

آبه نام یگانه معمار هستی

کار آموز: سروش محمدی فرد

عنوان: ساخت چمن در محیط Enscape

برای ایجاد متریال چمن در محیط Enscape for SketchUp ابتدا وارد محیط اسکچاپ شده و هم زمان محیط Enscape شده تا مشاهده به راحتی صورت میگیرد که ابتدا یک صفحه با دستور Rectangle یک صفحه مستطیلی شکل ترسیم می کنیم. که هم زمان این مستطیل در محیط Enscape ترسیم و مشاهده شده است. بعد از قسمت materials نرم افزار SketchUp متریال چمن را انتخاب کرده و با سطل رنگ به این صفحه متریال چمن میدهیم با این کار متریال چمن در همان صفحه در محیط Enscape for SketchUp به صورت کاملا طبیعی ایجاد می شود. که در قسمت grass setting for Enscape میتوانید با استفاده از دو گزینه Height و Height variation میزان بلندی و میزان تعداد آنها را کنترل کرد. اما زمانی در قسمت Material سری tiles واشبتنی که بین این واشبتن ها چمن به کار رفته باشد انتخاب کنیم با صحنه ای مواجه میشویم که واشبتن ها مانند چمن های بین واشبتن ها در محیط Enscape تبدیل شده است. که این مشکل در پلاگین Enscape تعریف نشده است. که برای اینکه بتوانیم از این واشبتن ها برای پروژههای خود استفاده کنیم میتوانیم به دوروش این کار صورت می پذیرد که راه حل اول این است که ابتدا تعدادی تایل را با دستور Rectangle و push ترسیم میکنیم فاصله بین این تایل ها نباید کمتر از ۱۵ سانتی متر باشد زیرا این باگ پلاگین Enscape می باشد. که با رعایت کردن این فاصله و قرار دادن یک صفح با دستور Rectangle و از قسمت Materials با استفاده از سطل رنگ نرم افزار SketchUp متریال چمن را به این صفحه داده و در محیط Enscape ب به خوبی متریال چمن بین واشبتن ها اعمال میگردد میتوانید از این روش برای پروژههای خود واشبتن ها در طراحی های مختلفی ایجادو استفاده نماید اما روش دیگری هم هست که می توان این واشبتن هرا ایجاد کردبا استفاده از متریال های PBR که از سایت Quick sell یا texcher.com می توانید دانلود کنید و استفاده نمایید. برای استفاده از متریال PBR ابتدا یک صفحه را با دستور Rectangle ترسیم میکنیم واز قسمت Materials به وسیله یک سطل رنگ، رنگ دلخواه به مستطیلی که ترسیم کرده بودیم می دهیم. وارد محیط Enscape شده و در قسمت Albedo که دارای ۴ گزینه است که (۱. Texture، ۲. Color، ۳. Tint، ۴. Color Image Fade) وارد میشویم در قسمت اول این نوار ابزار Texture را که دانلود کرده بودیم اضافه میکنیم در بخش color رنگی که قبلا با سطل از قسمت Material انتخاب کرده بودیم در قسمت color در این نوار ابزار قابل مشاهده است. وقتی که تکسچر واشبتن را انتخاب کردیم در محیط Enscape قابل مشاهده است تایل های ایجاد شده در مستطیل ترسیمی کوچک دیده میشود در قسمت edit نرم افزار SketchUp کابل کنترل است برای اینکه چمن های بین این واشبتن ها بهتر دیده شود در پایین نوار ابزار Albedo نوار ابزار Height map میشویم که در قسمت texture این نوار ابزار را انتخاب کرده و Displacement map متریالی که دانلود کرده بودیم را وارد میکنیم و در قسمت type گزینه Displacement map انتخاب میکنیم که میزان برجستگی بین تایل ها و چمن بین آنها بیشتر شود. اما اگر حالت دفرمگی گرفت Texture که وارد کرده اید در قسمت Amount میتوان رویکرد بهتری از تکسچر در محیط Enscape نشان داد که میزان آن قابل

کنترل است . که این نهایت قدرت Displacement پلاگین Enscape میباشد. زیرا پلاگین های رندرینگ مانند V-Corona و gray که دارای الگوریتم های پیچیده تری نسبت به پلاگین Enscape هستند و مدت رندرگیری بیشتری دارند کارهای با کیفیت تری نسبت به Enscape به کاربران میدهد. تابتة تکسچرهایی که دانلود میکنید دارای کیفیت های متعددی است اما زیاد تأثیری در کیفیت کاری در این پلاگین در هنگام رندرگیری نخواهد داشت. اما تا حدوی میتواند جوابگو نیازهای کاربران را در زمینه متریال دهی و رندرگیری را بدهد.