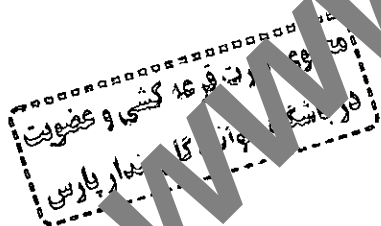


پروژه کار تصویرپردازی با V-Ray

به همراه آموزش نکات کلیدی V-Ray



مهندس سجاد امیدی پور
مهندس بهمن امیدی پور
انتشارات پندارپارس

سرشناسه	امیدی پور، سجاد، ۱۳۶۴ -
عنوان و نام پدیدآور	پروژه کار تصویربرداری با V-Ray به همراه آموزش نکات کلیدی V-Ray / سجاد امیدی پور، بهمن
مشخصات نشر	امیدی پور، تهران : پندار پارس ، ۱۳۹۳.
مشخصات ظاهری	۲۴۴ ص.: مصور، جدول، ۹۷۸-۶۰۰-۶۵۲۹-۶۰-۸
شابک	۹۷۸-۶۰۰-۶۵۲۹-۶۰-۸
وضعیت فهرست نویسی	فیا
موضوع	تری دی اس. مکس (فایل کامپیوتر)
موضوع	معماری -- نقشه‌های نمایشی -- طراحی به کمک کامپیوتر
شناسه افزوده	امیدی پور، بهمن، ۱۳۶۸ -
رده بندی کنگره	۱۳۹۳۷۱۴۴NA ۲/الف
رده بندی یویی	۲۸/۷۲۰
شماره کتابخانه ملی	۳۲۵۲۲۸۳

انتشارات پندار پارس

دفتر فروش: انقلاب، ابتدای کارگر جنوبی، کوی ...، شماره واحد ۱۶ www.pendarepars.com
 تلفن: ۶۶۵۷۲۳۳۵ - تلفکس: ۶۶۹۲۶۵۷۸ همراه: ۲۴۵۱۳۴۸
info@pendarepars.com

نام کتاب : پروژه کار تصویربرداری با V-Ray
 ناشر : انتشارات پندار پارس
 تألیف : سجاد امیدی پور، بهمن امیدی پور
 چاپ نخست : بهار ۹۳
 شمارگان : ۱۰۰۰ نسخه
 لیتوگرافی : ترام سنج
 چاپ، صحافی : فرشویه، خیام

قیمت : ۱۵۴۰۰ تومان به همراه DVD

شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۶۵۲۹-۶۰-۸
 هرگونه کپی برداری، تکثیر و چاپ کاغذی یا الکترونیکی از این کتاب بدون اجازه ناشر تخلف بوده و پیگرد قانونی دارد.

پیش‌گفتار

تصویربرداری در ابتدا با ابزارهای ساده‌ی نقاشی، به دنیای ما راه پیدا کرد تا ایده‌های خودمان را به صورت بصری به دیگران نمایش دهیم. اما کم‌کم ابزارهای پیشرفته و تکنولوژی جدید، کار را برای تصویرسازان آسان کرد و آنها از قلم‌مو، آبرنگ و مداد رنگی جدا شدند. کامپیوتر به عنوان تسهیل‌کننده‌ی کار تصویرسازان، اکنون به یکی از مهم‌ترین ابزارهای این عرصه تبدیل شده است. امروزه با استفاده از فضای دیجیتال، به‌خوبی می‌توان تمام جزئیات تصور شده‌ی یک طرح را پیشاپیش به تصویر کشید. کیفیت بصری فضا را پیش از ساخت، مورد ارزیابی قرار داد. از همین رو، اهمیت این کتاب دو چندان می‌شود. از این نظر که می‌توان به نقش و کارکرد بسیار مهم تصویربرداری در عرصه‌ی طراحی ساختمان‌ها (پیش از بیات ساختمان پیش از ساخت)، ساخت محیط‌های بازی و از همه مهم‌تر، در آموزش در دانشگاه‌ها، دست‌انگشتی داشت.

