

ParsBook.Org

پارس بوک، بزرگترین کتابخانه الکترونیکی فارسی زبان

ParsBook.Org



The Best Persian Book Library

به نام خداوند جان و خرد کزین برتر اندیشه برنگذرد

خداوند نام و خداوند جای	خداوند روزی ده رهنمای
خداوند کیوان و گردان سپهر	فروزنده ماه و ناهید و مهر
ز نام و نشان و گمان برترست	نگارنده‌ی بر شده پیکرست
به بینندگان آفریننده را	نبینی مرنجان دو بیننده را
نیابد بدو نیز اندیشه راه	که او برتر از نام و از جایگاه
سخن هر چه زین گوهران بگذرد	نیابد بدو راه جان و خرد
خرد گر سخن برگزیند همی	همان را گزیند که بیند همی
ستودن نداند کس او را چو هست	میان بندگی را ببایدت بست
خرد را و جان را همی سنجد اوی	در اندیشه‌ی سخته کی گنجد اوی
بدین آلت رای و جان و زبان	ستود آفریننده را کی توان
به هستیش باید که خستو شوی	ز گفتار بی‌کار یکسو شوی
پرستنده باشی و جوینده راه	به ژرفی به فرمانش کردن نگاه
توانا بود هر که دانا بود	ز دانش دل پیر برنا بود
از این پرده برتر سخن‌گاه نیست	ز هستی مر اندیشه را راه نیست

سلام به همه عزیزانی که به دنبال کسب علم و دانش هستند

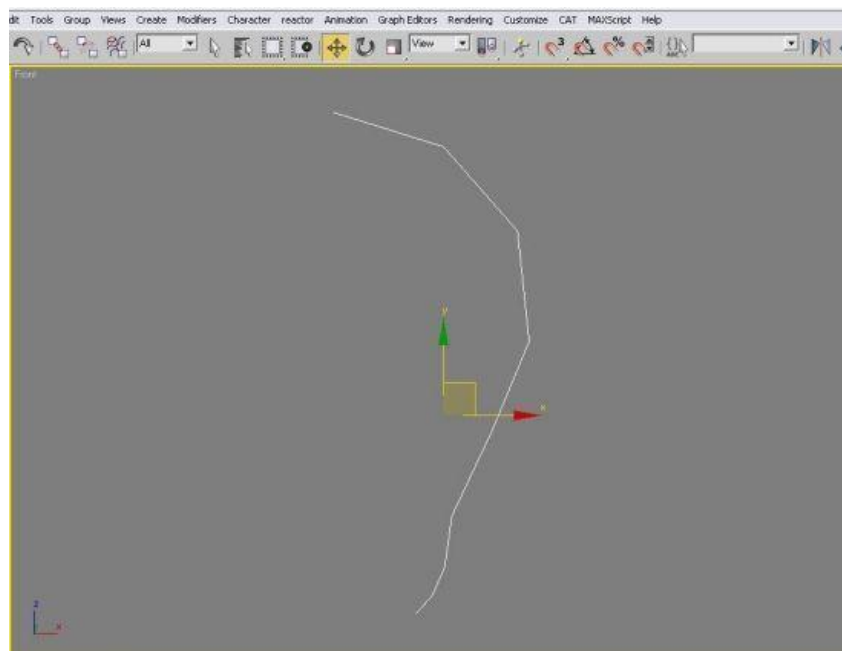
تو این مطلب آموزش ساختن یه لامپ رو بزارم که امیدوارم رضایت دوستان رو بتونه جلب کنه

تا امروز مقالات زیادی نوشتم و خوشحالم که برای پیشرفت سصح علمي جوانان کشورمون جمهوري اسلامي ايران بتونم قدم کوچكي بردارم

