

به نام خدا

آموزش متریال دو طرفه

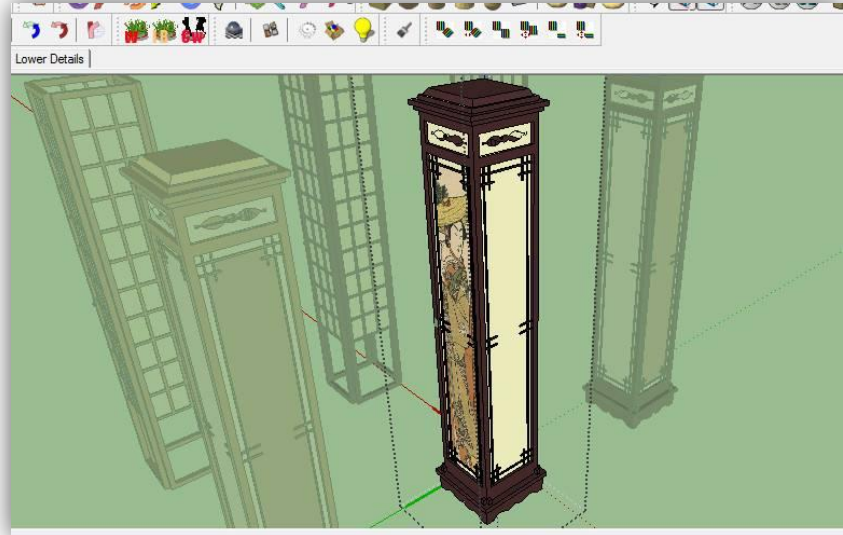
V-ray for sketchup



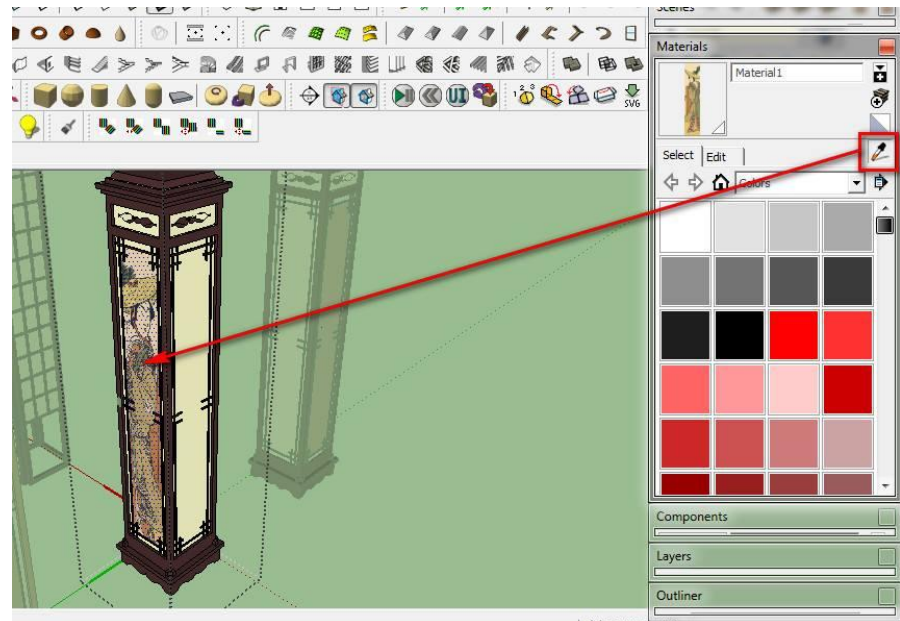
ابتدا آبجکتهای آموزش را از لینک زیر دانلود کنید:

<http://www.uploader.net/cgi-bin/dl.cgi?key=8afbfa32e5f1f2a9ae7cd302e040590d>

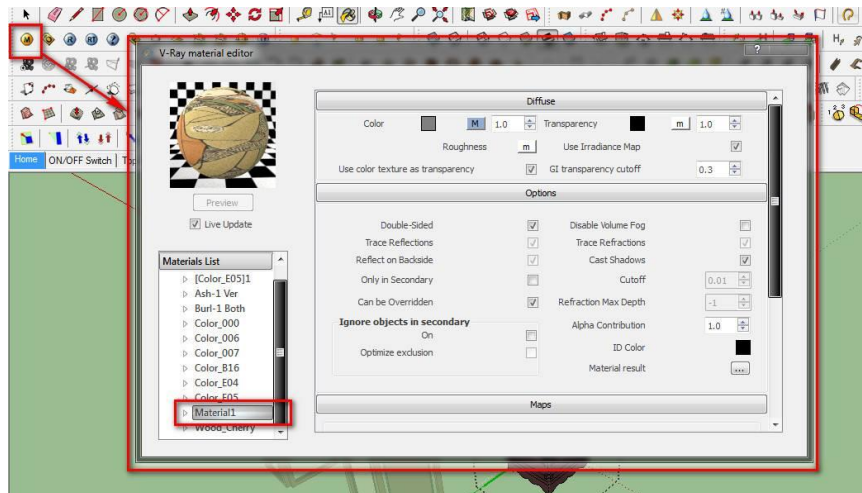
وارد گروپ یکی از آبجکتها شوید



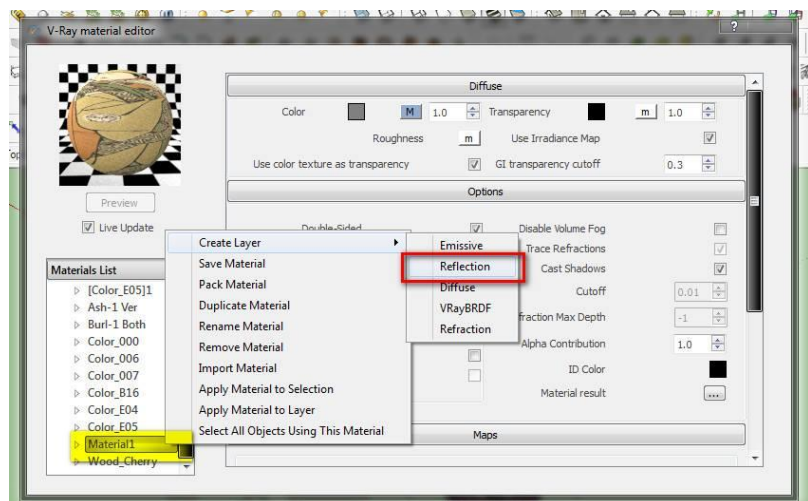
با قطره چکان متریال قسمت طرح دارو انتخاب کنید:



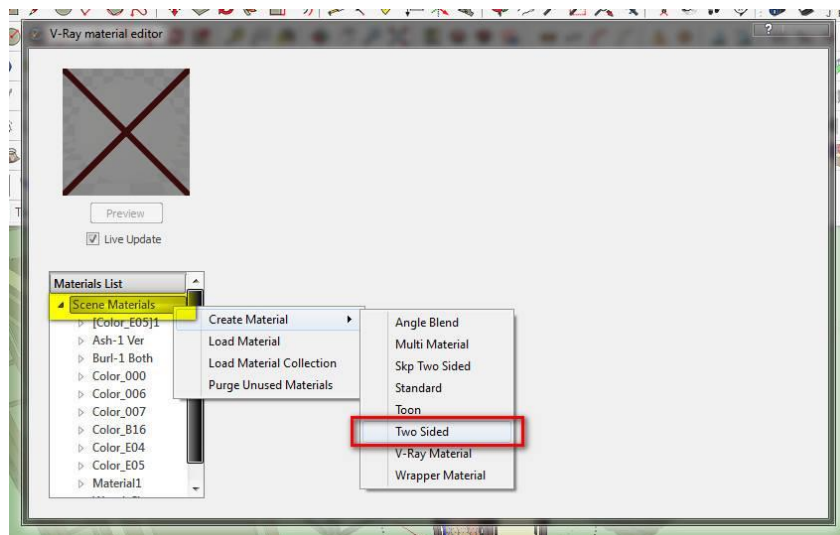
حالا به قسمت ادیت متریال رفته و...



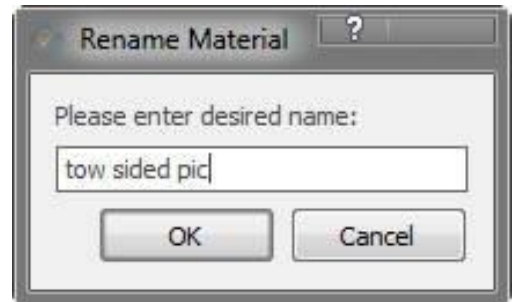
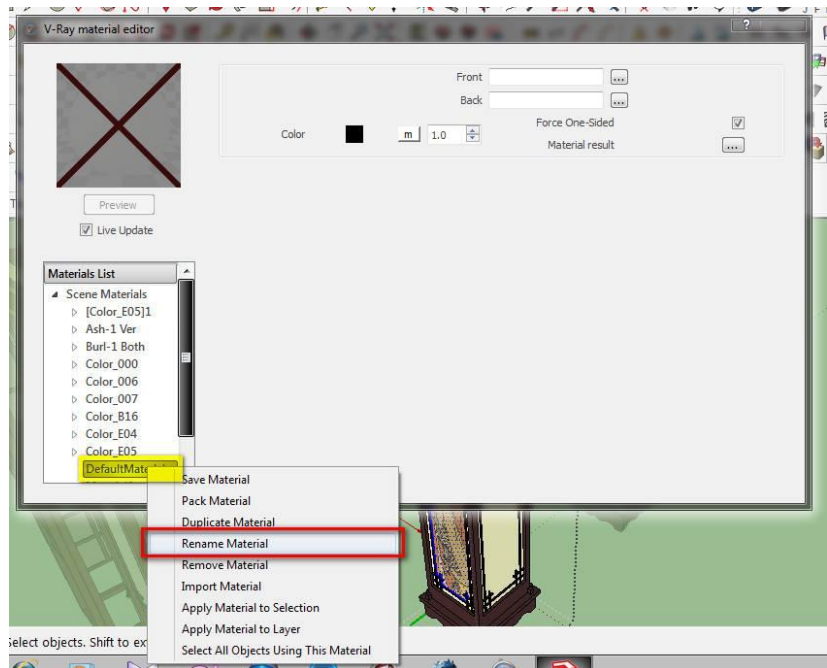
به متریال طرح دار یک لایه رفلکت اضافه کنید



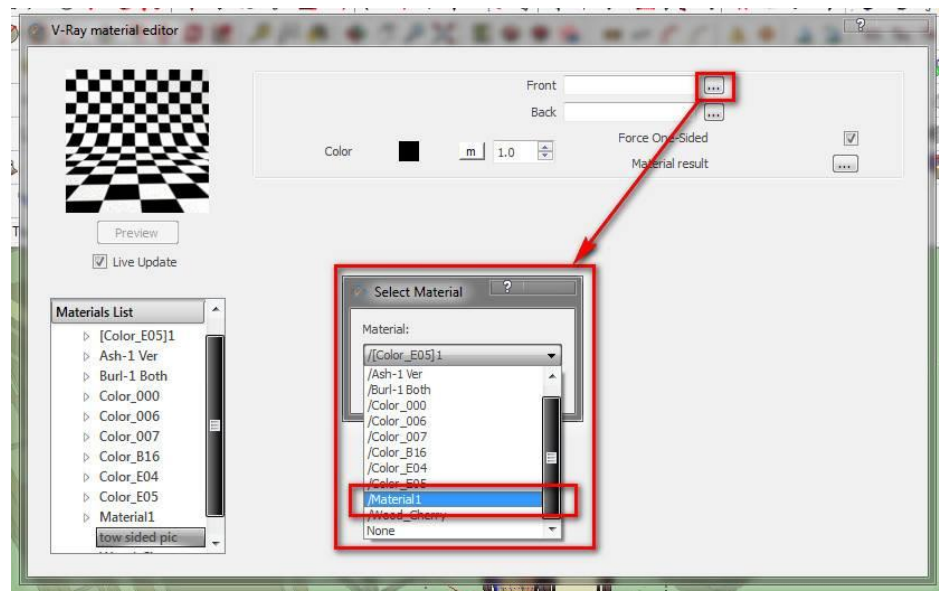
بر روی اسکین متریال راست کرده و...