معرفی کتاب

کتاب "پروژه کار تصویربرداری" (Photoreal Project) دستورالعمل‌هایی برای ایجاد گرافیک photoreal سه‌بعدی برای مدل‌های سه‌بعدی با استفاده از افزونه‌ی V-Ray ارائه می‌دهد. این کتاب، بر وظایف و اصول هسته‌ی رندرینگ ریالیستیک متمرکز است و با ارائه‌ی مثال‌های کاربردی و عینی، نحوه‌ی ایجاد و ساخت محیط‌های مصنوعی آموزش می‌دهد. اهمیت این کتاب بیشتر از این رو مهم است که همه‌ی تمرین‌های آن به‌صورتی تنظیم شده که مانند یک راهنما با اصول تصویربرداری از صحنه‌های مختلف آشنا می‌شود و برخلاف روش‌های مرسوم در دیگر منابع آموزشی، تشریح مطالب به‌صورت انفرادی پرهیز و تمام مطالب در یک دسته‌بندی مشخص ارائه شده است. از این طریق می‌توانند با توجه به مثال‌های کاربردی که در هر یک از تمرین‌ها آورده شده است مطالب را به‌سادگی فرا گرفته و با یکدیگر هر یک از پارامترهای ایجاد یک تصویربرداری مطلوب را مورد ارزیابی قرار می‌دهد. به همین منظور نیز هر یک از مولفان این کتاب از ابتدا، آموزش کاربردی دستورها است نه تشریح و تعریف هر یک از پارامترها. به بیانی دیگر، جای اینکه تعریف هر یک از پارامترهای ساخت ماده را یاد بگیرد، اقدام به ساخت یک ماده (مانند شیشه) چون می‌کند و با این روش می‌تواند به‌آسانی با موضوع ارتباط برقرار کند و مطالب را به‌سادگی فرا گیرد. از دیگر ویژگی‌های مهم کتاب، دارا بودن نکات لازم برای ساخت مواد و متریال‌های گوناگون است.

کتاب دارای پنج فصل می‌باشد که هر فصل نیز به‌طور کلی از سه بخش نور و دوربین، تنظیمات ماده و در آخر، تنظیمات نهایی تصویربرداری تشکیل شده است. در بخش نور و دوربین، با نحوه‌ی ایجاد دوربین و تنظیمات روشنائی برای یک صحنه آشنا می‌شوید. در بخش دوم نیز نحوه‌ی ایجاد ماده یا متریال‌های تشکیل‌دهنده‌ی یک

صحنه را می‌سازید و در پایان نیز شیوه‌ی تنظیم پارامترهای لازم برای تصویربرداری را می‌آموزید. با فرا گرفتن این سه بخش، به آسانی می‌توان اقدام به تصویربرداری نمود.

فصل نخست: صحنه‌ی داخلی یک حمام در روز

در این تمرین نحوه‌ی آماده‌سازی صحنه‌ی داخلی یک حمام را در زیر نور روز آموزش می‌دهیم. از ویژگی‌های این حمام می‌توان به دارا بودن شیشه‌های نیمه شفاف آن اشاره کرد. رنگ قالب این حمام، رنگ سفید است که البته برای کابینت‌ها رنگ سفید به صورت انعکاسی دیده می‌شود. ماده‌ی کف حمام نیز از جنس پارکت چوبی شیاردار یا برجسته است. چالش اصلی این تمرین، ایجاد یا آماده‌سازی حمام بدون هیچ نور بیرونی (V-Ray Sun) می‌باشد.

فصل دوم: تصویربرداری از اتاق خواب

هدف از انجام این تمرین آماده‌سازی یک اتاق خواب با سبک رمانتیک می‌باشد. در این بخش با چگونگی ساخت مواد ترکیبی و همچنین ساخت ماده برای انواع پارچه آشنا می‌شوید. چالش اصلی این تمرین ساخت انواع مواد ترکیبی برای صحنه‌ی مورد نیاز یادگیری این نکته است که چگونه می‌توان با استفاده از یک تصویر سیاه و سفید، یک بافت رنگی ایجاد کرد. این تمرین را می‌توان برای ساخت ماده‌ی موکت و پتوی اتاق خواب به کار برد.

