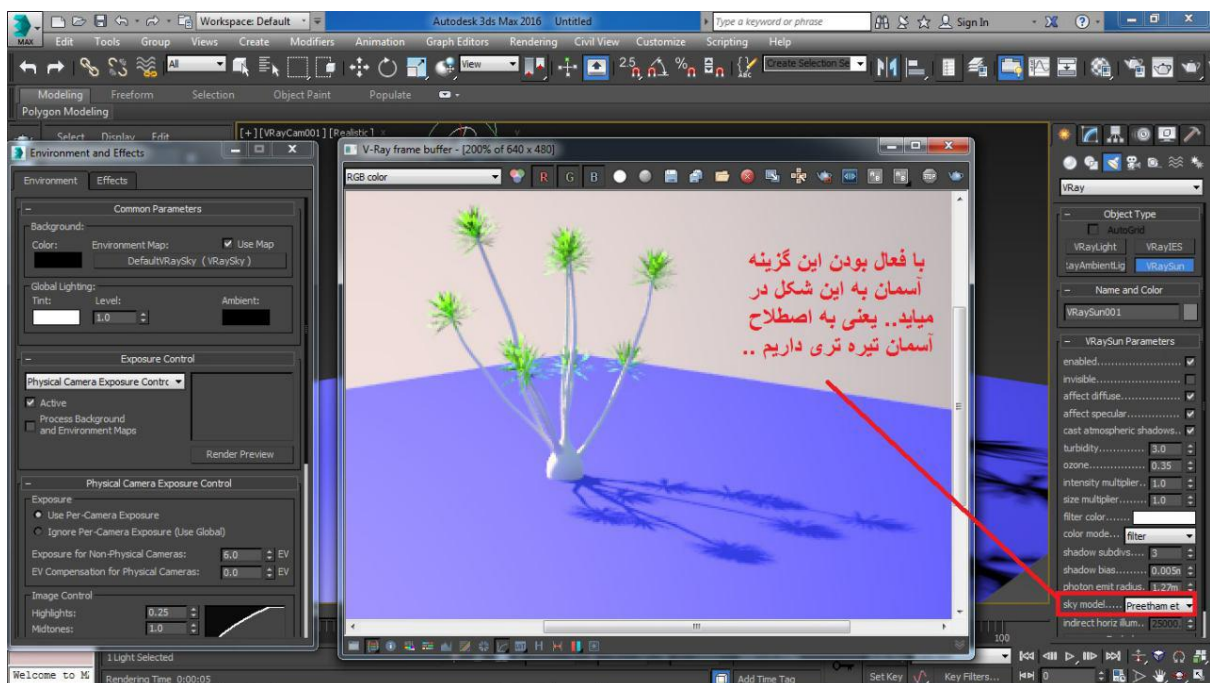
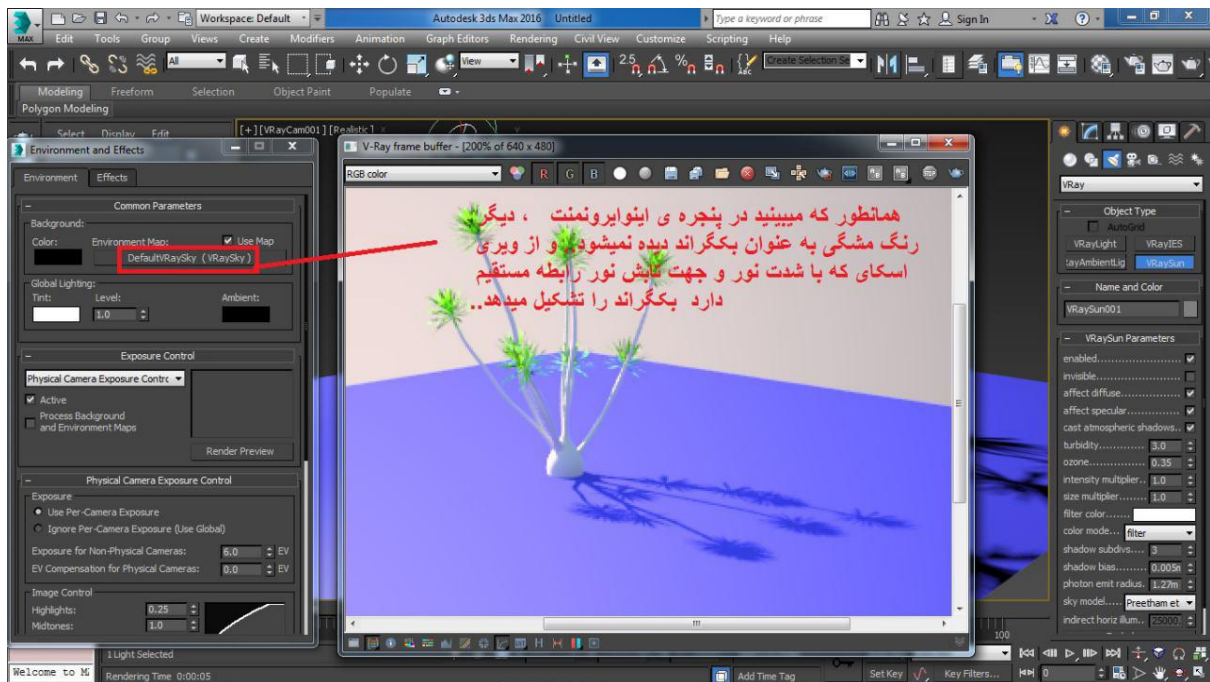
که تاثیر این گزینه در انجین photon map و خاصیت caustics به چشم میخورد ..