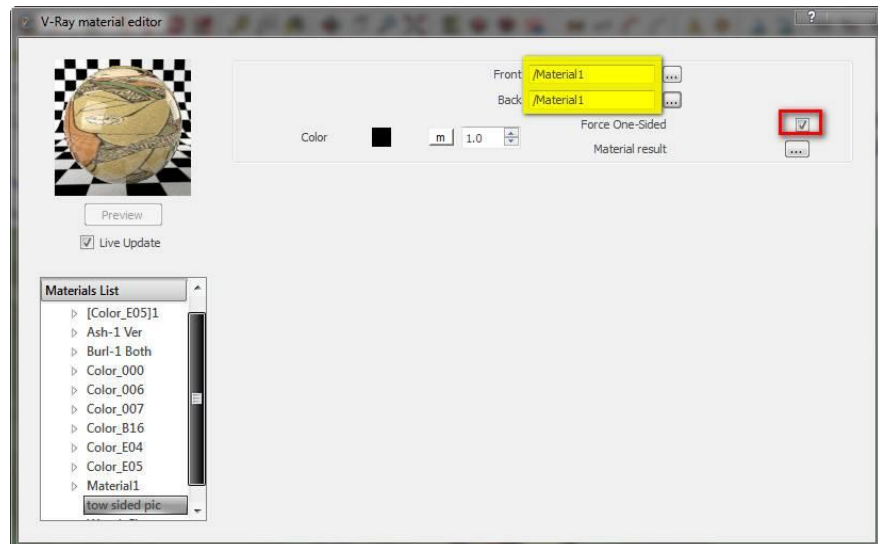
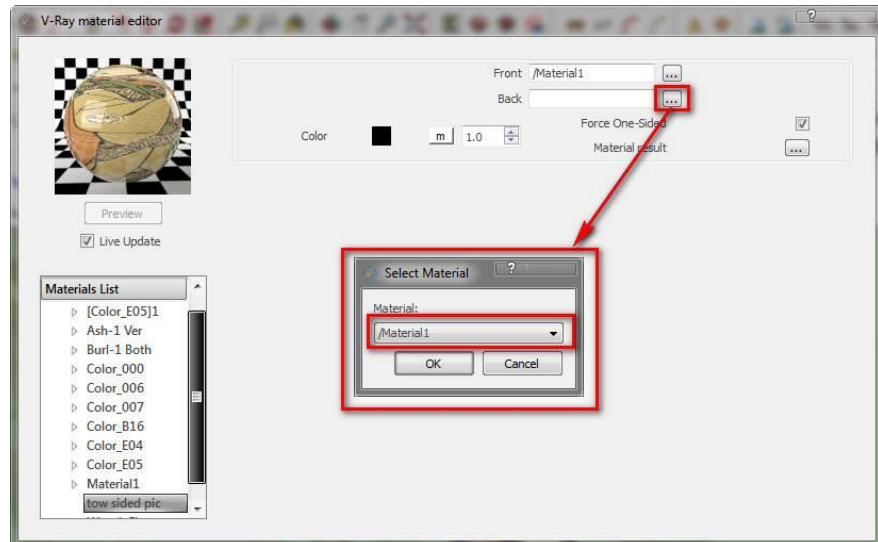
...9



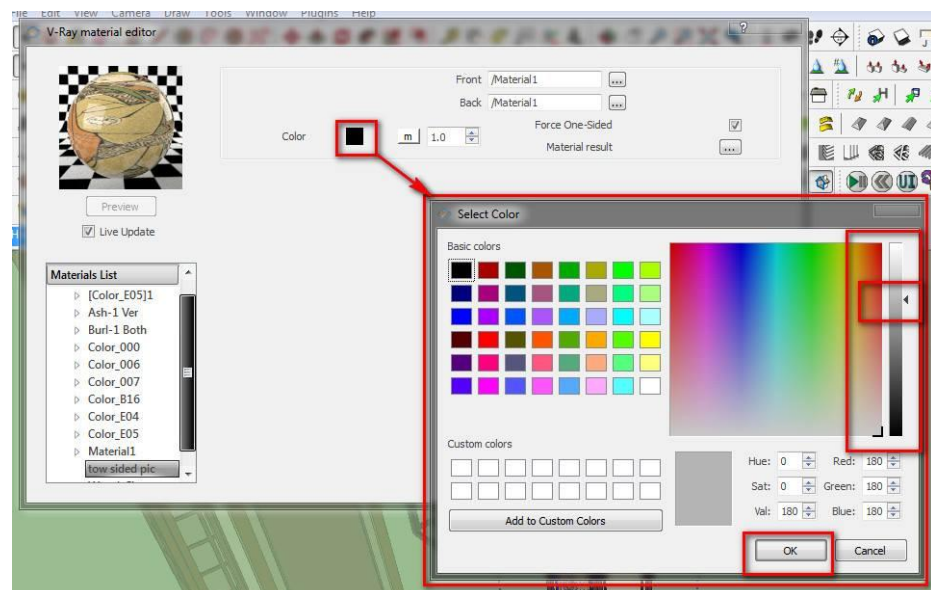
حالا باید به دو سمت صفحه متریال طرح دار را اعمال میکنیم...



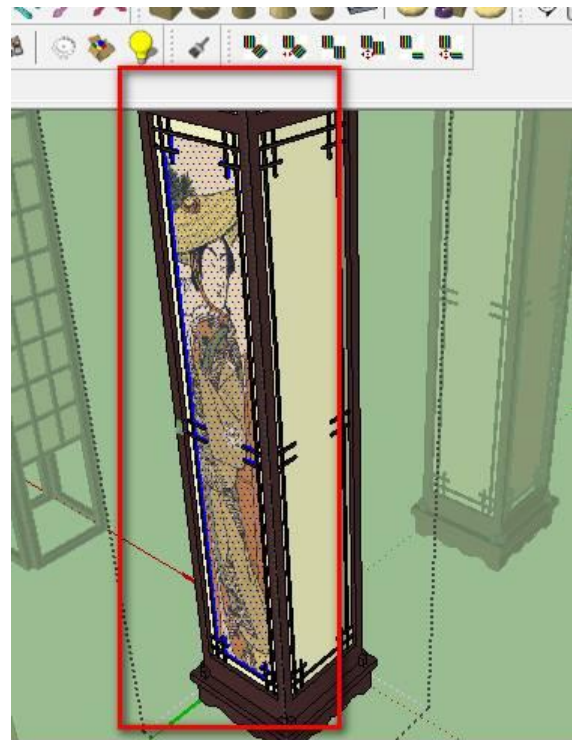
و همینطور ...



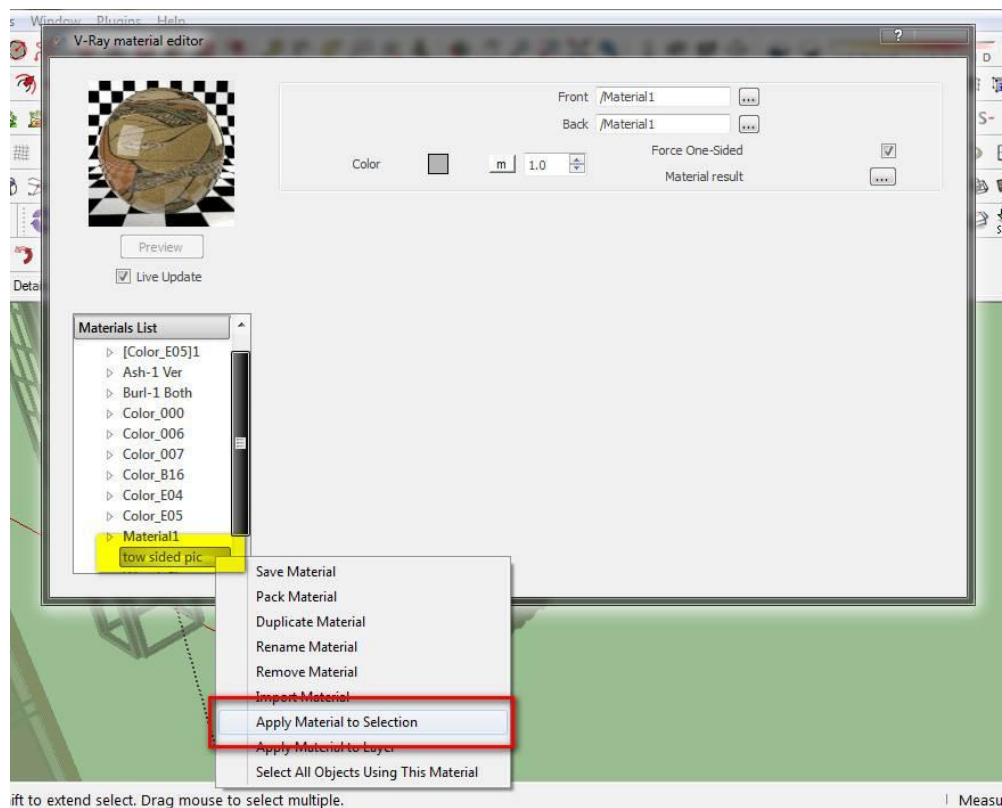
حالا باید شدت شفافیت قسمت طرح دار مشخص باشه، هر چه قدر به سفید نزدیک باشه متریال شبیه به کاغذ نازک خواهد بود و هر چه تیره تر باشه یعنی کاغذ ضخیم تر میشه...



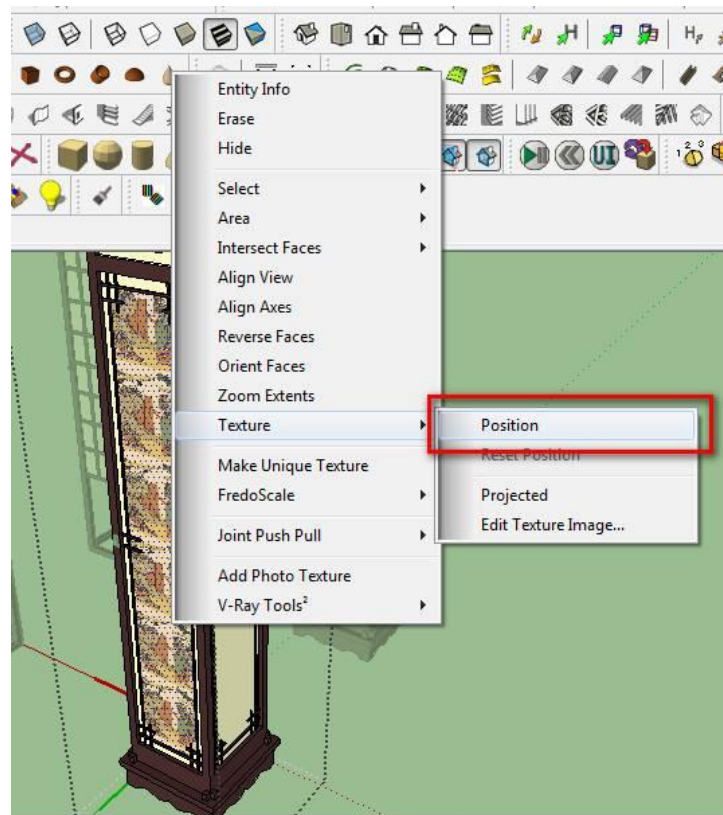
حالا روی صفحه ای که طرح داشت دوبار پشت سرهم کلیک میکنیم تا پشت و روی صفحه انتخاب بشه



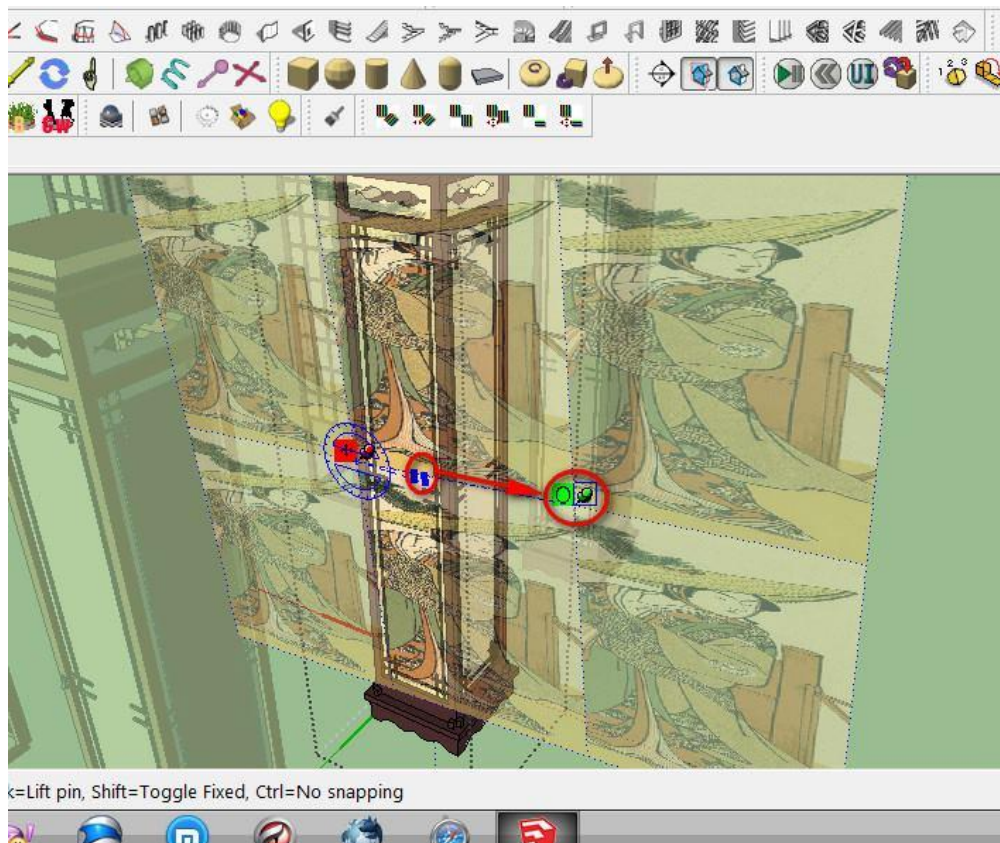
حالا متریال دو طرفه ساخته شده رو روی قسمت انتخاب شده اعمال میکنیم

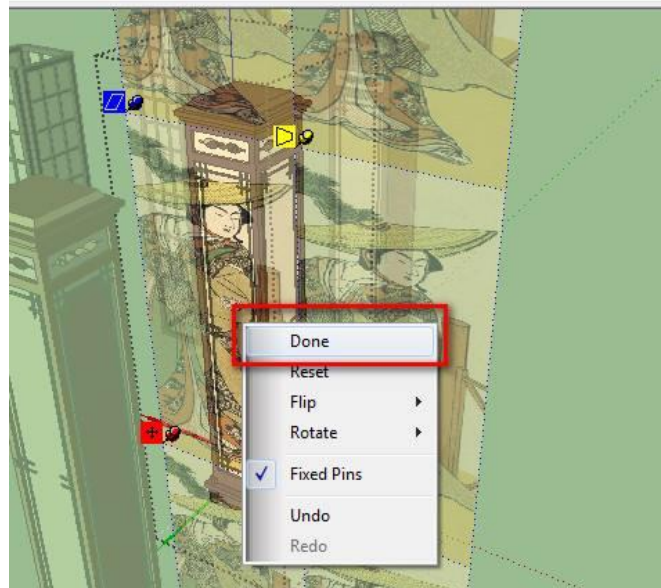
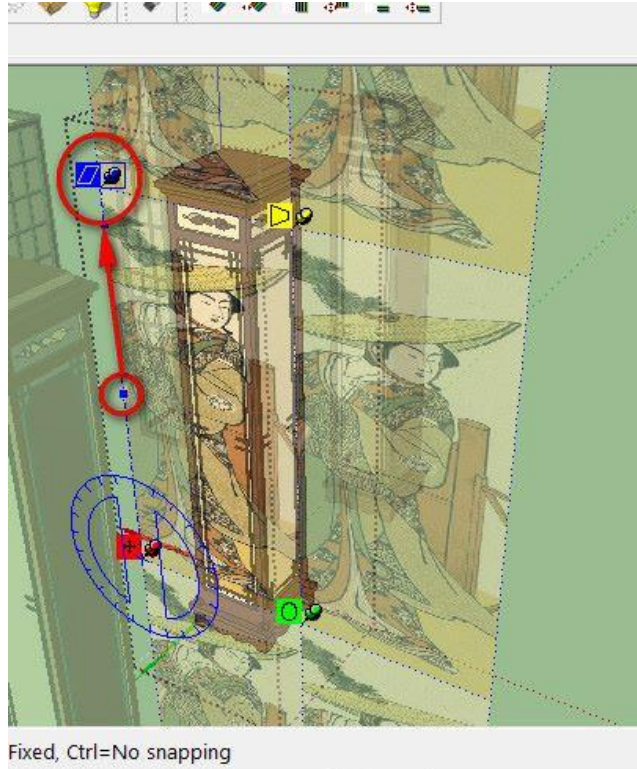


در این حالت ممکنه طرح شکل شما به هم بریزه که با راست کلیک کردن روی صفحه و انتخاب پوزیشن میتونید طرح رو تنظیم کنید ...



tiple.