فصل سوم: تصویربرداری از اتاق نهارخوری

در این فصل، شیوه‌ی تصویربرداری از صحنه‌ی داخلی یک اتاق نهارخوری را زیر نور روز آموزش می‌دهیم. چالش اصلی تمرین، ساخت ماده‌هایی با جلوه‌ی کاشی و سنگ می‌باشد. نکته‌ای که باید در این تمرین و دیگر تمرین‌های این کتاب به آن اشاره کرد این است که هدف خواننده نباید تنها انجام هر یک از مراحل تمرین باشد؛ بلکه باید به تغییراتی که هر یک از پارامترها بر روی نور ماده و فضای صحنه‌ی مورد نظر می‌گذارد دقت نماید.

فصل چهارم: تصویربرداری از اتاق نشیمن

در این فصل، نحوه‌ی تصویربرداری از یک اتاق نشیمن را آموزش می‌دهیم. از مهم‌ترین ویژگی اتاق نشیمن مورد نظر می‌توان به پرده‌های طرح‌دار با امکان عبور نور روز از درون آن اشاره کرد. همچنین دارای آنتیک مشکی رنگ اتاق نشیمن اشاره کرد. چالش اصلی این تمرین نیز چگونگی ساخت ماده برای سطح نوبل‌پذیری و ساخت موادی با انعکاس‌پذیری زیاد می‌باشد.

فصل پنجم: تصویربرداری از یک اتاق با سبک ژاپنی

هدف از انجام این تمرین، آماده‌سازی یک اتاق با سبک ژاپنی می‌باشد. در این تمرین با نحوه‌ی ساخت انواع چوب آشنا می‌شوید.

بهمن امیدی پور

سجاد امیدی پور

Info@Tech-3Design.com

Sajade.omidi@yahoo.com

فهرست

.....	فصل نخست: صحنه‌ی داخلی یک حمام در روز
.....	۱-۱ تنظیم گاما (Gamma)
.....	۱-۲ ایجاد دوربین
.....	۱-۳ ماده کمکی (آزمایشی)
.....	۱-۴ افزودن منابع نور
.....	۱-۵ تنظیم مقدماتی رندر
.....	۱-۶ تنظیمات نور محیطی
.....	۱-۷ ماده‌ی شیشه‌ای نیمه مات
.....	۱-۸ ماده‌ی پارکت چوبی کف حمام
.....	۱-۹ ماده‌ی کف حمام
.....	۱-۱۰ ماده‌ی قاب پنجره‌ها
.....	۱-۱۱ ماده‌ی فانی (جنس کروم) شیرآلات
.....	۱-۱۲ ماده‌ی دیوار چری سفید (برجسته)
.....	۱-۱۳ ماده‌ی دره کمکی آری
.....	۱-۱۴ ماده‌ی دیوار (سطح رویه و لبه‌ی کناری)
.....	۱-۱۵ ماده‌ی حوله
.....	۱-۱۶ ماده‌ی قاب درب
.....	۱-۱۷ ماده صابون
.....	۱-۱۸ ماده‌ی آینه
.....	۱-۱۹ ماده‌ی فلزی پایه لامپ
.....	۱-۲۰ ماده‌ی شیشه‌ای محافظ لامپ
.....	۱-۲۱ تنظیمات نهایی Render Setup
.....	۱-۲۲ پیوست یک، VRayFur
.....	فصل دوم: تصویر پردازی از اتاق خواب
.....	۲-۱ تنظیم گاما (Gamma)
.....	۲-۲ ایجاد دوربین
.....	پارامترهای رول آوت basic parameters
.....	۲-۳ ایجاد نورهای بیرونی
.....	۲-۴ تنظیمات مقدماتی رندر
.....	۲-۵ ساخت مواد اولیه
.....	رول آوت V-Ray::DMC Sampler
.....	۲-۶ ماده‌ی پرده‌ی پنجره‌ها
.....	۲-۷ ماده‌ی سقف
.....	۲-۸ ماده‌ی دیوارها
.....	۲-۹ ماده‌ی کف چوبی اتاق