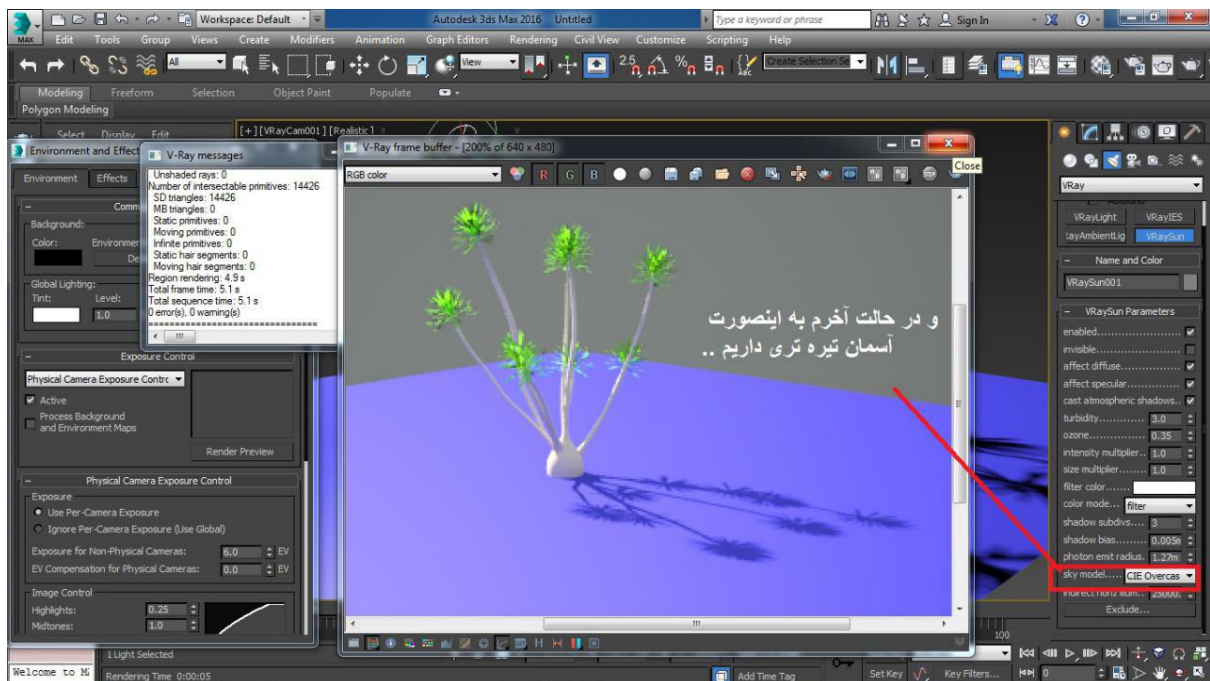
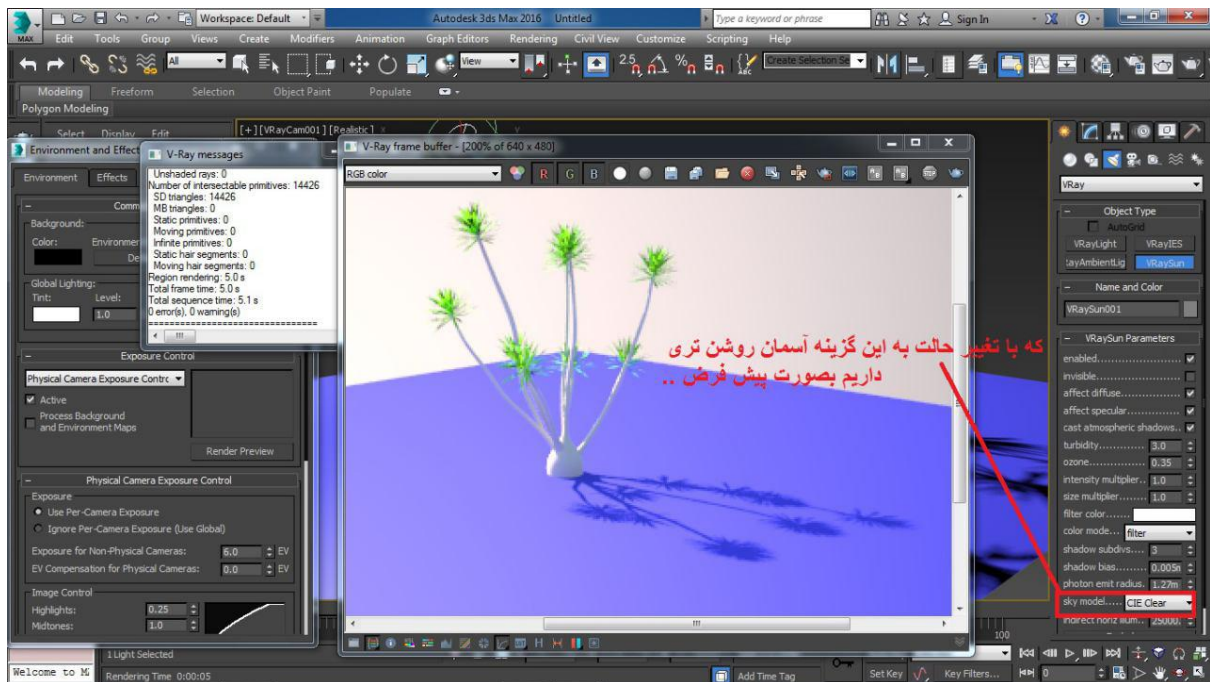
حال میرسیم به گزینه آخر مدیفایر نور ویری سان :

