

به نام یگانه معمار هستی

آکادمی معماری قوری

کارآموز: سروش محمدی فرد

عنوان: انواع نورپردازی v-ray در SketchUp

در نسخه های قبلی v-ray برای SketchUp برای نورپردازی در فضای بیرونی از پروژه در قسمت Shadow برنامه SketchUp میزان نور خورشید و سایه رو برای رندرگیری از پروژه تنظیم می کردیم و از پروژهها رندر می گرفتیم که این مدل نور پر دازی تا نسخه v-ray 4 به این شکل انجام میشد اما از نسخه v-ray 5 به بعد گزینه sun light به این مجموعه اضافه شد که با انتخاب گزینه sun light یک پنجره پیش فرض برای تنظیم نور در فضای بیرونی برای کاربران دسترسی داده است. که با فعال کردن گزینه sun light کاربران به راحتی قرار گیری خورشید و میزان تابش آن را بر روی پروژه خود به خوبی کنترل کنند و رندر های با کیفیت تری نسبت به قبل بگیرند. در پنجره پیش فرض sun light یک view با یک کره شیشه ای نشان داده تا بتوانید به راحتی نوع بازتاب خورشید نسبت به پروژه و قرار گیری خورشید در حالت طلوع یا ظهر و غروب را ببینید و برای تنظیم آن بعد از گزینه Sun light یک سربرگ با نام parameters که با انتخاب این سربرگ مجموعه ای از نوار ابزار های مربوط به sun light برای تنظیم آن به کاربران داده میشود که از جمله این نوار ابزار ها گزینه Custom Orientation م می باشد. با انتخاب این گزینه یک صفحه ای باز می ود که میتونید زاویه و ارتفاع خورشید را در آن تنظیم نمایید. گزینه بعدی که اشاره می شود گزینه sky هست که در نسخه های قبلی هم بوده اما یک گزینه به این قسمت اضافه شده در قسمت Sky Model گزینه improved اضافه شده که دارای آسمان و نورپردازی متفاوتی نسبت به Sky model های قبلی دارد که در v-ray 5 اضافه شده است. که با انتخاب این گزینه و قرار گیری در یک View مدنظر و زدن دکمه render interactive یک تست رند با آسمان و بازتاب نور متفاوت تری در رندهای خود خواهید دید که حالت رنگ نارنجی غروب را در رند میتونید اعمال نمایید.

نوع دیگر از نورپردازی که از نسخه v-ray 5 اضافه شده نوار ابزار light gn است که نوعی دسترسی کامل برای هم نورپردازی داخلی و هم نورپردازی خارجی به کاربران اسکچاپ داده شده که فقط در ویری اسکچاپ این قابلیت توسط شرکت طراح این پلاگین صورت گرفته شده است با انتخاب این گزینه یک پنجره به صورت پیش فرض با همین نام باز میشود که دارای دو بخش است که 1) Exterior که نورپردازی در فضای بیرونی که بخواهید از view مدنظر از پروژه های خود در نورپردازی های مختلف روز render که با انتخاب این گزینه یک تنظیماتی به کاربران داده میشود که بخواهید از یک view چه تعداد رند بگیرند که در این بخش در قسمت light source کاربران در دو حالت میتوانند از view پروژه های خود رندر بگیرند که اولی استفاده از sun & sky و ثومی استفاده از نور Dome و تصاویر HDR است که با استفاده از هر کدام نوع نورپردازی و آسمان از لحاظ رنگ و بازتاب نور در فضای خارجی نسبت به پروژه ایجاد میشود. در زیر گزینه light source سه گزینه دیگر قرار دارد که دو گزینه اول با نام های Altitude variations و Azimuth variation قرار دارد که هر چه عدد یا میزان این دو گزینه را بالا ببریم یا زیاد کنیم تعداد نورپردازی ها از پروژه در تابش های متفاوت نوری به کاربران می دهد که اگر میزان این دو گزینه را تا اخر ببریم به کاربران 163 نورپردازی از فضای بیرونی می دهد. که این مجموعه نورپردازی ذخیره کنید به راحتی دیگر میتونید در پروژه های خود استفاده نمایید و قسمت سیو این گزینه Thumbnails Size (px) که میزان کیفیت عکس را مشخص می کنیم. وقتی تنظیمات این قسمت را برای پروژه ها بخو اعمال کردیم گزینه Generate Variants انتخاب می کنیم که طبق تنظیمات که اعمال کردیم تعداد رندها از نورپردازی فضای بیرونی را محاسبه کند که بسته به تنظیمات داده شده زمان محاسبه آن میتواند طول بکشد وقتی این محاسبات به اتمام رسید در یک پنجره پیش

فرض نورپردازی های مدنظر خورد را میبینید که با انتخاب نورپردازی که میخواهید فضای رندر شما به همان حالت در می آید و می توانید این حالت را برای رندر نهایی انتخاب کنید در کنار **Generate Variants** گزینه **load** میباشد که زمانی یکی از این یا هما ۱۶۳ مدل نورپردازی را که قبلا ذخیره کرده بودید برای دیگر پروژه های خود با استفاده از این گزینه **load** کنید. قسمت دوم این بخش **Interior** هست که فقط نورپردازی فضای داخلی را انجام میدهد و قط از طریق گزینه **Sun & Sky** میتوانید تنظیمات مربوط به **view** پروژه در فضای داخلی را مانند بخش اول **Exterior** اعمال کنید. پس در نسخه جدید **v-ray** شما میتوانید به راحتی نورپردازی هی خود را چه در فضای بیرونی و چه در فضای داخلی به راحتی انجام دهید که این به قابلیت و ویژگی برای سهولت در انجام پروژه ها با این موتو رندر می باشد.