۷۱	۲-۱۰ ماده‌ی فلزی لوستر سقفی
۷۲	۲-۱۱ ماده‌ی کریستال‌های لوستر
۷۳	۲-۱۲ ماده‌ی لامپ شیشه‌ای لوستر سقفی
۷۳	۲-۱۳ ماده‌ی شمع‌های لوستر
۷۴	۲-۱۴ ماده‌ی فلزی طلایی‌رنگ لامپ‌های رومیزی
۷۶	۲-۱۵ ماده‌ی روکش پارچه‌ای لامپ‌های رومیزی
۷۸	۲-۱۶ ماده‌ی فرش
۷۹	۲-۱۷ ماده‌ی فلزی تخت خواب
۸۳	۲-۱۸ ماده‌ی توری رومیزی
۸۴	۲-۱۹ ماده‌ی پارچه از جنس مخمل آبی رنگ
۸۵	۲-۲۰ ماده‌ی پارچه از نوع مخمل صورتی رنگ
۸۶	۲-۲۱ ماده‌ی پتوی تخت خواب
۸۹	۲-۲۲ ماده‌ی بالش
۸۹	۲-۲۳ تنظیم نهایی Render Setup
۹۴	۲-۲۴ پیوست در V-RaySun and V-RaySky
۹۹	فصل سوم: تصویربرداری از اتاق نهارخوری
۹۹	۳-۱ ایجاد دوربین
۱۰۰	۳-۲ تنظیم گاما
۱۰۰	۳-۳ ماده‌ی پارکت چوبی
۱۰۳	۳-۴ افزودن نور
۱۰۴	۳-۵ ماده‌ی پرده‌ی توری شکل
۱۰۶	۳-۶ تنظیم پارامترهای Render Setup
۱۰۷	۳-۷ ماده‌ی پرده (تکمیلی)
۱۰۹	۳-۸ افزودن نورهای داخلی
۱۱۴	۳-۹ ماده‌ی قاب درب‌ها
۱۱۸	۳-۱۰ ماده‌ی چوبی میز نهارخوری
۱۲۱	۳-۱۱ ماده‌ی تابلو نقاشی
۱۲۳	۳-۱۲ ماده‌ی چراغ دیواری و چراغ رومیزی
۱۲۴	۳-۱۳ ماده‌ی Chrom (نوعی فلز)
۱۲۵	۳-۱۴ ماده‌ی چراغ آویزان
۱۲۶	۳-۱۵ ماده‌ی ظروف تزئینی
۱۳۲	۳-۱۶ تنظیم نور محیطی
۱۳۵	۳-۱۷ تنظیمات نهایی Render Setup
۱۳۸	۳-۱۸ پیوست سه، رول آوت V-Ray::Image Sampler(Antialiasing)
۱۳۹	روش نمونه‌گیری Fixed
۱۴۱	روش نمونه‌گیری Adaptive DMC
۱۴۲	روش نمونه‌گیری Adaptive subdivision

فصل چهارم: تصویرپردازی از اتاق نشیمن ۴۷

۴۸	۴-۱ ایجاد دوربین
۴۸	۴-۲ نورهای بیرونی
۵۲	۴-۳ نورهای داخلی
۵۳	۴-۴ تنظیمات مقدماتی Render Setup
۵۵	۴-۵ ماده‌ی شیشه‌ی پنجره‌ها
۵۷	۴-۶ پرده طرح‌دار نورگذر
۶۴	۴-۷ نور محیطی
۶۵	۴-۸ کف‌پوش نشیمن
۶۶	۴-۹ ماده‌ی چرمی نشیمن و بالش‌تک مبل
۶۷	۴-۱۰ ماده‌ی چرمی تکیه‌گاه مبل
۶۸	۴-۱۱ ماده‌ی شیشه‌ی رومیزی
۶۹	۴-۱۲ ماده‌ی لاستیکی پایه‌ی میز
۷۰	۴-۱۳ ماده‌ی لیوان
۷۱	۴-۱۴ ماده‌ی آینه
۷۴	۴-۱۵ ماده‌ی آینه
۷۵	۴-۱۶ ماده‌ی آینه
۸۱	۴-۱۷ ماده‌ی شیشه‌ی بلند
۸۱	۴-۱۸ ماده‌ی گل رز
۸۲	۴-۱۹ ماده‌ی ساقه‌های
۸۲	۴-۲۰ ماده‌ی شکلات
۸۴	۴-۲۱ ماده‌ی ظروف شیشه‌ای شکلات
۸۶	۴-۲۲ دیوار برچسب‌دار
۸۷	۴-۲۳ ماده‌ی فلزی شومینه
۸۷	۴-۲۴ ماده‌ی زیرانداز نشیمن
۸۸	۴-۲۵ ماده‌ی چوب سفید رنگ سقف
۸۸	۴-۲۶ ماده‌ی دیوارهای اتاق نشیمن
۸۹	۴-۲۷ تنظیمات نهایی Render Setup