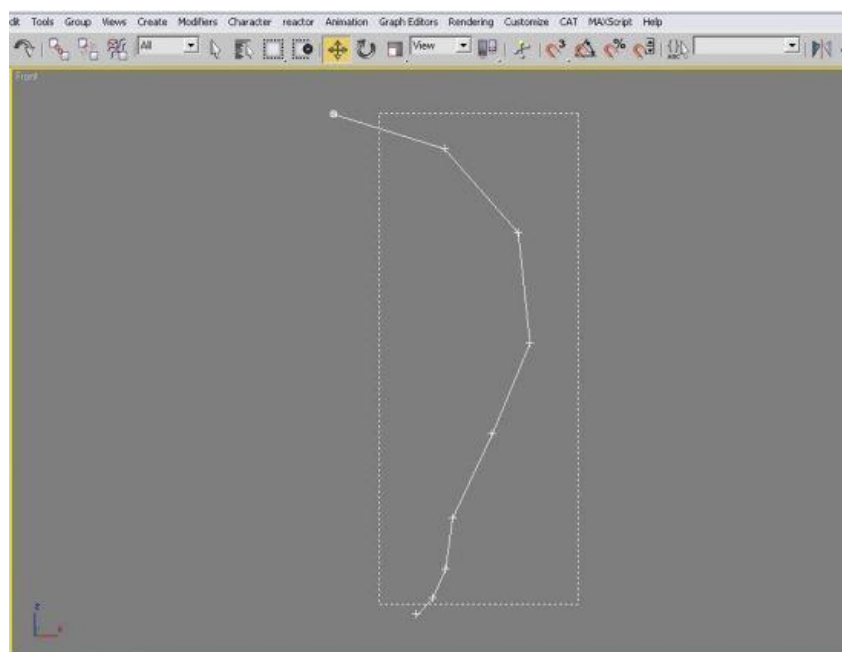
نویسنده: مهندس کیومرث جنود

این مطلب برای تازه کارهاست و هیچ گونه پیش نیازی نداره

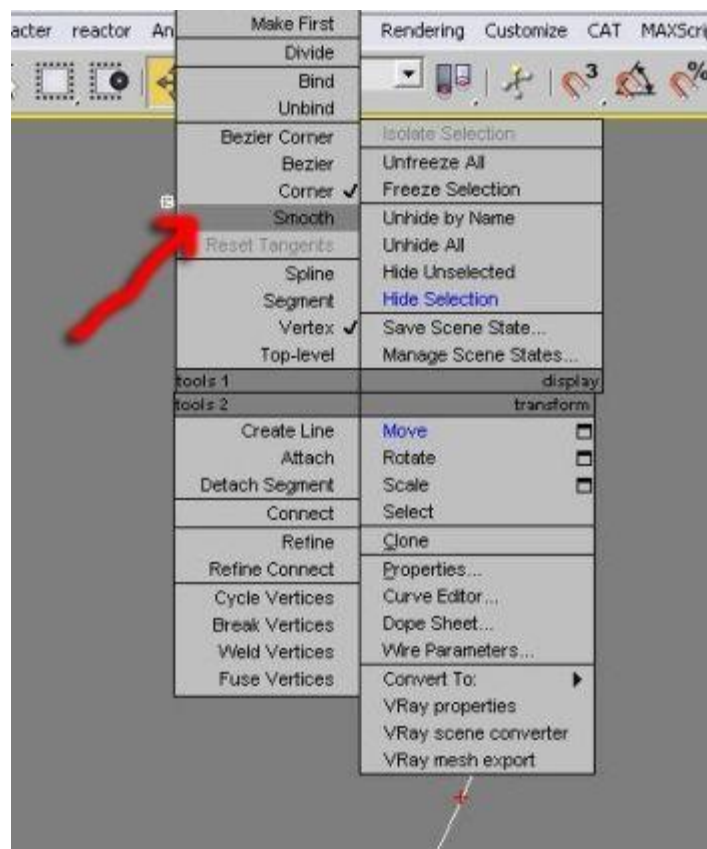
1- با ابزار line تصویر پایین رو بسازید(اگه برای این کار مشکل داشتید می تونید عکس رو توی فوتوشاپ درست کنید و بعد به عنوان بک گراند توی نمای فرانت استفاده کنید که بتونید دقیق بکشیدش(این برای تازه کارها که با ابزار line برای کشیدن دقیق اجسام مشکل دارن!)



2- ورتکس های مشخص شده در عکس بعدی رو انتخاب کنید....



3- در حالی که همه ی اونها انتخاب شده هستند، روی یکی از اونها رایت کلیک کنید و گزینه smooth رو انتخاب کنید



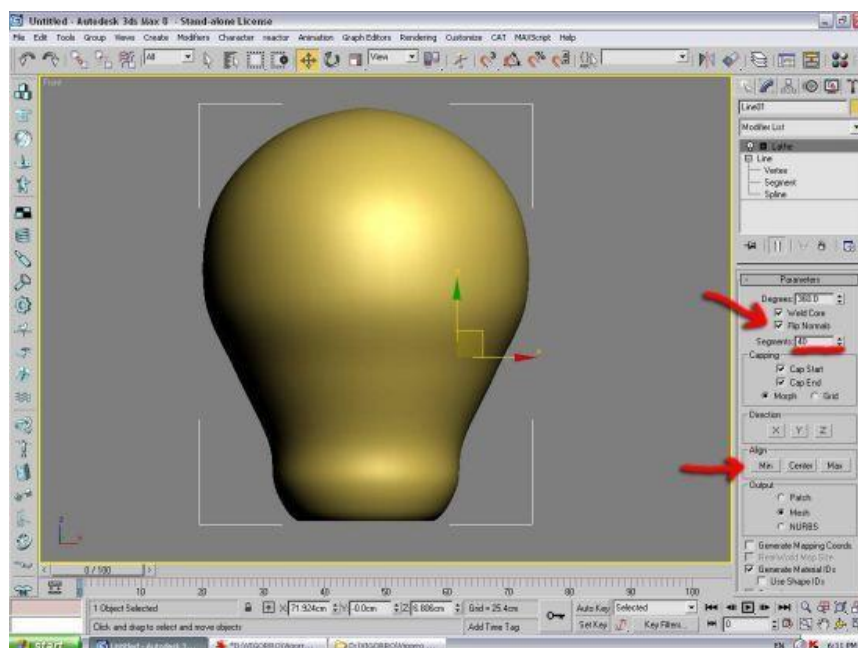
4- خوب حالا به مدیفایدر لیست برید (modifier list) و در منوی انتخاب، Lathe رو انتخاب کنید....

از شکل ایجاد شده نترسید و فقط تنظیمات رو که گفته میشه اعمال کنید:

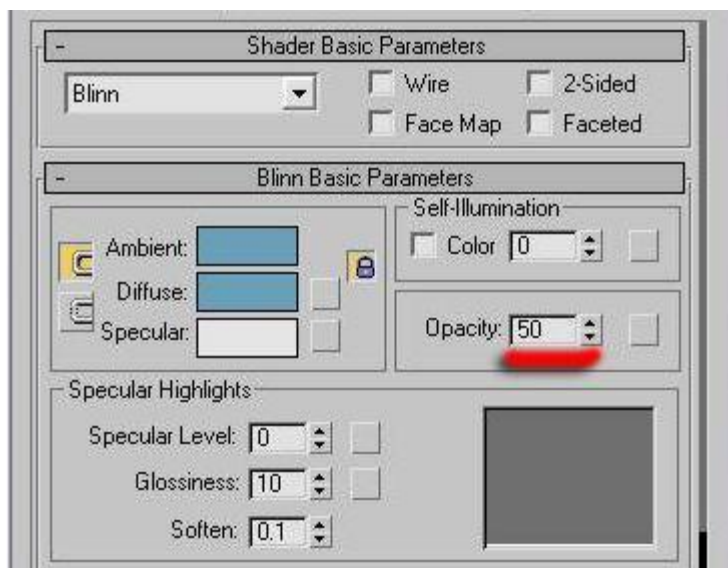
segments برابر ۴۰ قرار بدید.

Flip Normals رو تیک بزنید

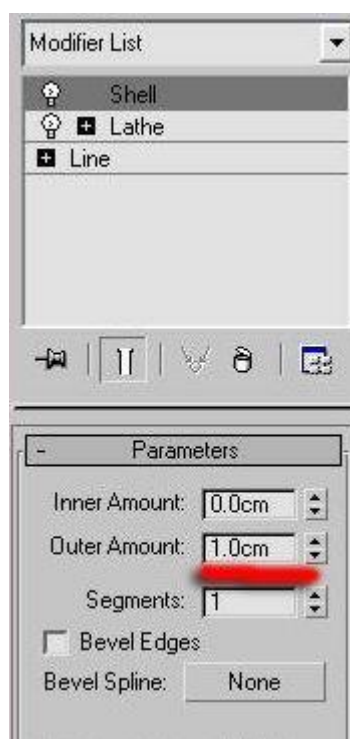
در گروه align (align) گزینه mix رو انتخاب کنید