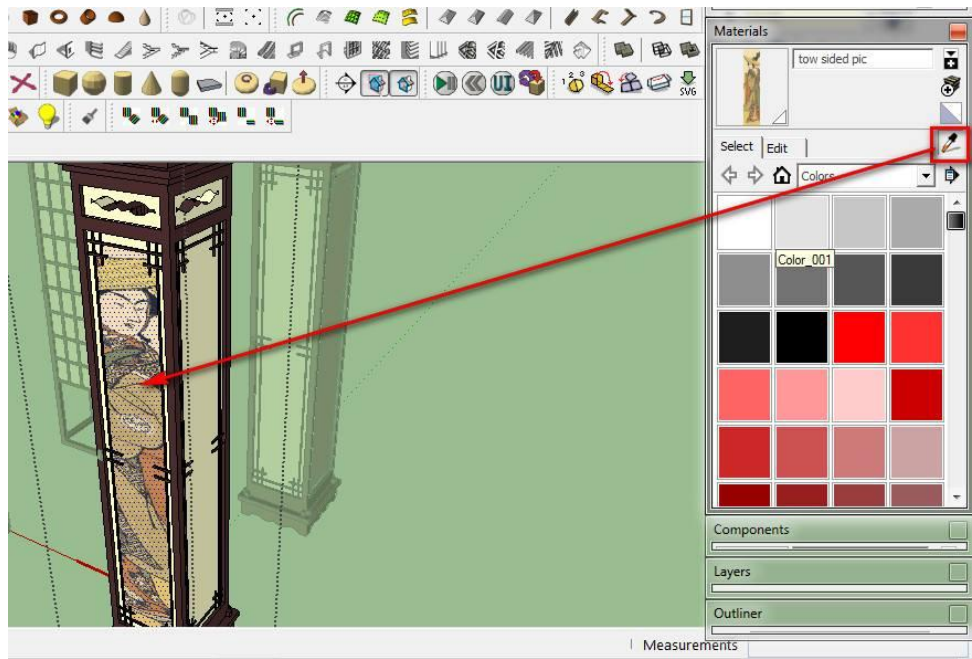




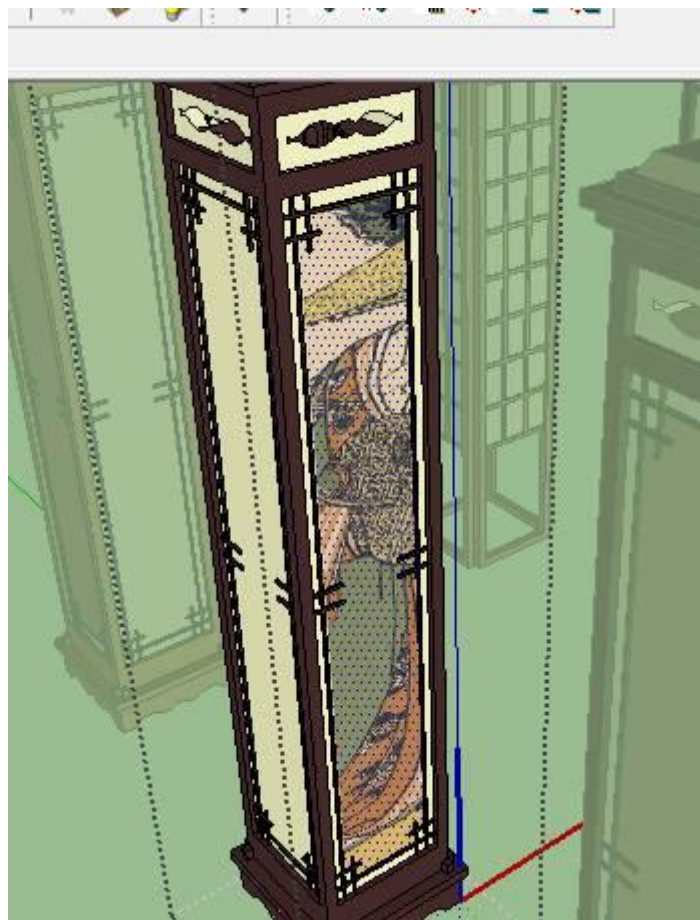
Toggle Fixed, Ctrl=No snapping



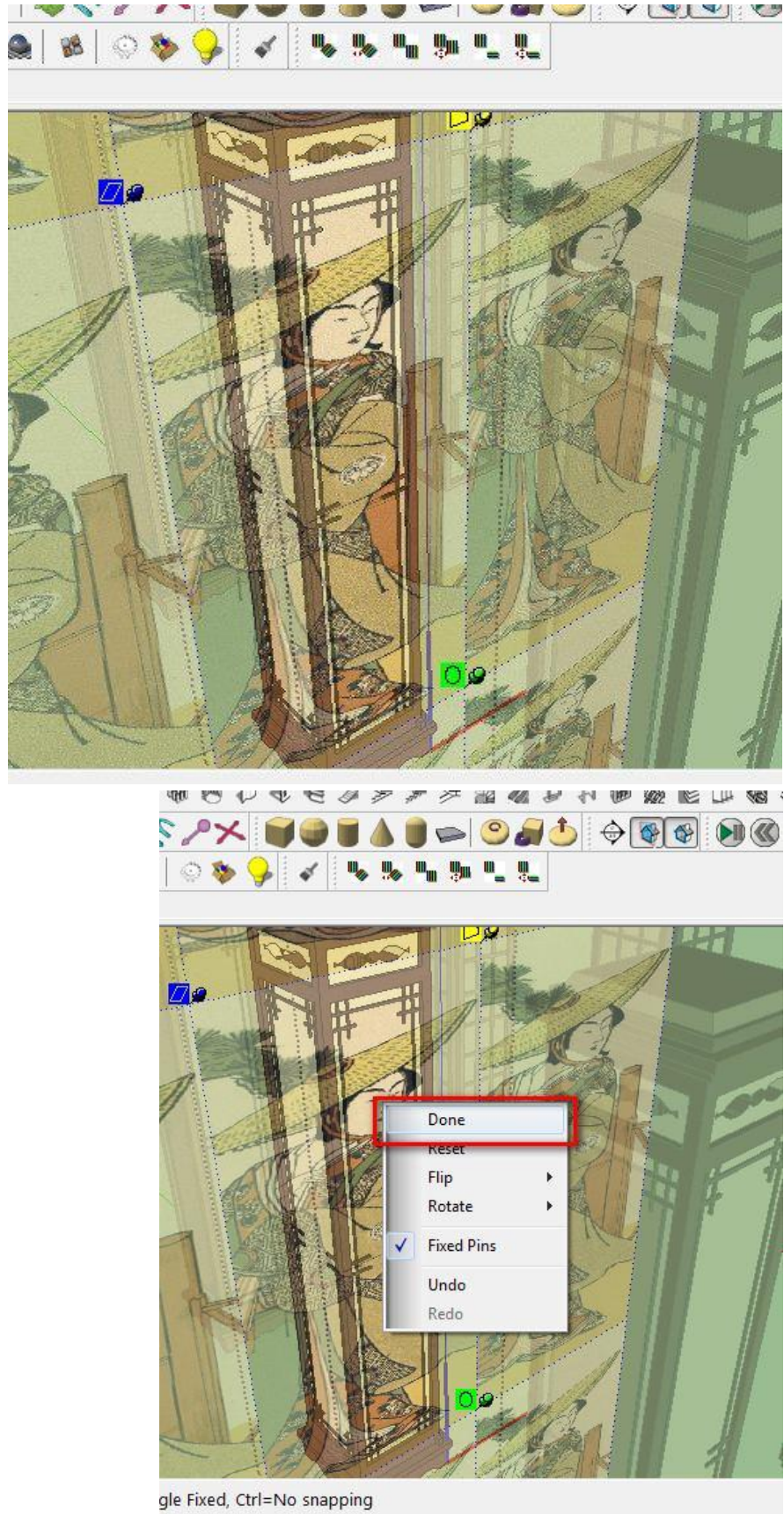
حالا برای سهولت کار با قطره چکان همین تکسچر تنظیم شده رو انتخاب کنید