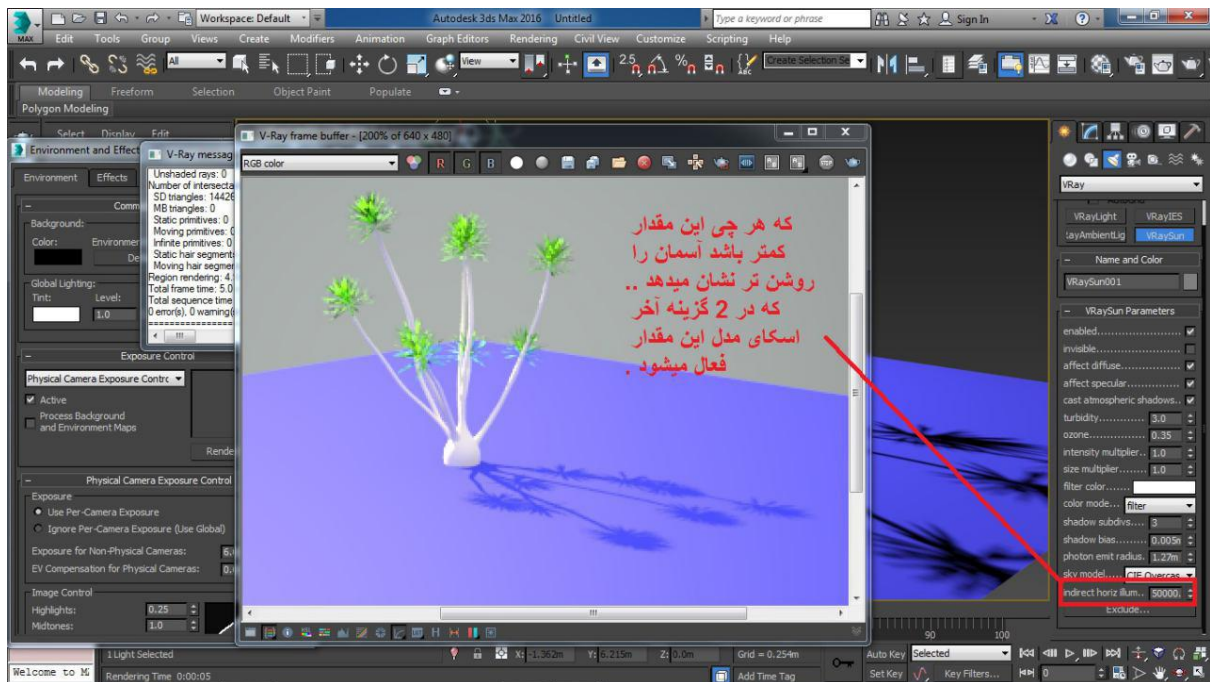


برای دیده شدن این اثر اول :









خب همگی خسته نباشید ... انشاالله که در ادامه تغییرات تنظیمات vray sky رو هم خدمتون عرض میکنم/