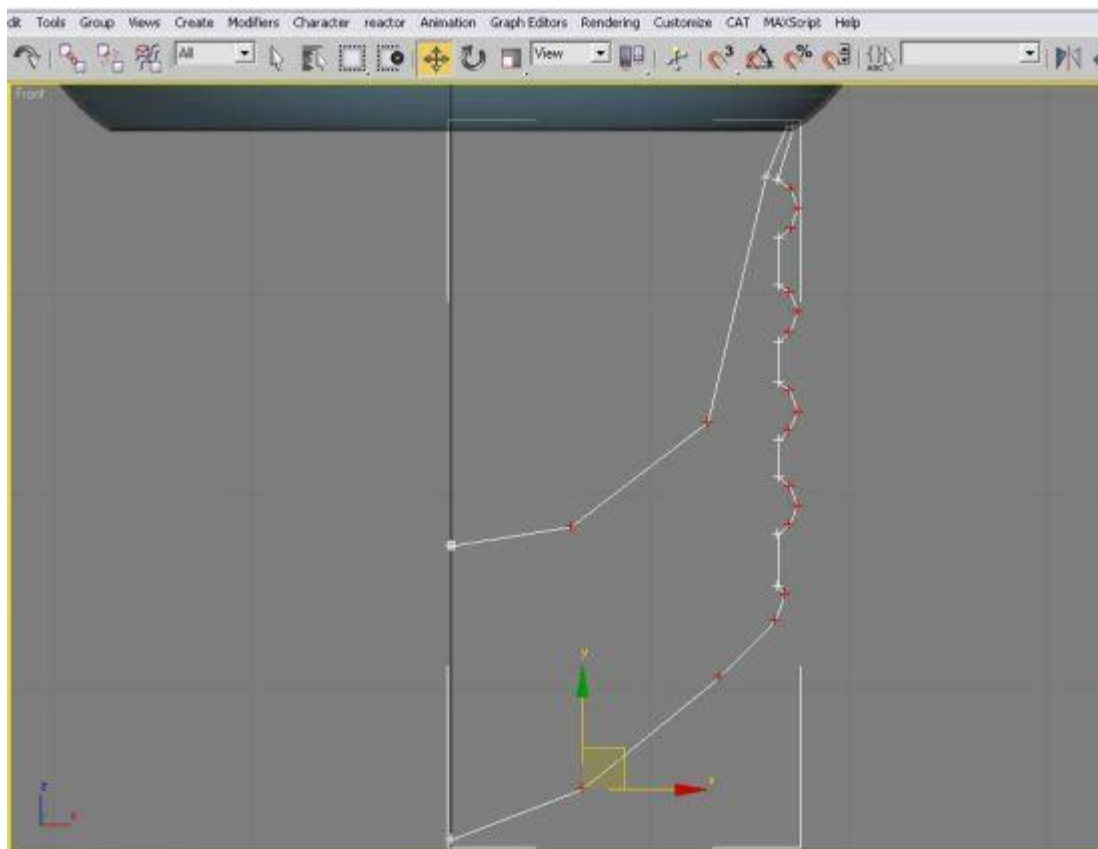
5-یه متریال ساده مثل تصویر پایین اعمال کنید و البته opacity رو برابر ۵۰ قرار بدید



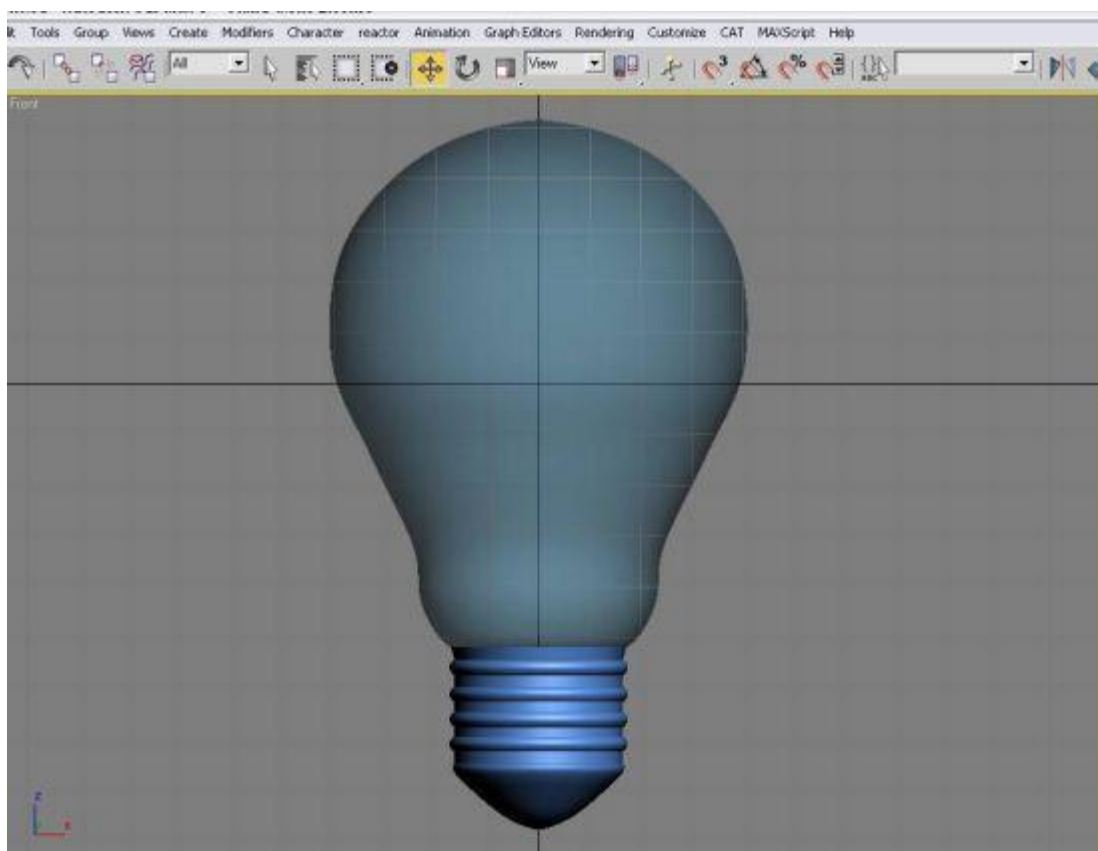
6-خوب حالا بازم از مدودیفایدر لیست گزینه shell رو انتخاب کنید و البته یه عدد کوچیک بهش بدید