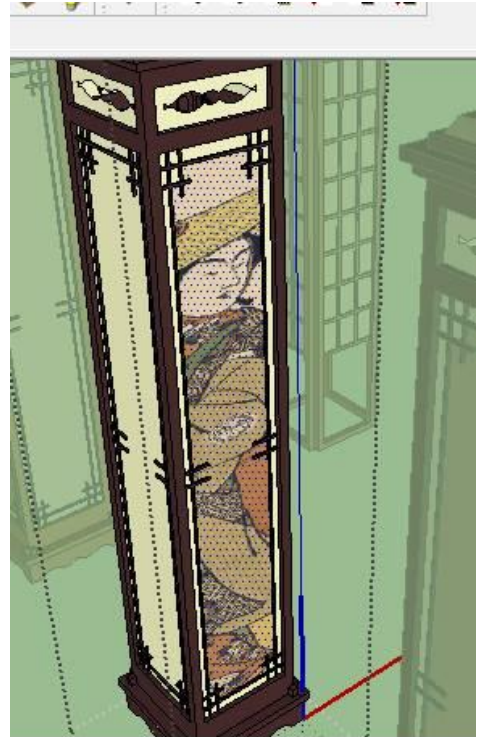


و به سمت دیگر آبجکت که همین طرح را دارد با سطل رنگ اعمال کنید

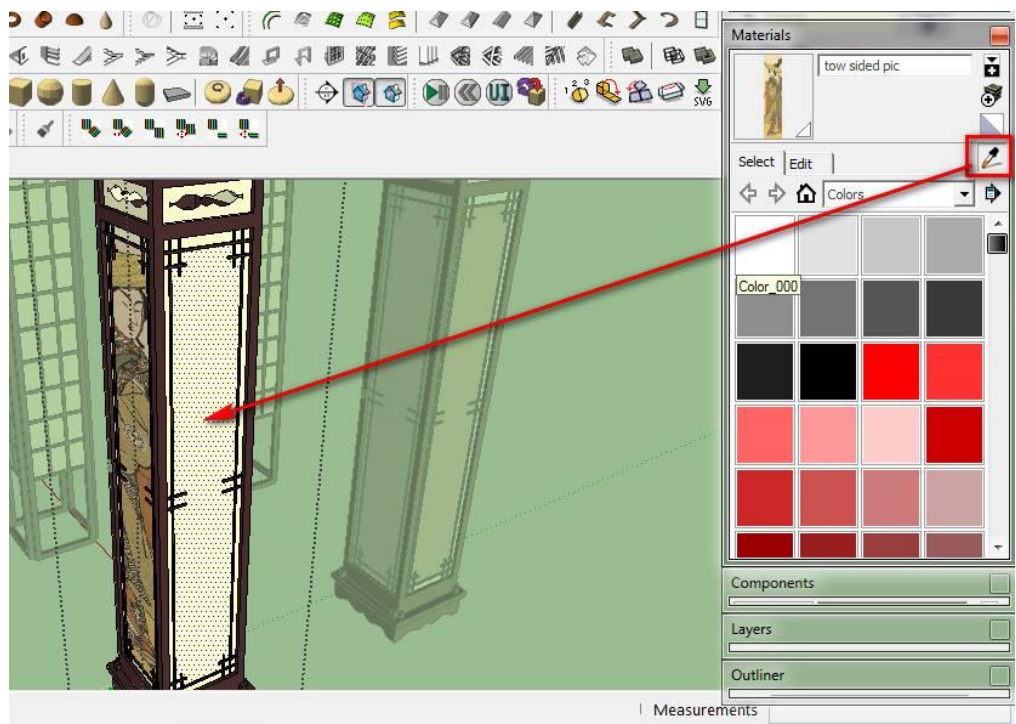


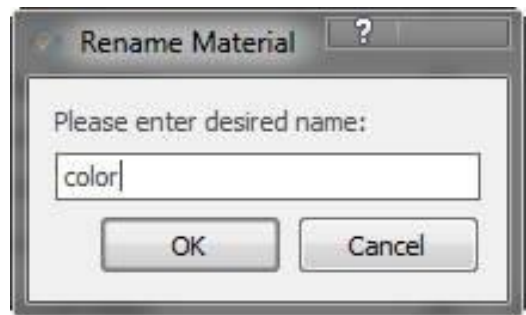
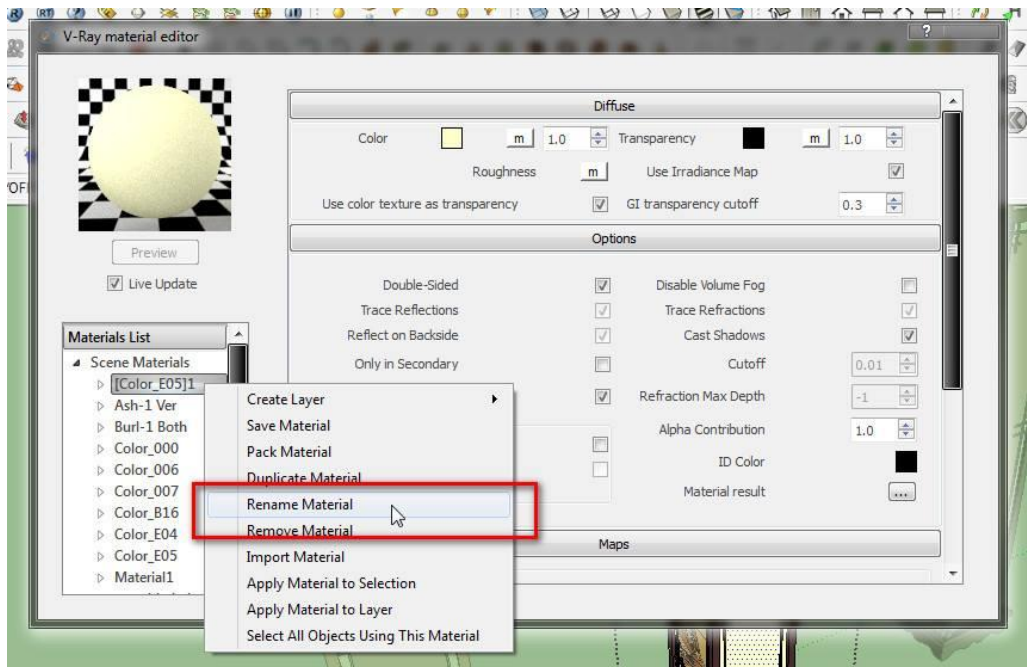
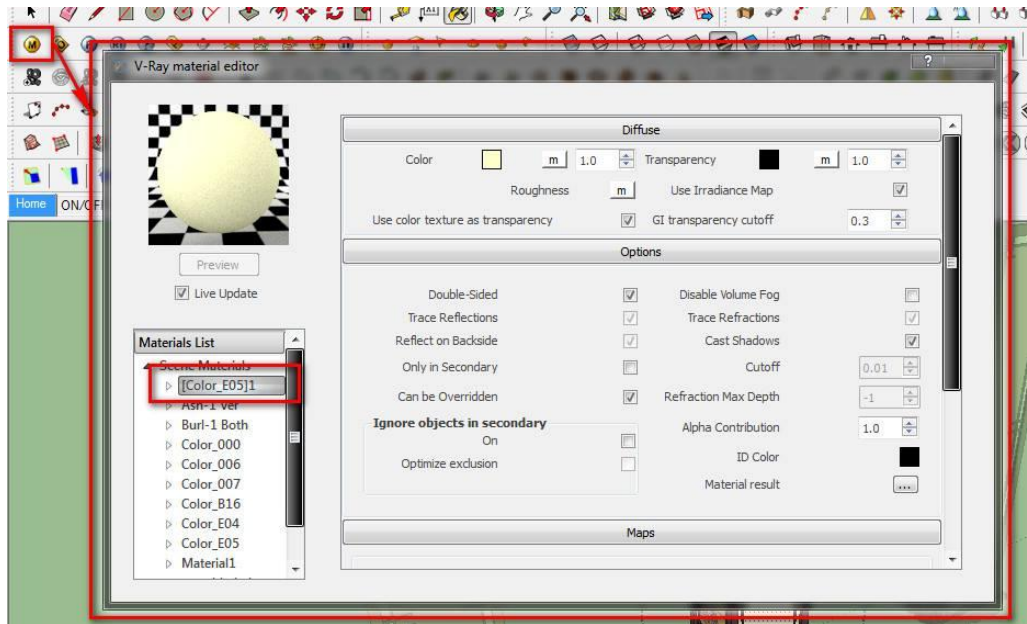
میتوانید باز با دستور پوزیشن تکسچر این قسمت را نیز تنظیم کنید

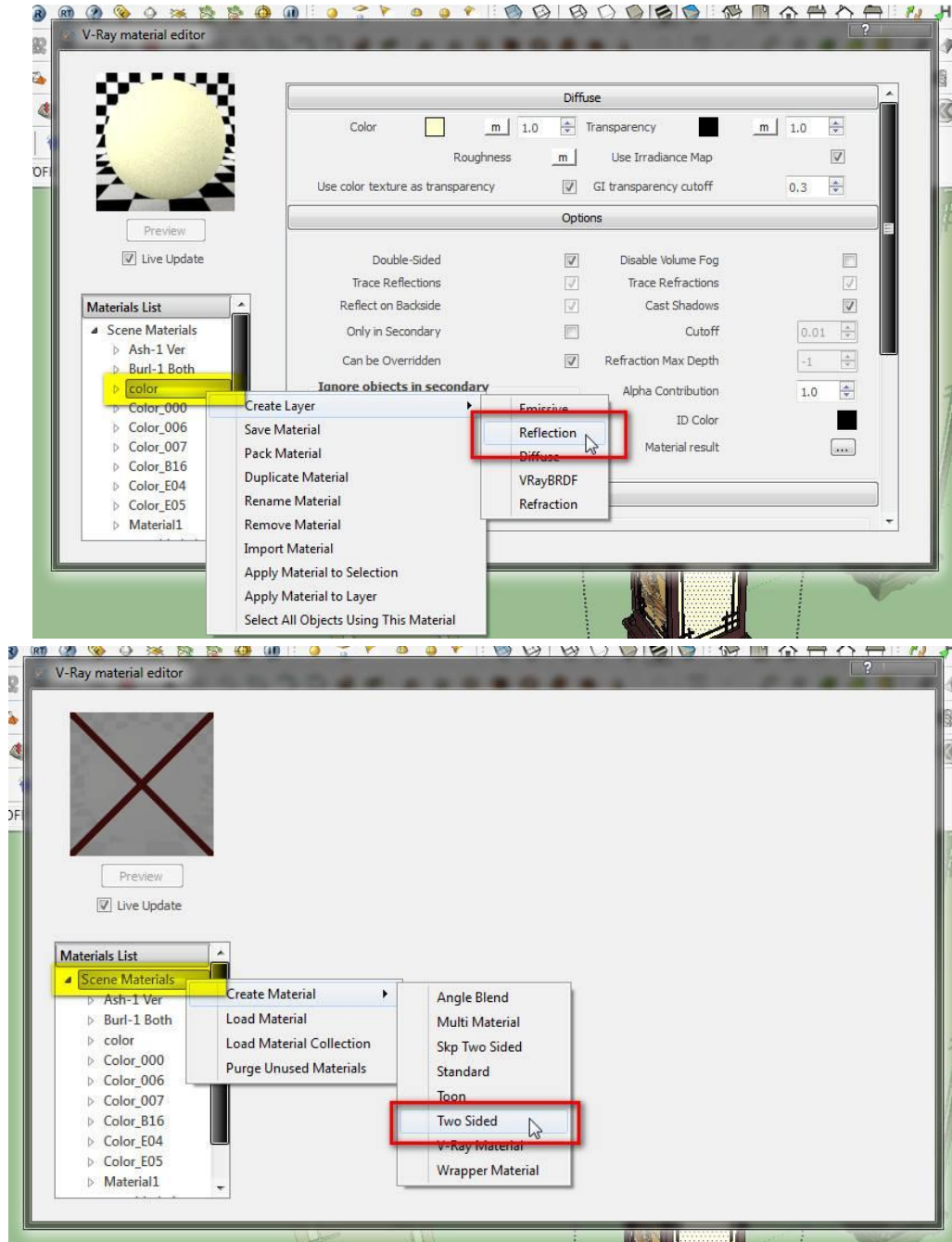


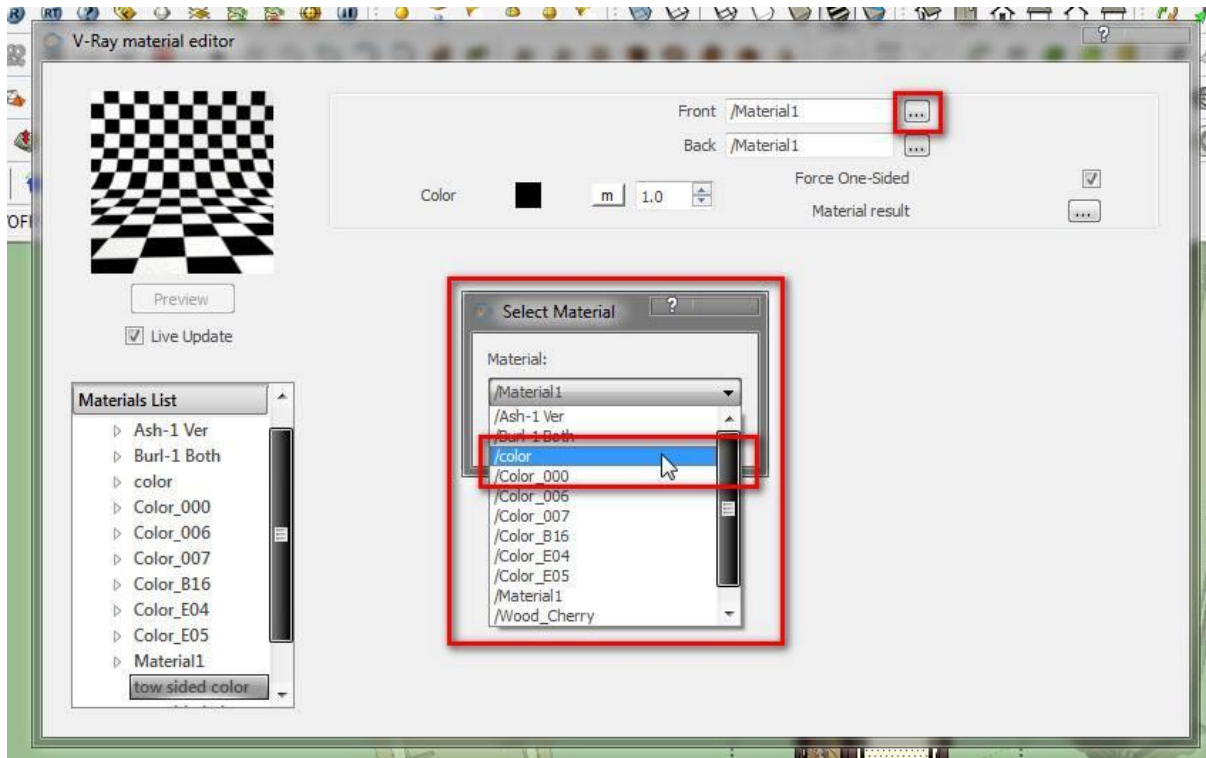
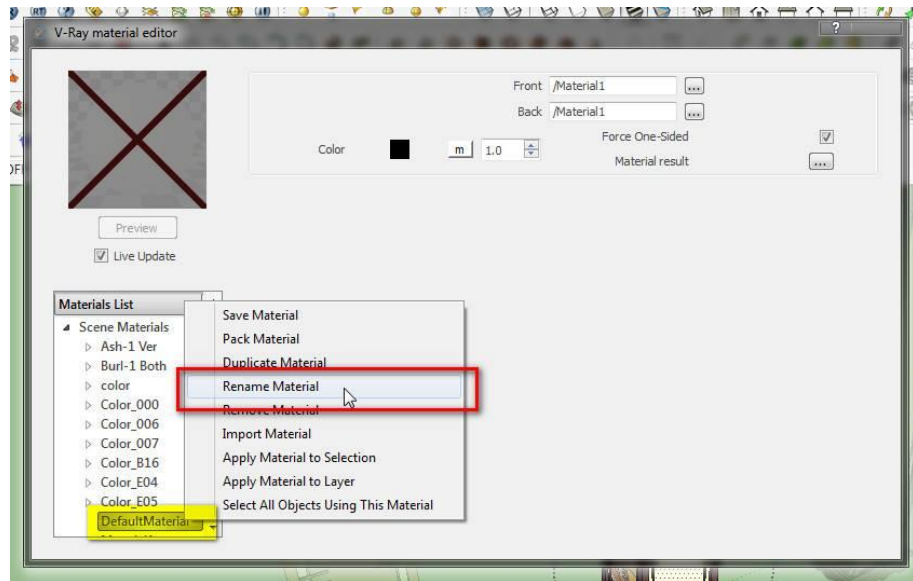


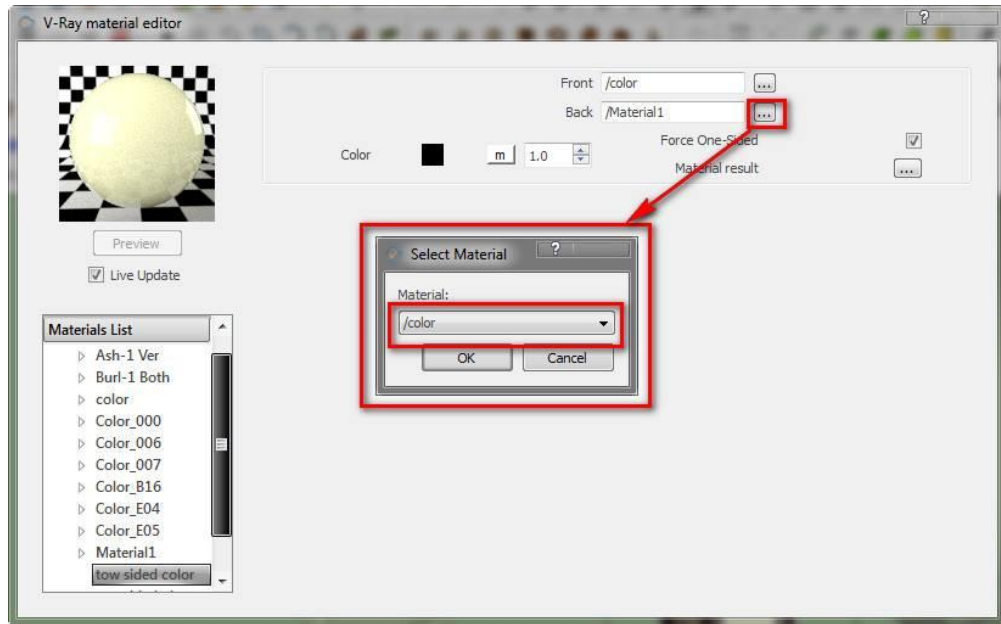
حالا میرسیم به دو سمت دیگر آبجکت که متریال رنگی دارد



