

## به نام خداوند بخشنده مهربان

### موضوع: شبیه سازی فرش در ویری اسکچاپ

#### آکادمی معماری قوری

#### کار آموز: حمید فتاحی

شبیه سازی فرش در ویری اسکچاپ:

امروز می خواهیم با استفاده از ویری فارم فرش را شبیه سازی کنیم. ابتدا سطحی که می خواهیم بهش فارو نسبت بدهیم را انتخاب می کنیم کل اش را انتخاب کرده گروپ کرده سپس بعد از آن **add fure** را انتخاب می کنیم. حالا می خواهیم متریاال بسازیم ابتدا می رویم در **asset editor** یک متریاال **Generic** برای آن تولید می کنیم. سپس اسمش را عوض کرده و **floor** می گذاریم رنگ سفید را انتخاب می کنیم بعد در پارامترها متریاالش را از بخش متریاال روشن و **on** می کنیم بعد ازش یک تست رندر می گیریم سپس این بخش را انتخاب کرده تا فقط از این قسمت رندر بگیرد. می رویم در قسمت **parametres** سپس در بخش **count** تراکمش را درست می کنیم. تراکمش از ۱ به ۱۵ می رسانیم و بیشتر می کنیم. یک مقدار طول شان هم بیشتر می کنیم سپس ضخامت را کمتر کرده و روی ۰۶/۰ می گذاریم و نتیجه کار بسیار بهتر و خوب تر از قبل شد.

پارامتر بعدی که تغییر می دهیم **taper** است مثلا مقدارش را می گذاریم روی ۷/۰ و دوباره تست رندر می گیریم حالا گرویتی و جاذبه را بیشتر می کنیم مقدارش روی منفی ۳.۱۴ گذاشته و همان طور که می بینید با استفاده از ویری فارم خیلی راحت توانستیم این فرش را شبیه سازی کنیم.

امیدوارم از این آموزش لذت کافی را برده باشید و برای تان مفید و سودمند بوده باشد.