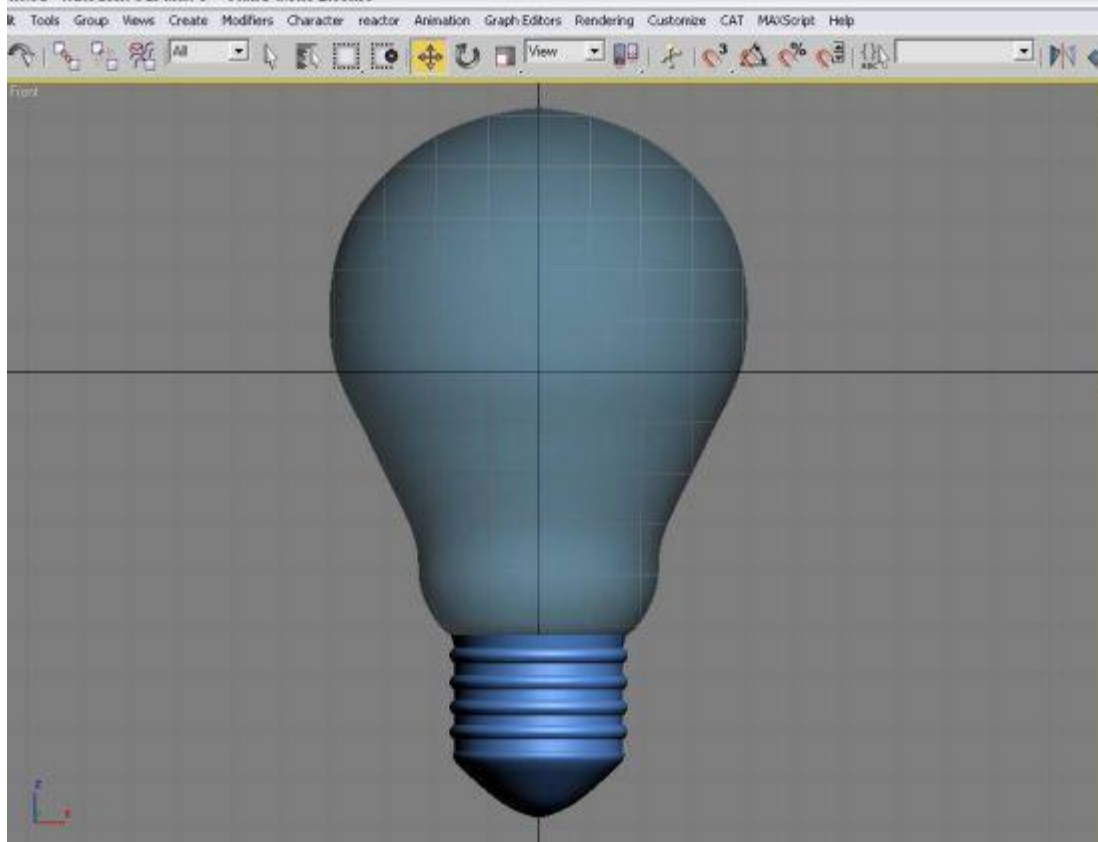


7-خوب حالا باید برای پایه یا هرچیز دیگه ای که اسمش به! دوباره از ابزار line کمک گرفته بشه برای طراحی(در صورت نیاز می تونید این عکس رو در بک گراند خود قرار بدید، و ازش استفاده کنید)! می تونید روی شیئی که ساختید اونقدر زوم کنید که تهش! به اندازه ته شی توی عکس بشه و اونوقت فقط کافیست که روی نقطه های ساخته شده کلیک کنید(>....)

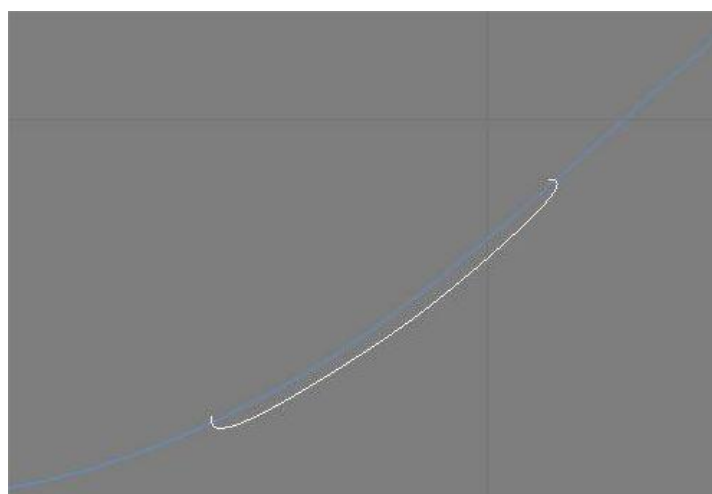


8-مراحل ۲ تا چهار رویه بار دیگه انجام بدید(البته روی نقطه های جدید ساخته شده!) تا شکل زیر رو بدست بیارید