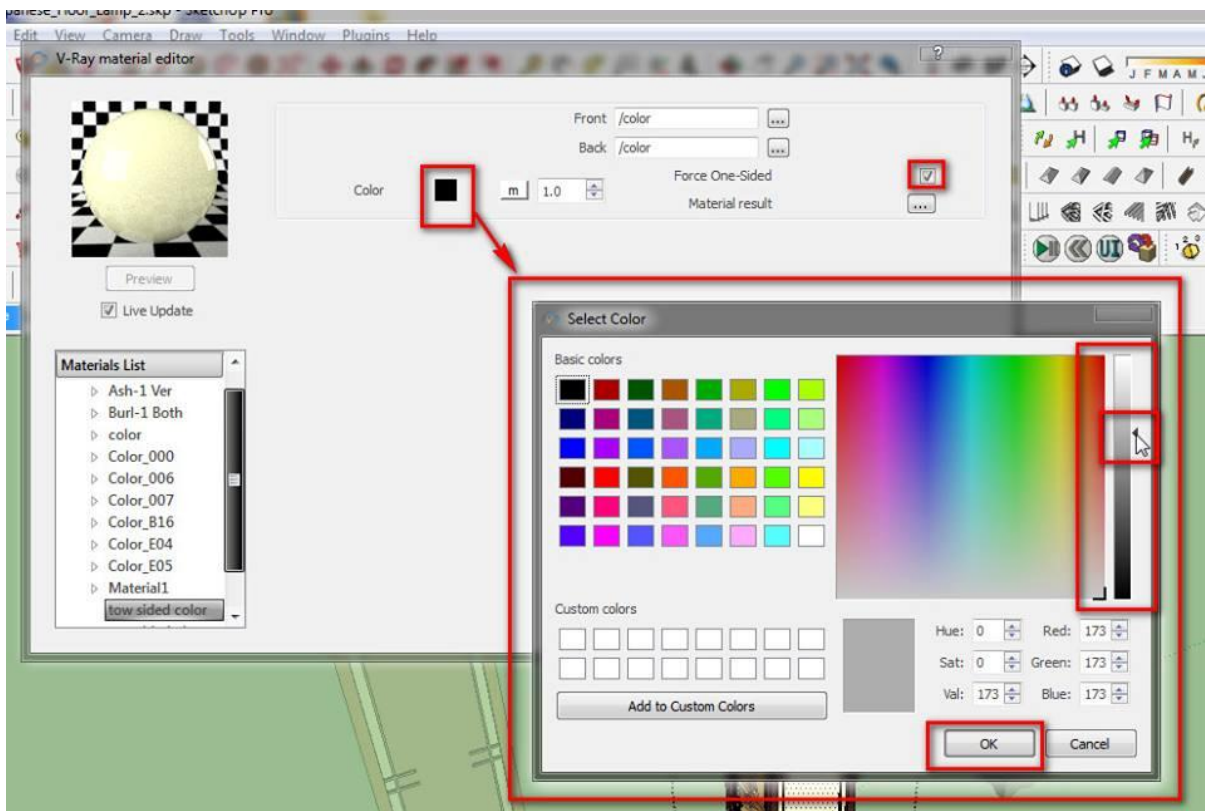


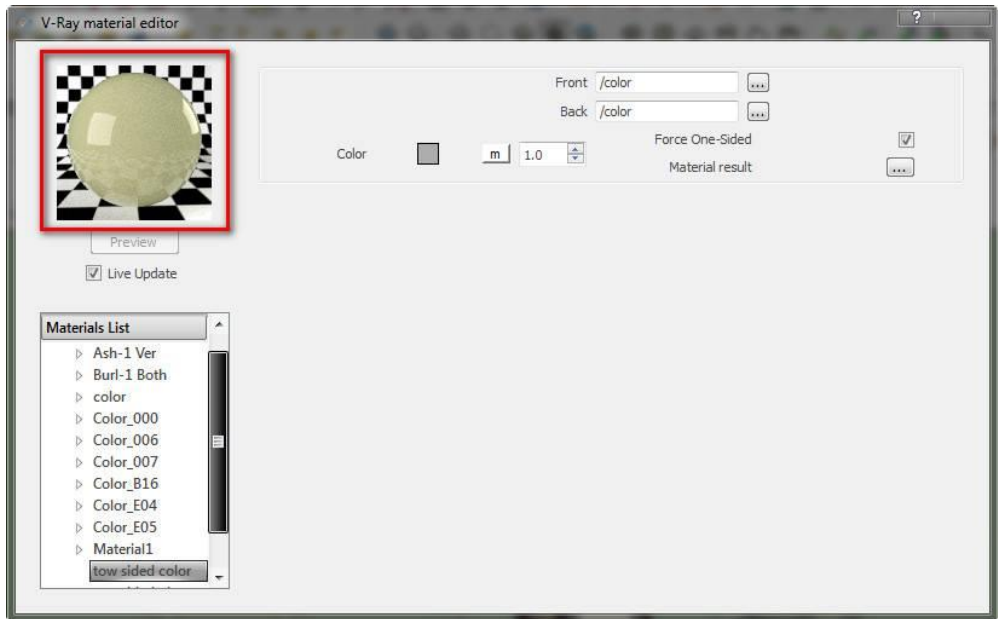




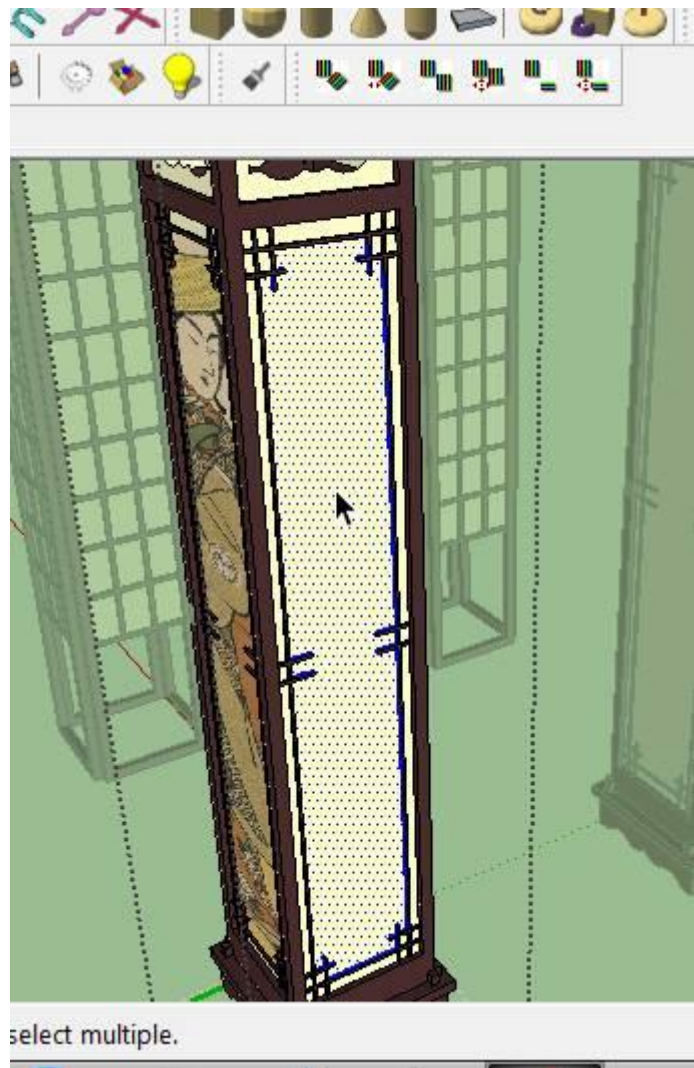


باز برای این متریال شدت شفافیت تعیین میکنیم



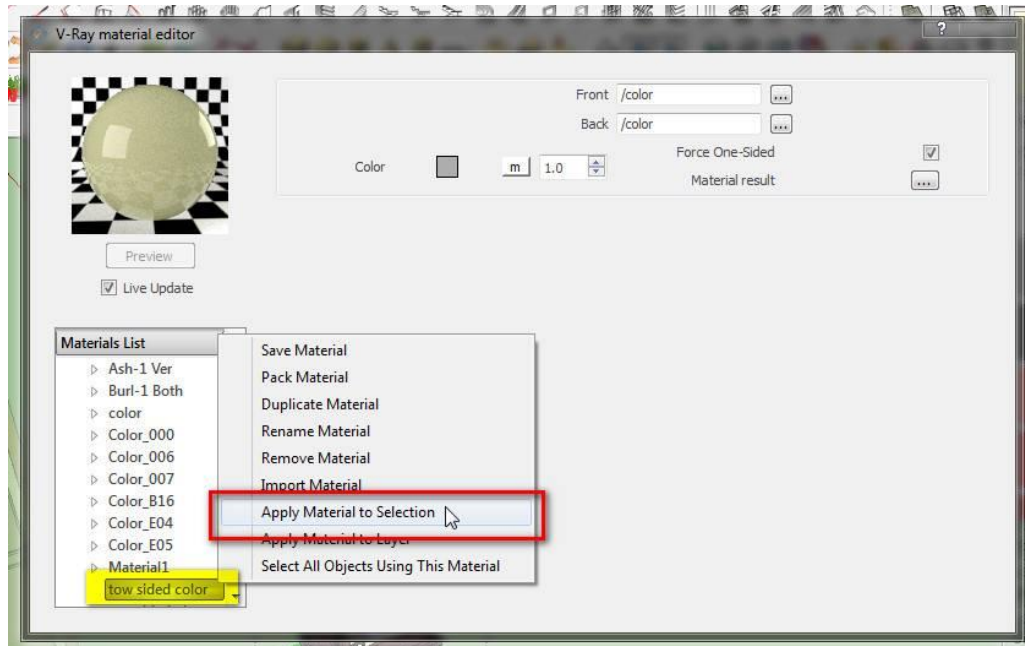


دوباره روی صفحه مورد نظر دابل کلیک میکنیم

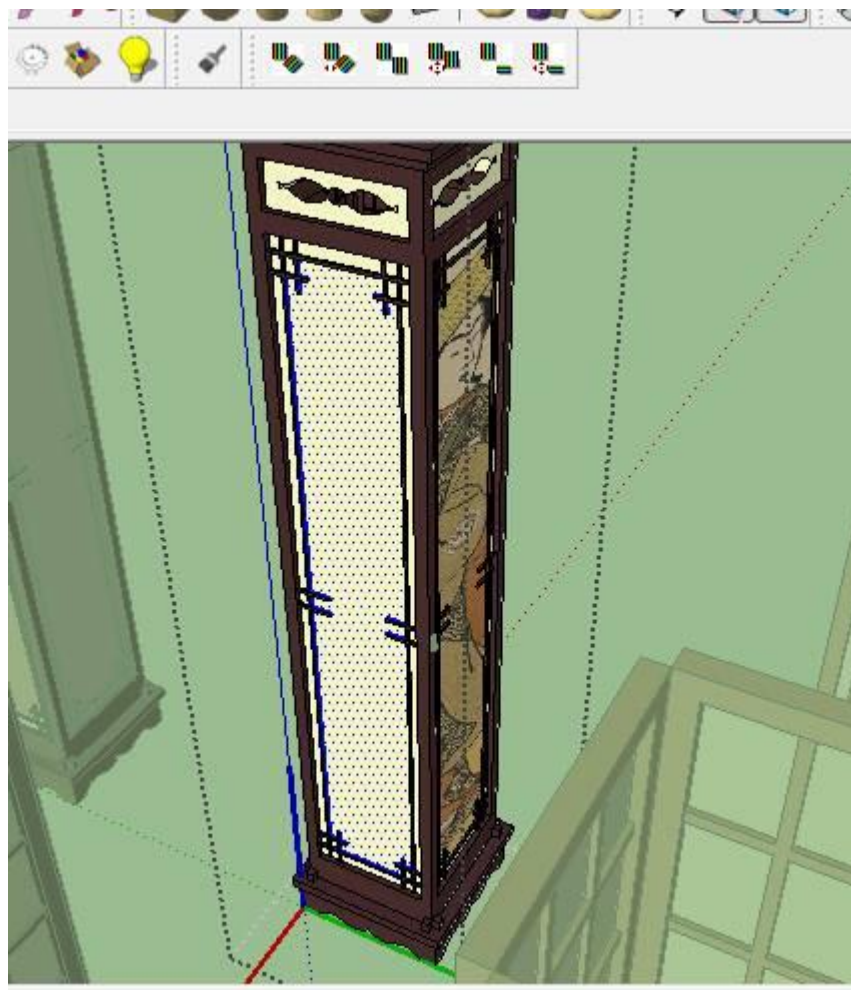


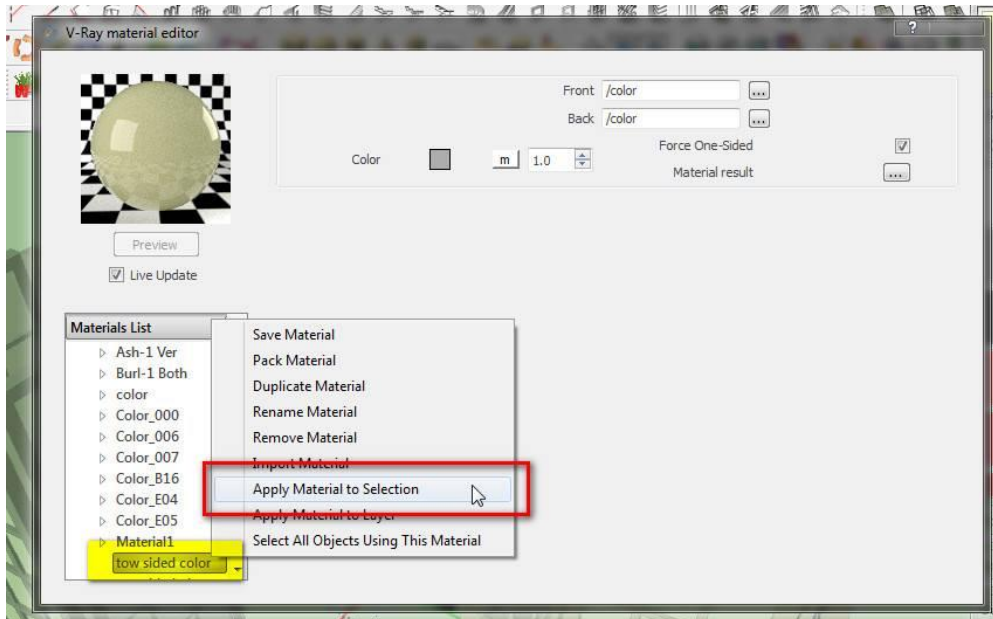


متریال دو طرفه جدید ساخته شده را به صفحه اعمال میکنیم

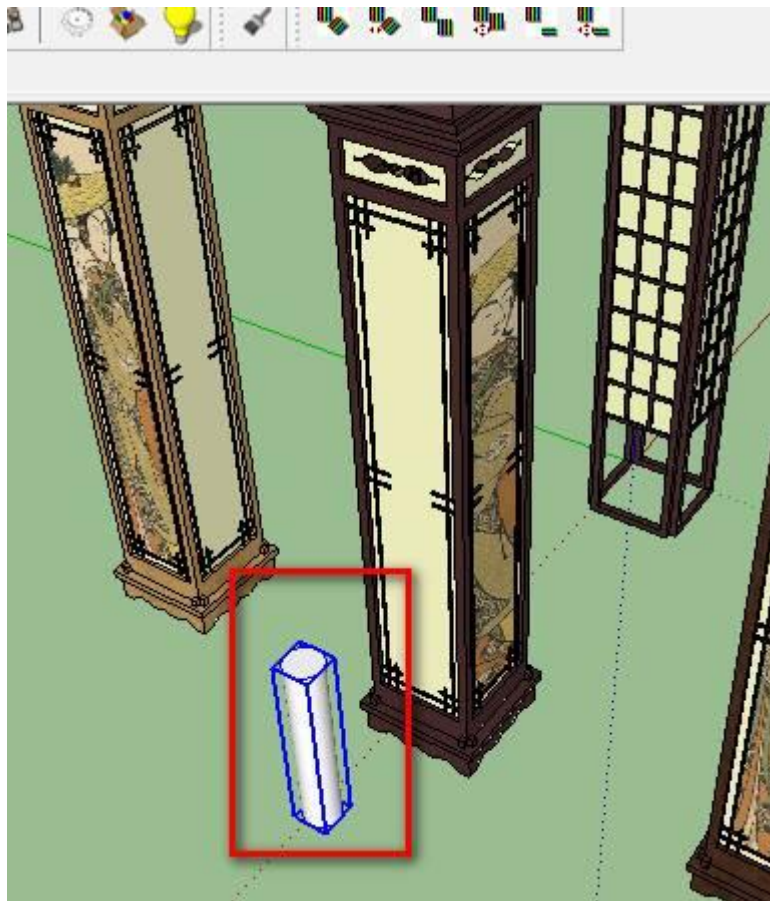


و همینطور سمت دیگر آبجکت...