فصل پنجم: تصویرپردازی از یک اتاق با سبک ژاپنی ۱۹۱

۱۹۱	۵-۱ تنظیم Units Setup
۱۹۲	۵-۲ تنظیم Gamma
۱۹۲	۵-۳ ایجاد دوربین
۱۹۳	۵-۴ ایجاد نورهای بیرونی
۱۹۴	۵-۴-۱ نور Target Direct
۱۹۵	۵-۴-۲ نور V-Ray Light
۱۹۷	۵-۵ تنظیمات آغازین Render Setup
۱۹۹	۵-۶ ماده‌ی مرکزی کف اتاق
۲۰۱	۵-۷ ماده‌ی چوبی کف اطراف اتاق

۲۰۲	۵-۸ ماده‌ی بالش‌های نشیمن
۲۰۴	۵-۹ ماده‌ی پایه‌های میز
۲۰۶	۵-۱۰ ماده‌ی میز
۲۰۸	۵-۱۱ ماده‌ی ظروف شیشه‌ای
۲۰۹	۵-۱۲ ماده‌ی سفال تزئینی
۲۱۲	۵-۱۳ ماده‌ی بادبزین
۲۱۴	۳-۱۴ ماده‌ی چوبی بادبزین
۲۱۵	۵-۱۵ ماده‌ی چوبی (بامبو) نگه دارنده‌ی بادبزین
۲۱۷	۵-۱۶ ماده‌ی چوبی تیره‌ی دیوارها و چهارچوب اطراف دیوار
۲۱۹	۵-۱۷ ساخت ماده‌ی طلایی حاشیه‌ی پارتیشن‌ها
۲۲۰	۵-۱۸ ماده‌ی پارتیشن
۲۲۱	۵-۱۹ ماده‌ی چراغ تزئینی
۲۲۳	۵-۲۰ ماده‌ی میزبان رنگی دارنده‌ی لامپ
۲۲۵	۵-۲۱ ماده‌ی چوبی قاب درب‌ها و پنجره‌ها
۲۲۶	۵-۲۲ ماده‌ی سقف
۲۲۸	۵-۲۳ ماده‌ی میزبان رنگی (خبره)
۲۲۹	۵-۲۴ ماده‌ی بشقاب فلز
۲۳۰	۵-۲۵ ماده‌ی گلدان گل
۲۳۱	۵-۲۶ ماده‌ی سایه‌بان رنگی
۲۳۳	۵-۲۷ ماده‌ی دستگیره پارچه‌ای سایه‌بان
۲۳۴	۵-۲۸ ماده‌ی چوبی نرده‌های حیاط و گنجینه‌ی سایه‌بان
۲۳۵	۵-۲۹ ماده‌ی ستون‌های چوبی نرده‌ها
۲۳۷	۵-۳۰ ساخت شیشه‌ی پنجره و درب‌ها
۲۳۸	۵-۳۱ ماده‌ی سایه‌بان‌های چوبی تراس
۲۴۰	۵-۳۲ ماده‌ی زمین
۲۴۲	۵-۳۳ ساخت ماده‌ی درخت
۲۴۲	۵-۳۴ تنظیمات نهایی Render Setup