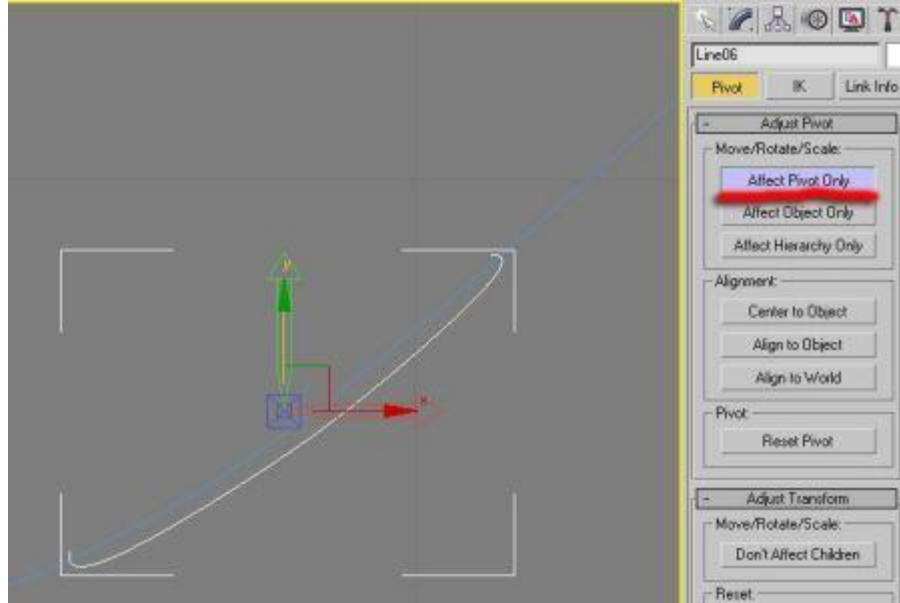




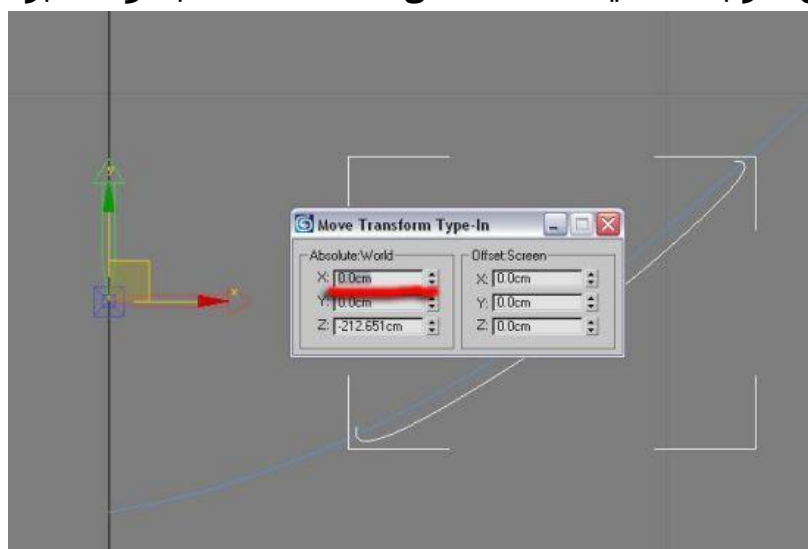
9- با ابزار line چیزی شبیه به این شکل طراحی کنید:



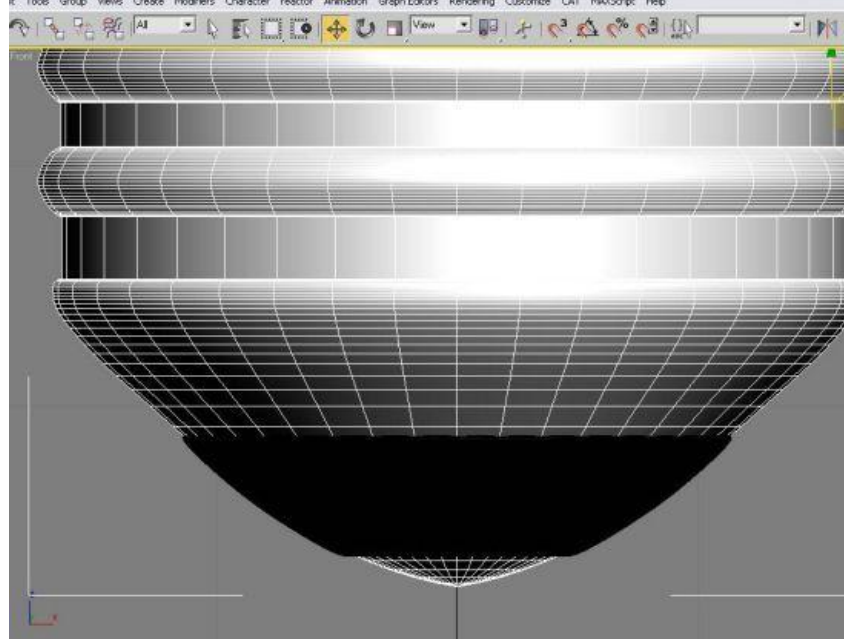
10- قبل از استفاده از Lathe شما باید pivot position رو عوض کنین. (حتمی می دونید برا انجامش باید از لیست یا منو یا گزینه های Hierarchy panel ، بر روی دگمه Pivot Only کلیک کنید!)



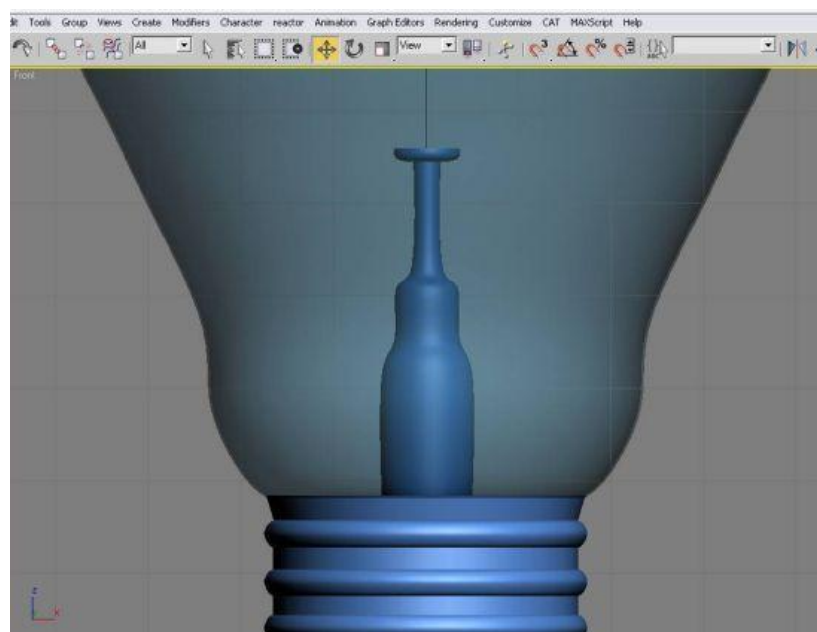
11- روی شی راست کلیک کنید و X رو با مقدار ۱۰! مقدار دهی کنید.
این کار باعث میشه که شکل ساخته شده به وسط بره...