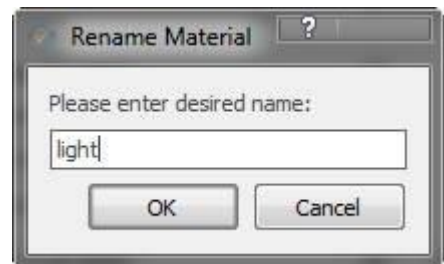
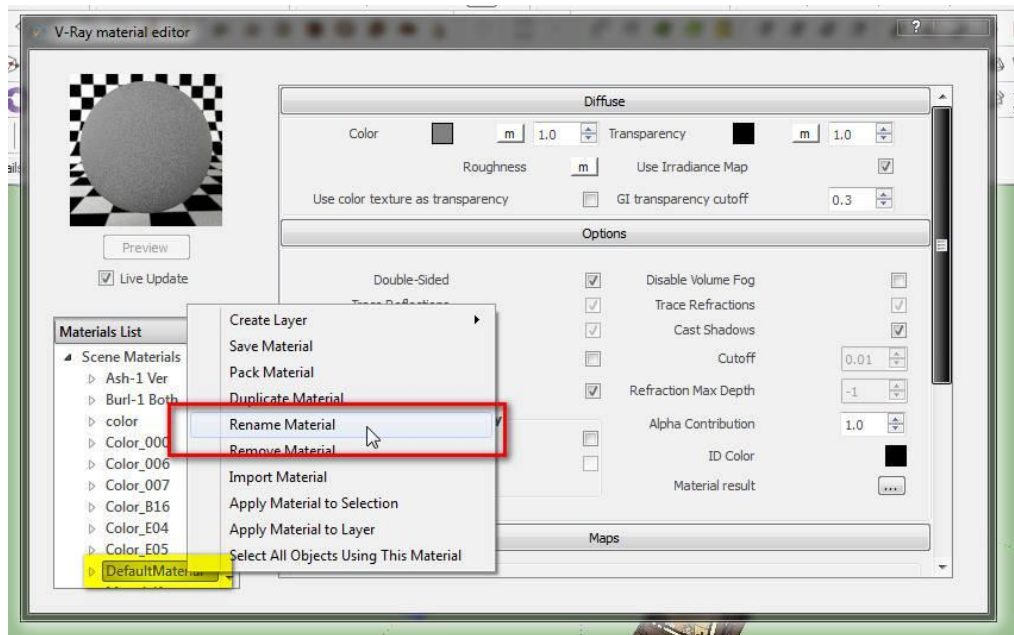
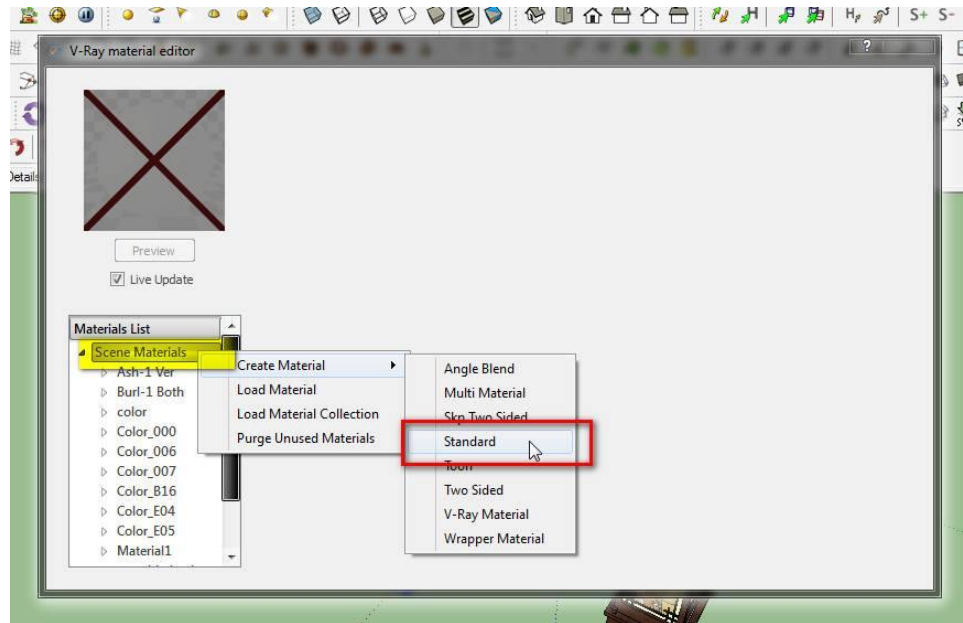




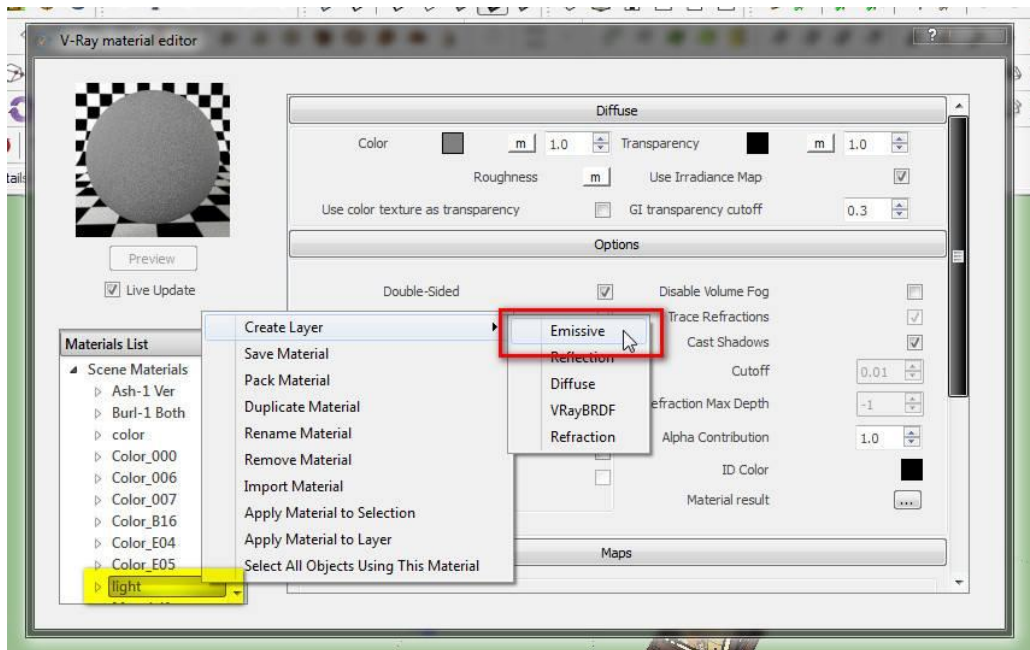
تا اینجا ما متريالهای طرفه رو ساختيم و حالا نوبت ميرسه به ساختن نور داخل آبجکت برای اين کار استوانه ای به اين اندازه ترسيم کنيد و گروپ کنيد...



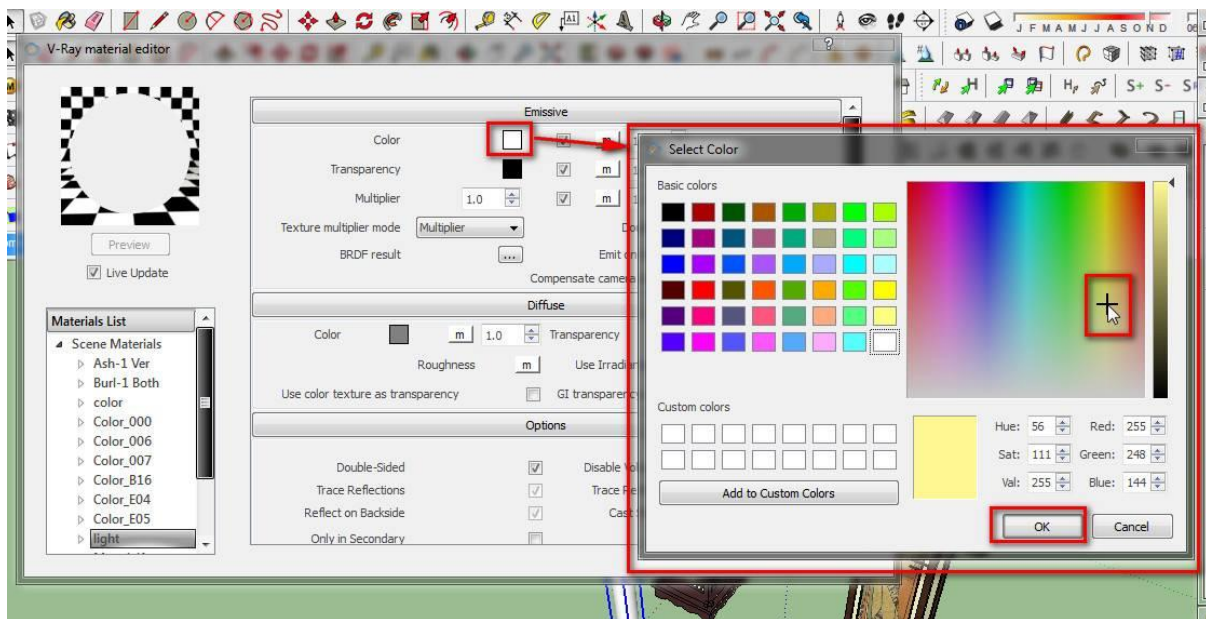
یک پالت متریال جدید ایجاد کنید...



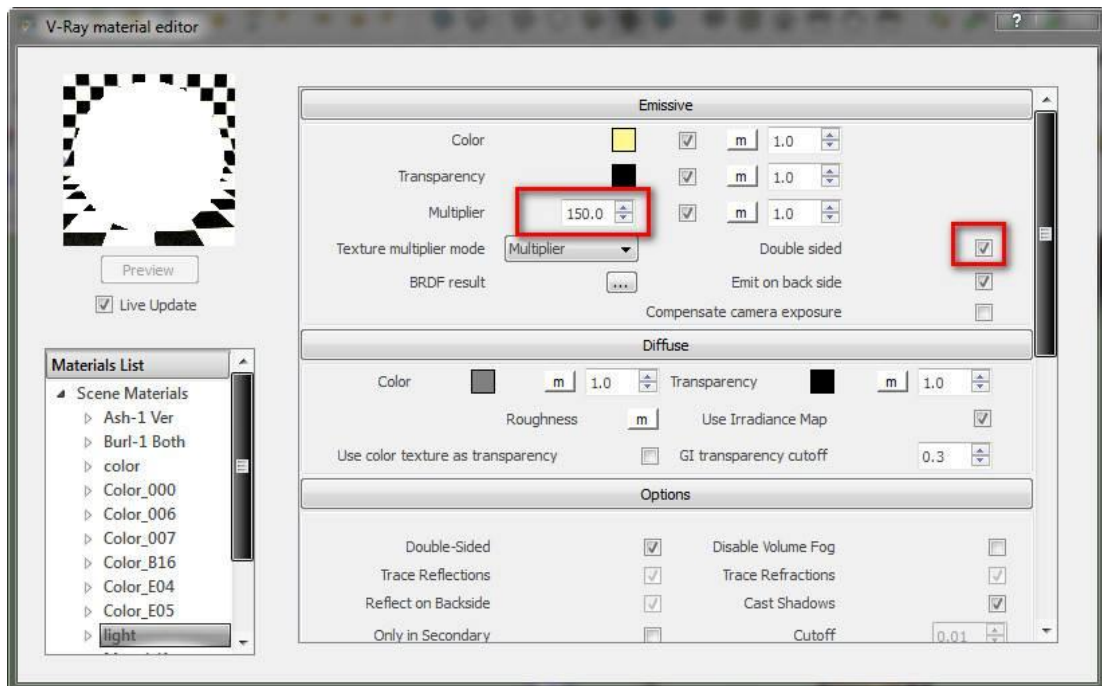
یک لایه نور اعمال کنید، به این شکل...



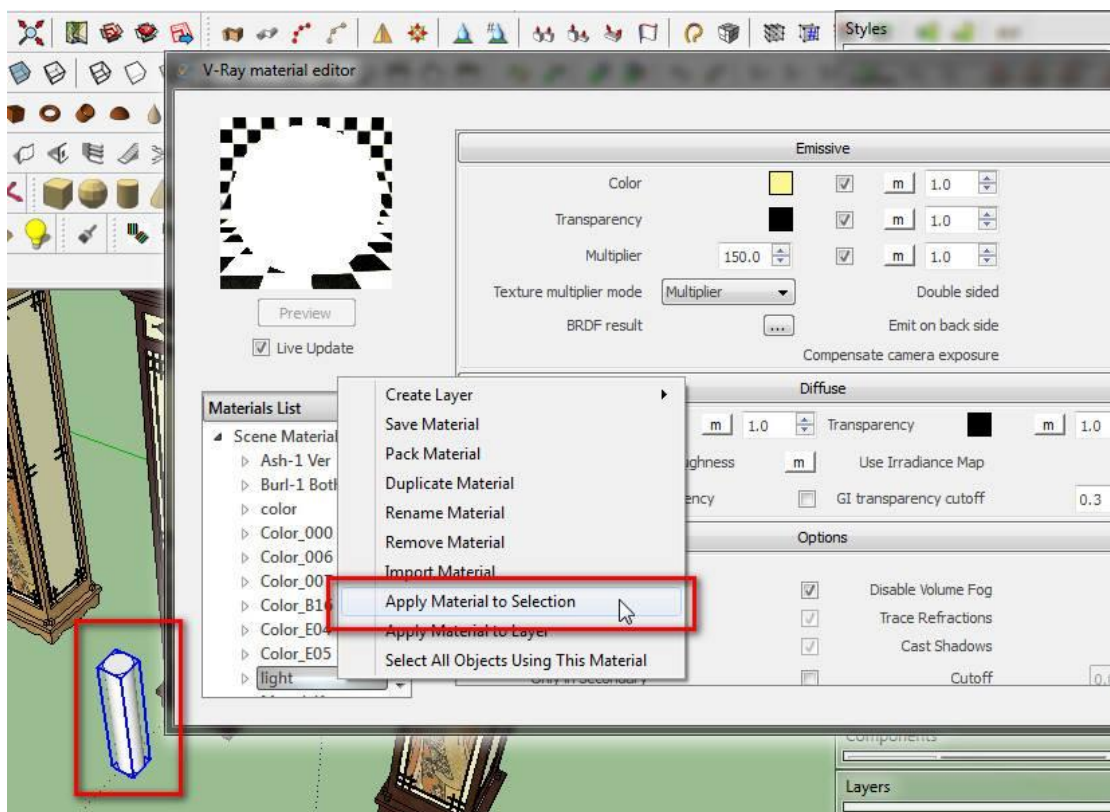
رنگ نور را انتخاب کنید



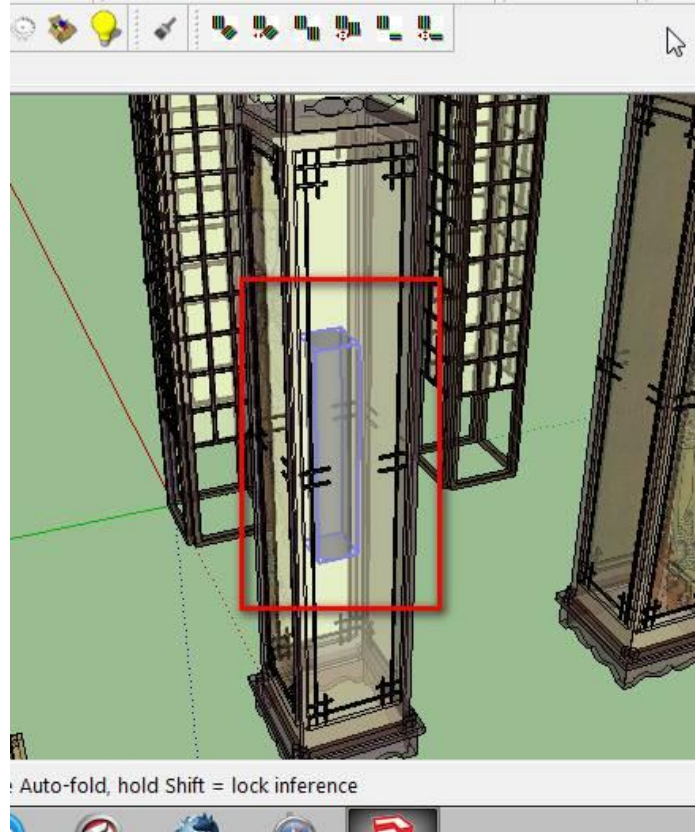
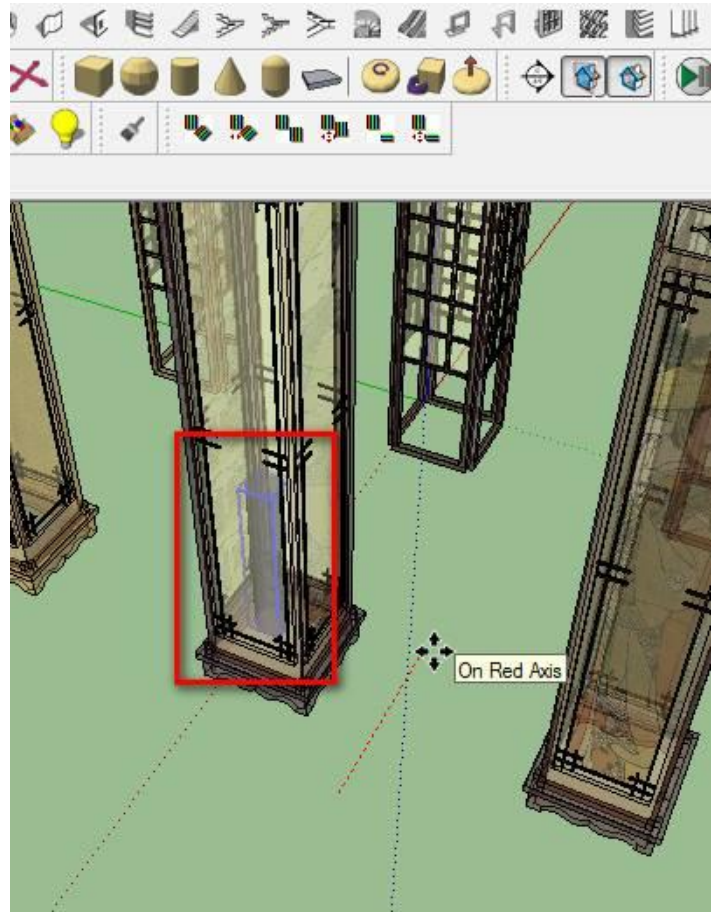
شدت نور را تعیین میکنیم...



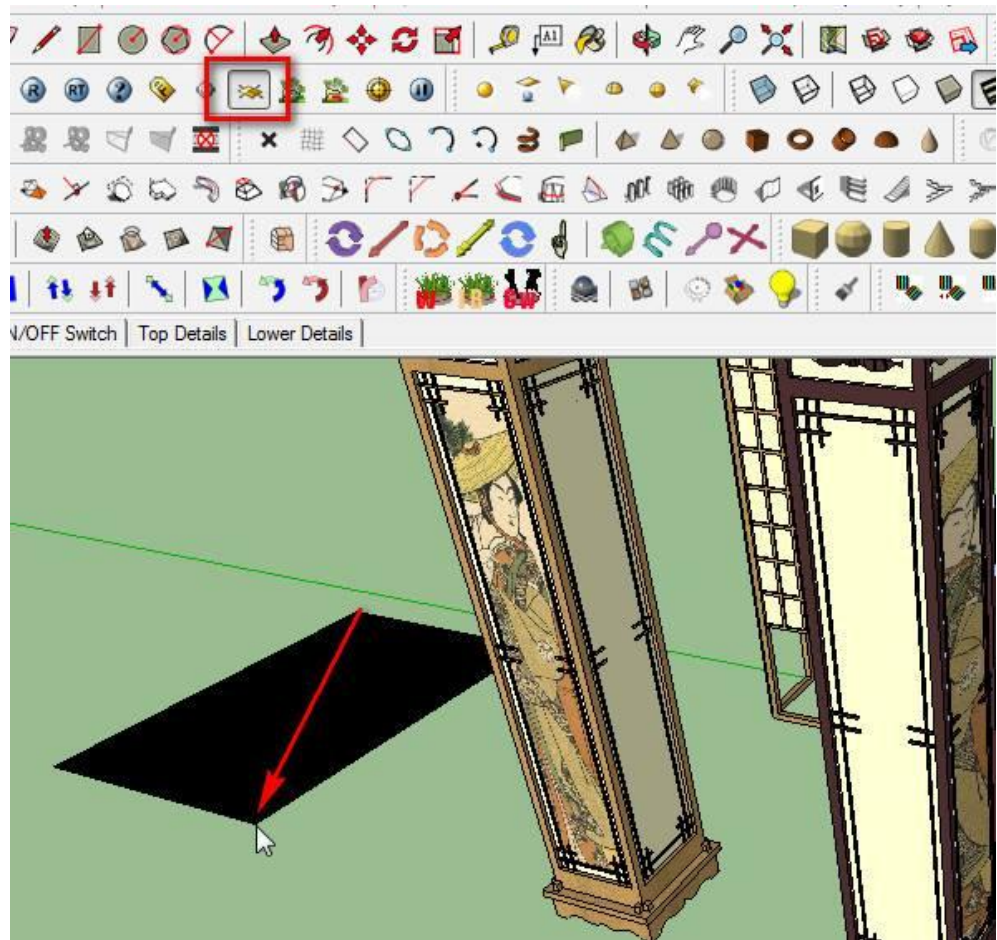
متریال را به استوانه اعمال کنید...



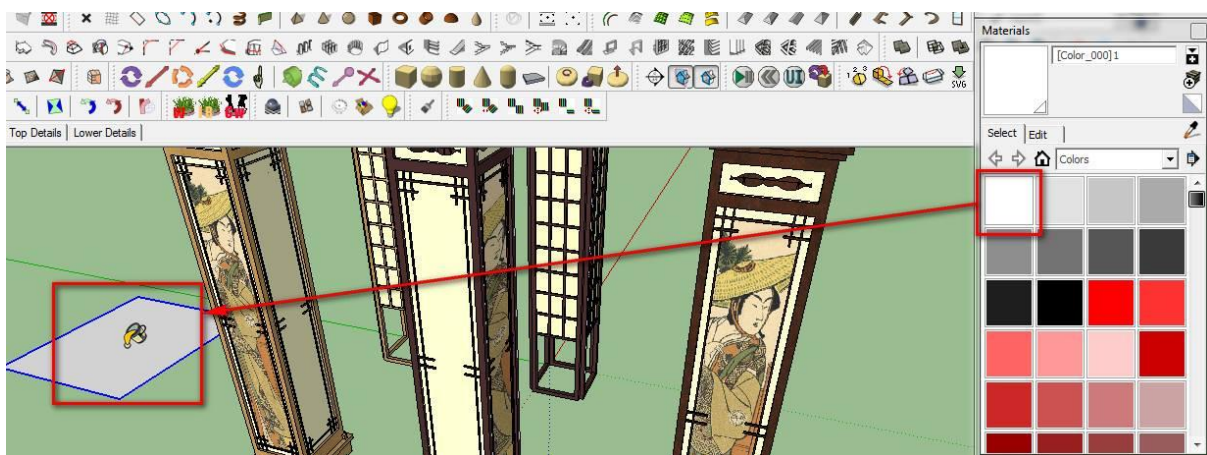
استوارنه را در وسط آبجکت قرار دهید...



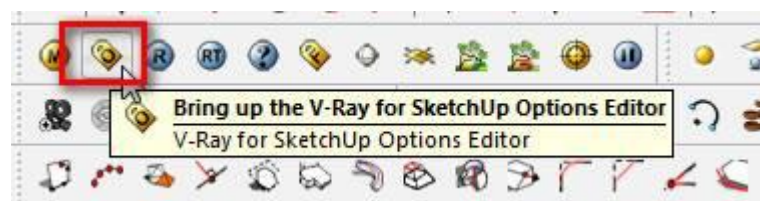
حالا صفحه زمین را هم رسم میکنیم، اندازه و مکان این صفحه مهم نیست...