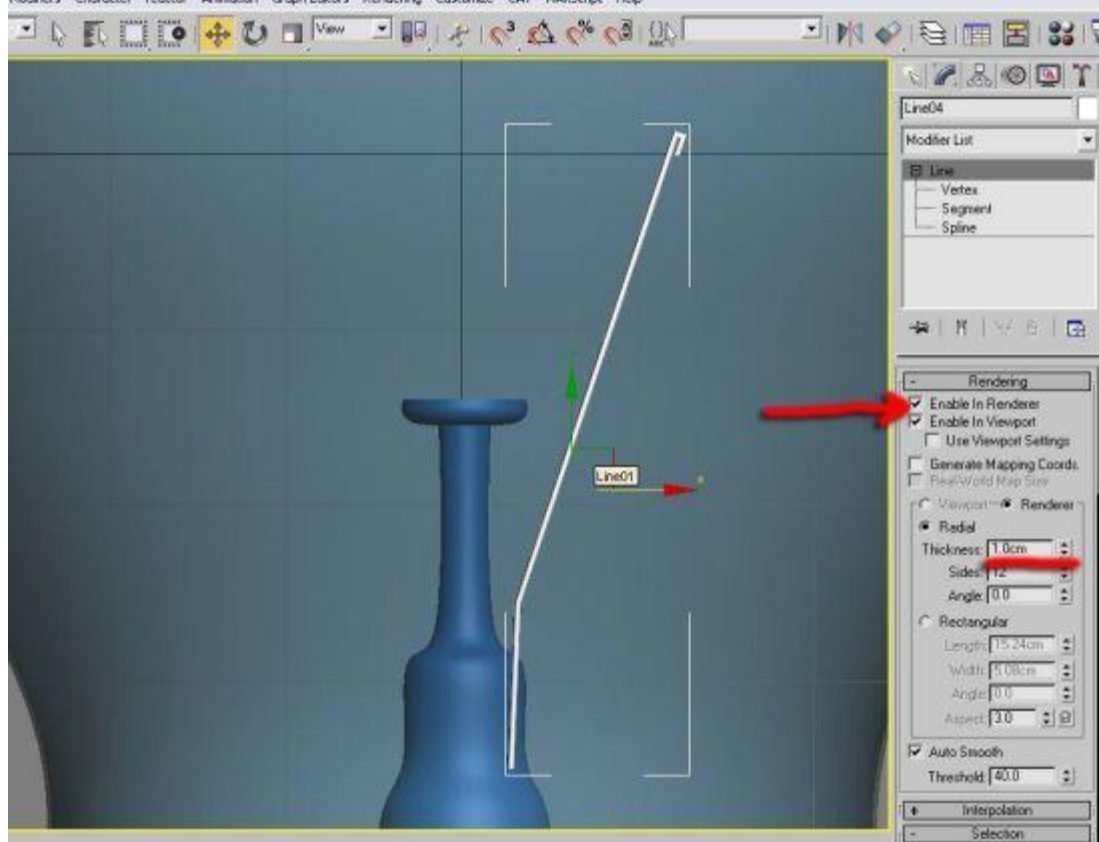
12-Lathe از لیست modifier ها تون انتخاب کنید (یعنی به شی اعمال کنید)



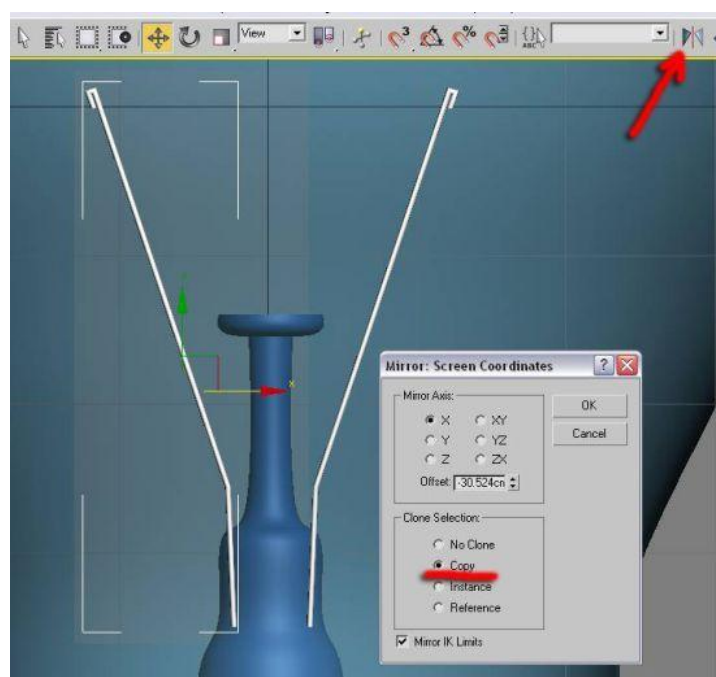
13- قسمت داخلی رو هم همانند توضیحات قبل بسازید



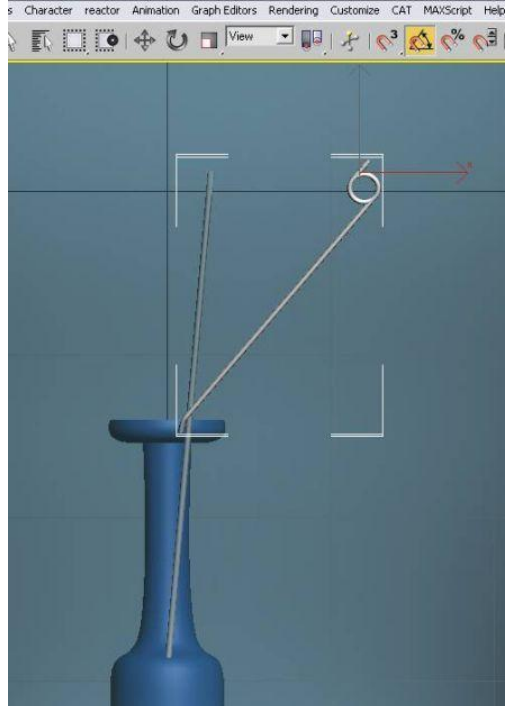
14- مطابق عکس پایین قسمت های دیگر شی رو تکمیل کنید!



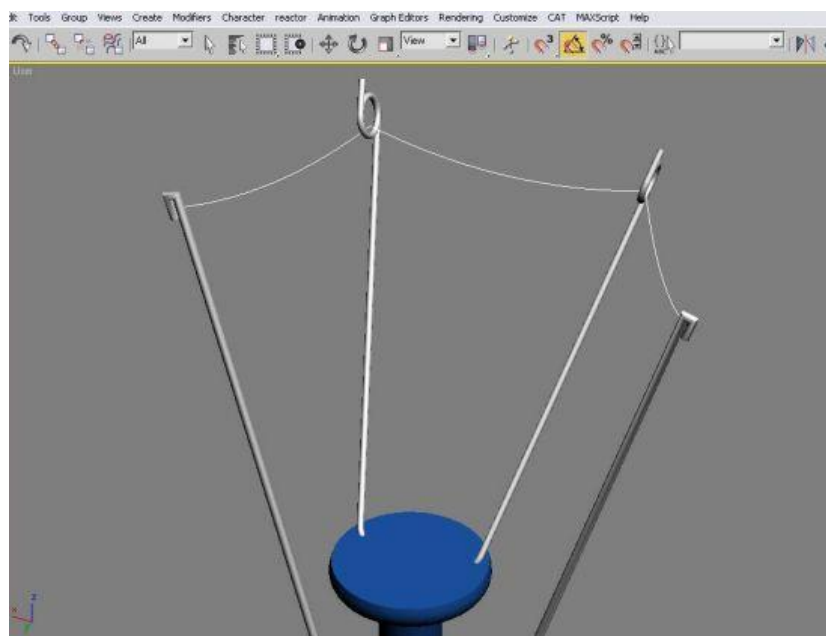
15- بعد از ساختن قسمت اول، روی دگمه اینه یا همون میورر کلیک کنید و گزینه copy رو انتخاب کنید. سپس قسمت تازه رو تا جایی که فیکس بشه در سمت چپ بکشید....