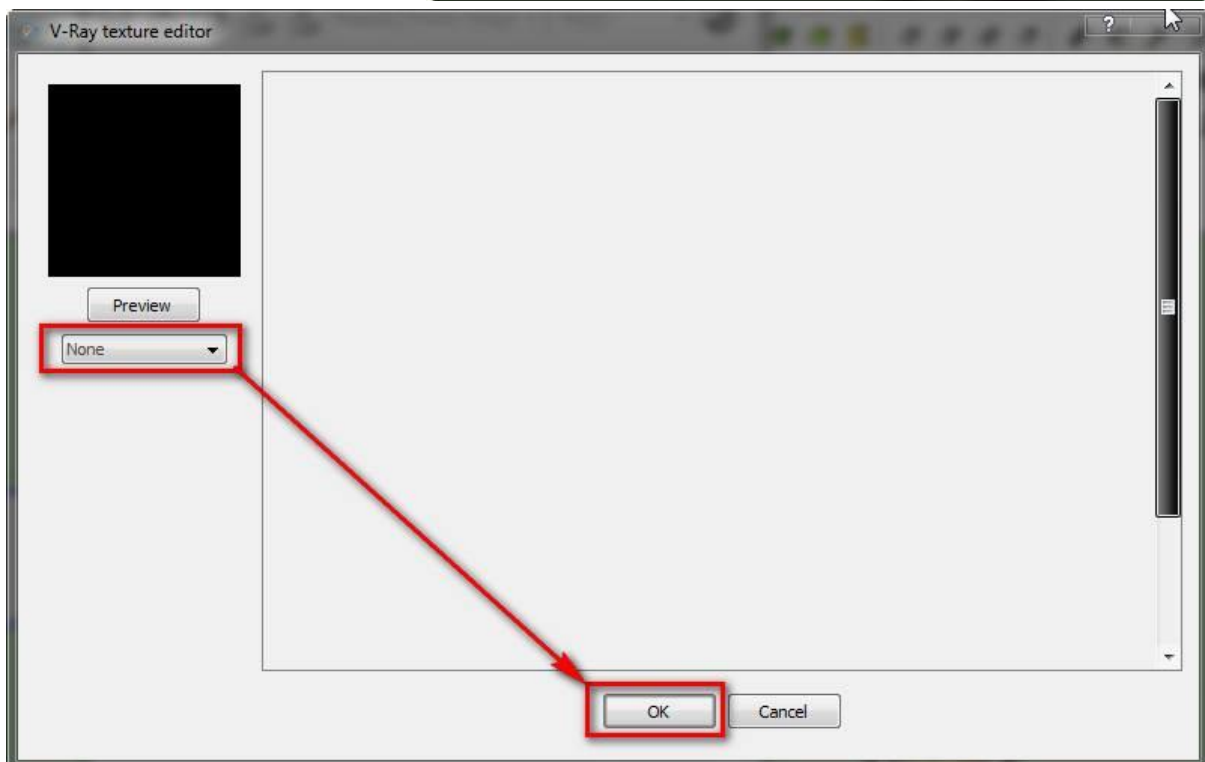
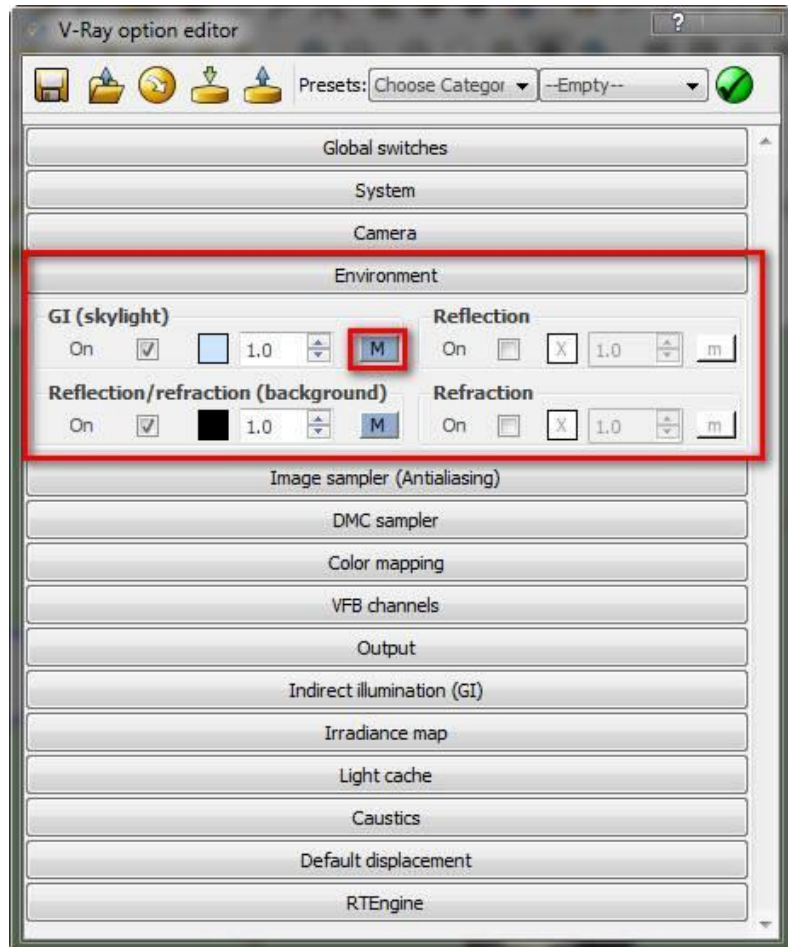


و متریال سفید اعمال کنید...



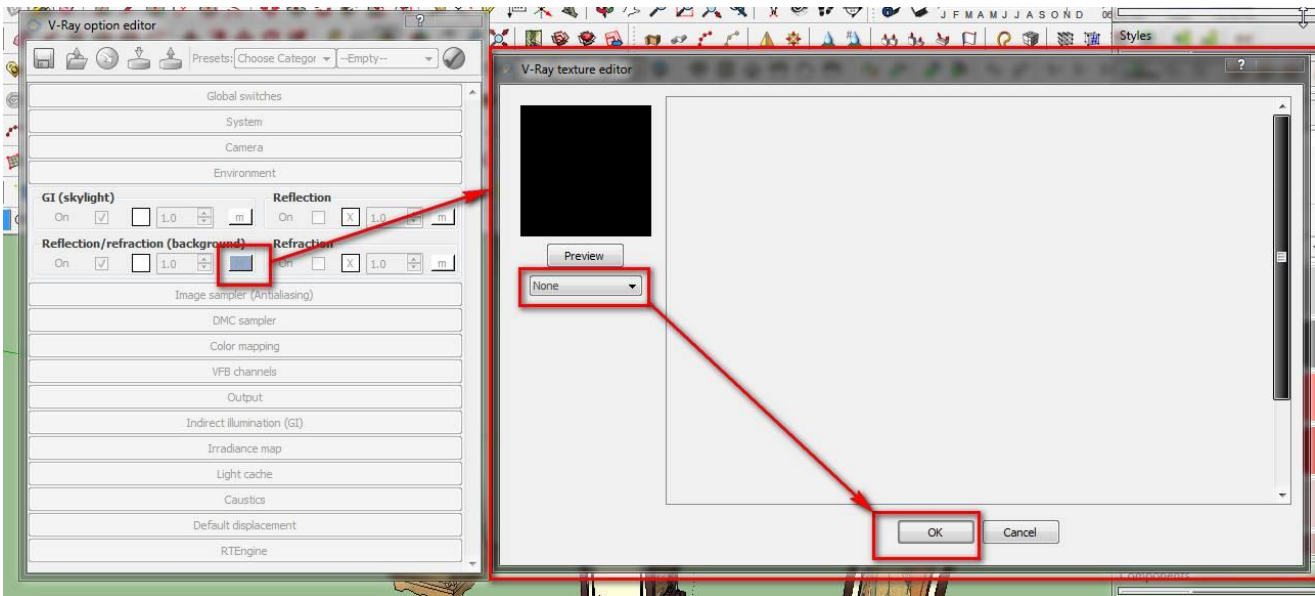
تا اینجا متریالها ساخته شده و حالا باید تنظیمات رندر انجام بدیم...



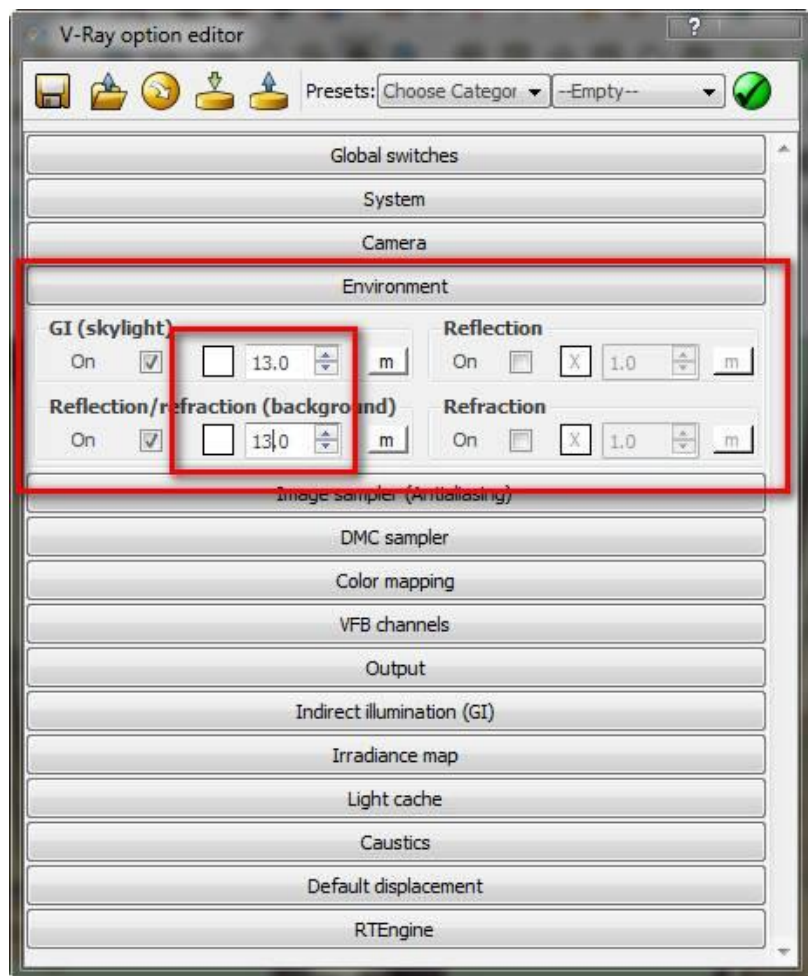


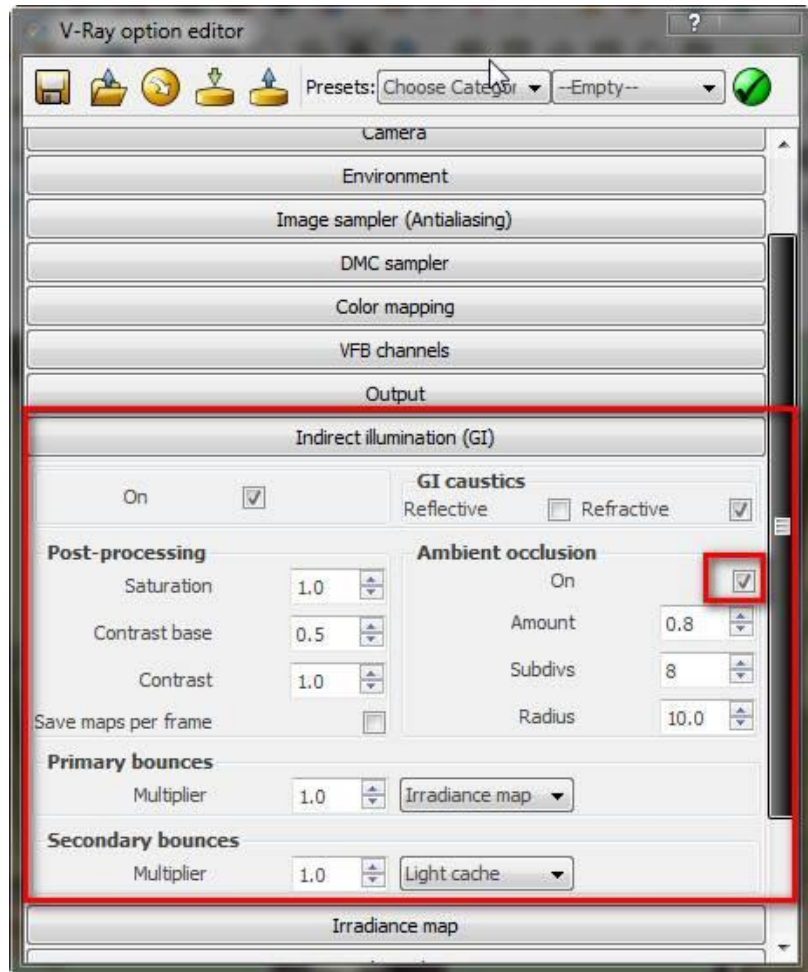


و حالا با این کار نور پیش فرض اسکچاپ غیر فعال خواهد شد..

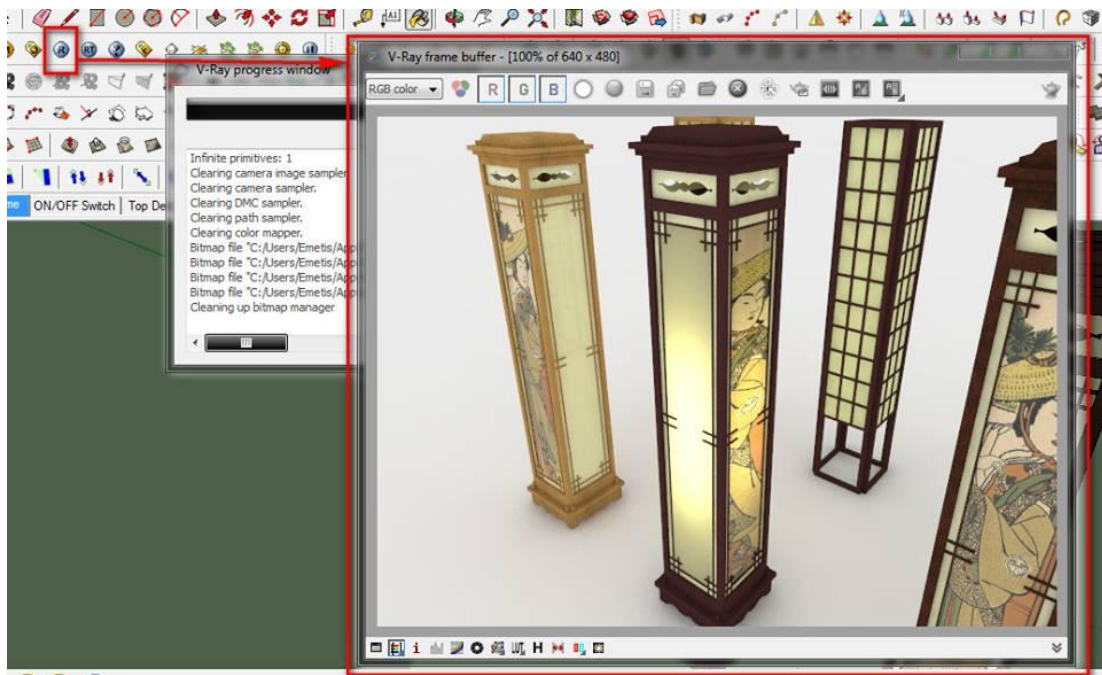


شدت تاثیر فوتونهای رنگ سفید موجود در آسمان را ۱۳ قرار دهید، بعدا میتونید این پارامترهارو تغییر دهید..





حالا رندر بگیرید...



موفق باشید