16- در قسمت سمت راست! به شکل مطابق با تصویر و با کمک گرفتن از ۱۴-۱۵ ایجاد کنید....



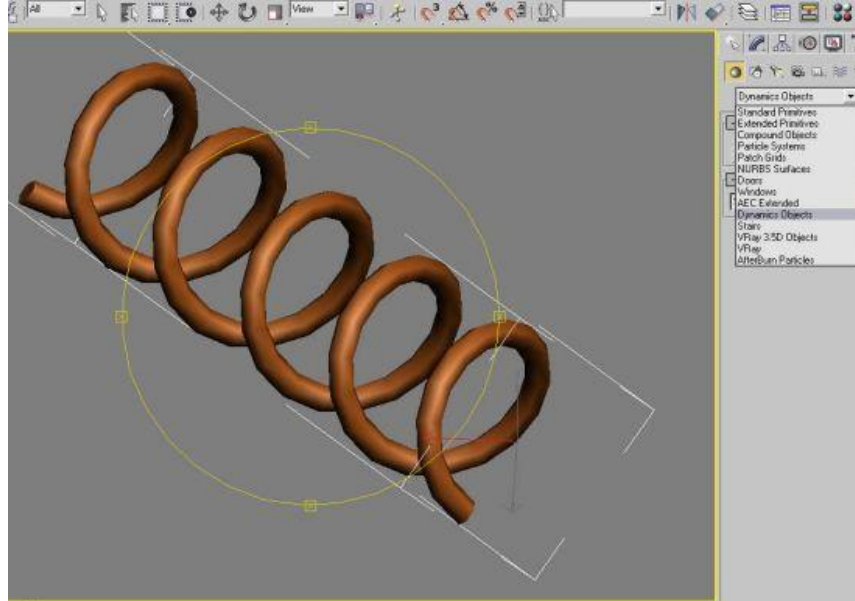
17- و حالا کم قسمت ها رو مثل شکل یر تکمیل کنید!!!



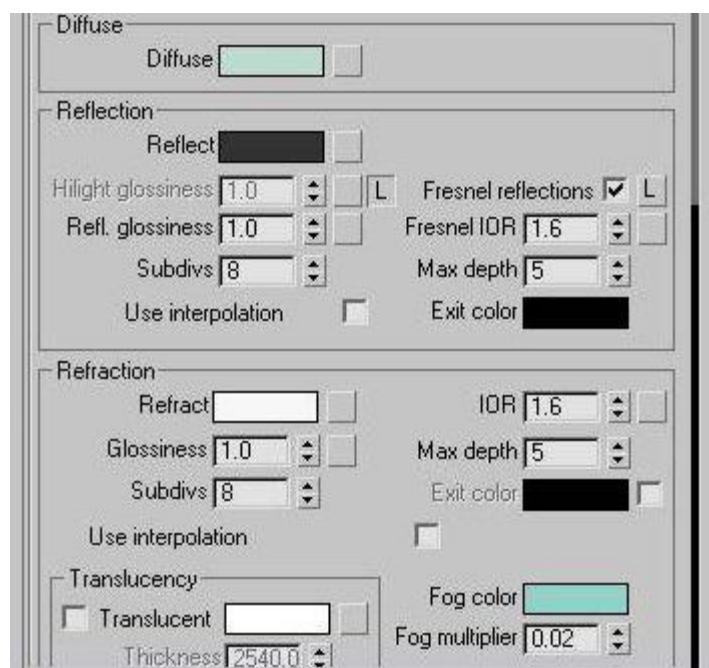
18- از منوی کرکره ای create گزینه dynamics object رو و بعد هم pick spring object....

مقدار height: تقریبا ۸۰

و: turn تقریبا ۱۵۰



19-Path Deform از مدیفایدر لیست اعمال کنید و بعد روی دگمه path button کلیک کنید و بعد روی این خط آخری که کشیدید و بزرگش کردید (خط نور که داغ میشه و نور رو ایجاد میکنه...!) کلیک کنید...
حالا Gizmo رو انتخاب کرده و فتر رو به سمت راست ببرید (یا در سمت راست قرار دهید).



20-رندرینگ:

من از Vray renderer استفاده کردم...
برای ایجاد متریال شیشه ها،یه متریال وی ری جدید ایجاد کنید و تنظیمات زیر رو اعمال کنید:

Diffuse : R 189, G 219, B 207

Reflect: 50 black

Fog color: R 144, G 244, B 198

و این گزینه ها رو هم تیک بزنید:

Fresnel Reflections, Affect shadows, Affect alpha

برای متریال فلز سیاه هم:

Diffuse: pure black

Reflect : 84 black

Refl. glossiness : 095

و برای متریال Chrome

Diffuse: pure black

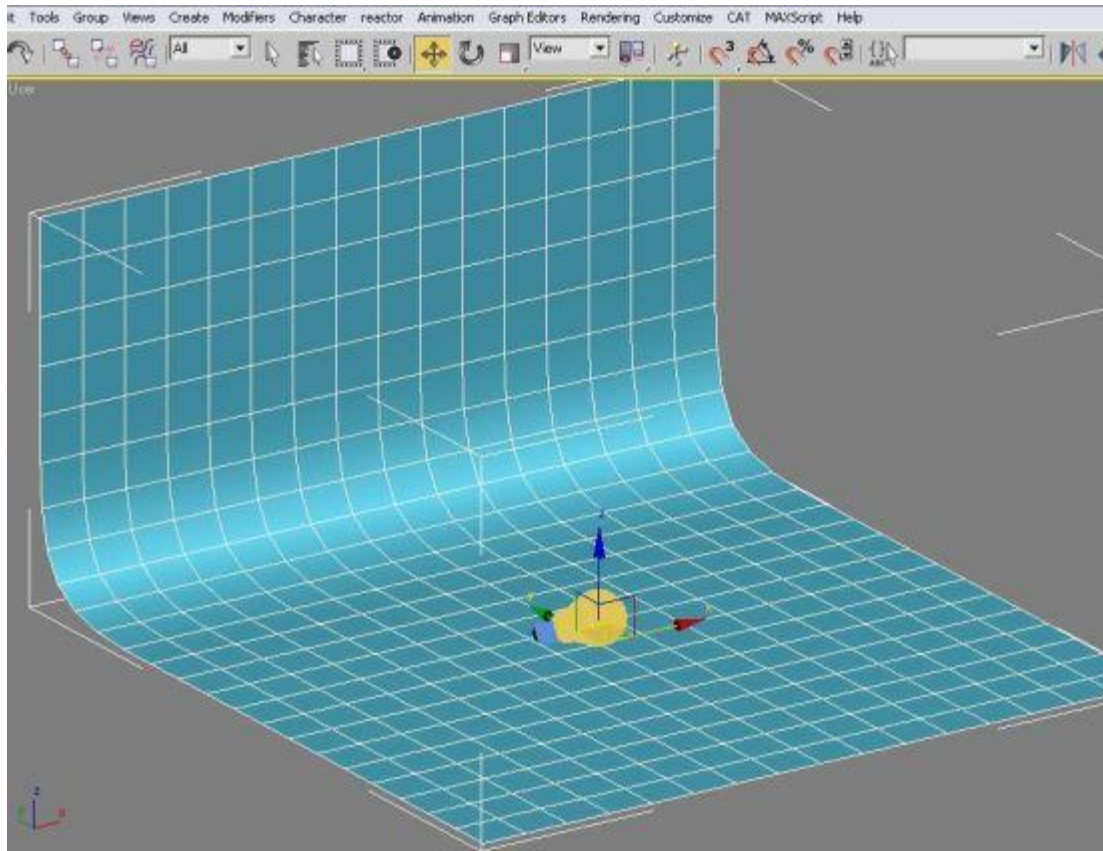
Reflect: 219 black

Refl glossiness: 0.7

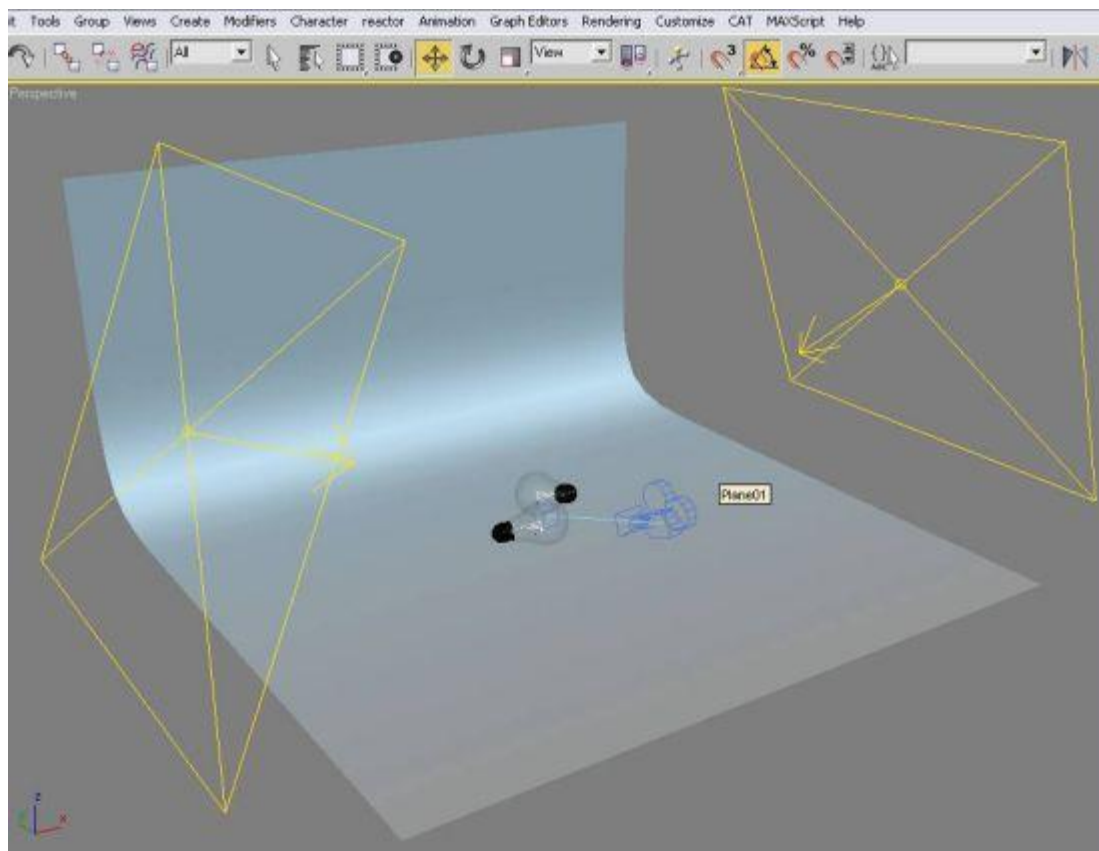
Check Fresnel reflections, set FresnelIOR to 10

IOR: 2.97

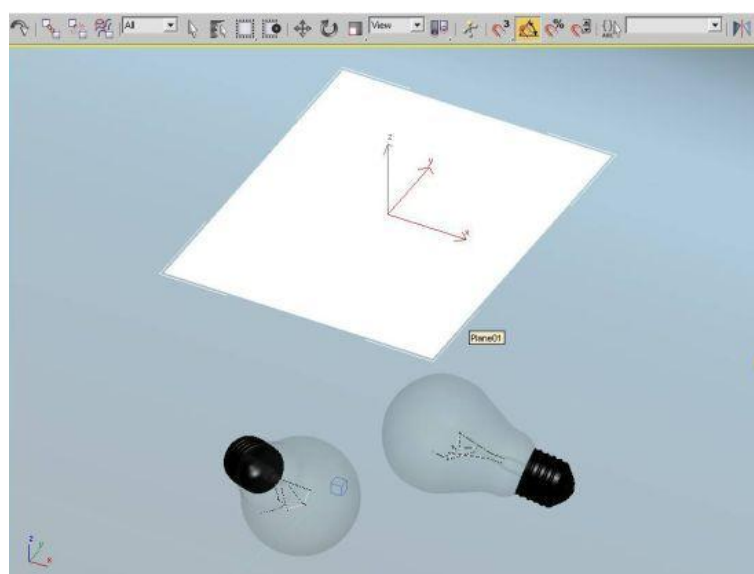
به عنوان بک گراند از یه سطح ساده استفاده می کنیم:



از نورهای وی ری هم استفاده کنید که البته باید با mlt 4.5 باشند....مثل
عکس زیر اونها رو قرار بدید:



در بالا هم به plane بزارین...



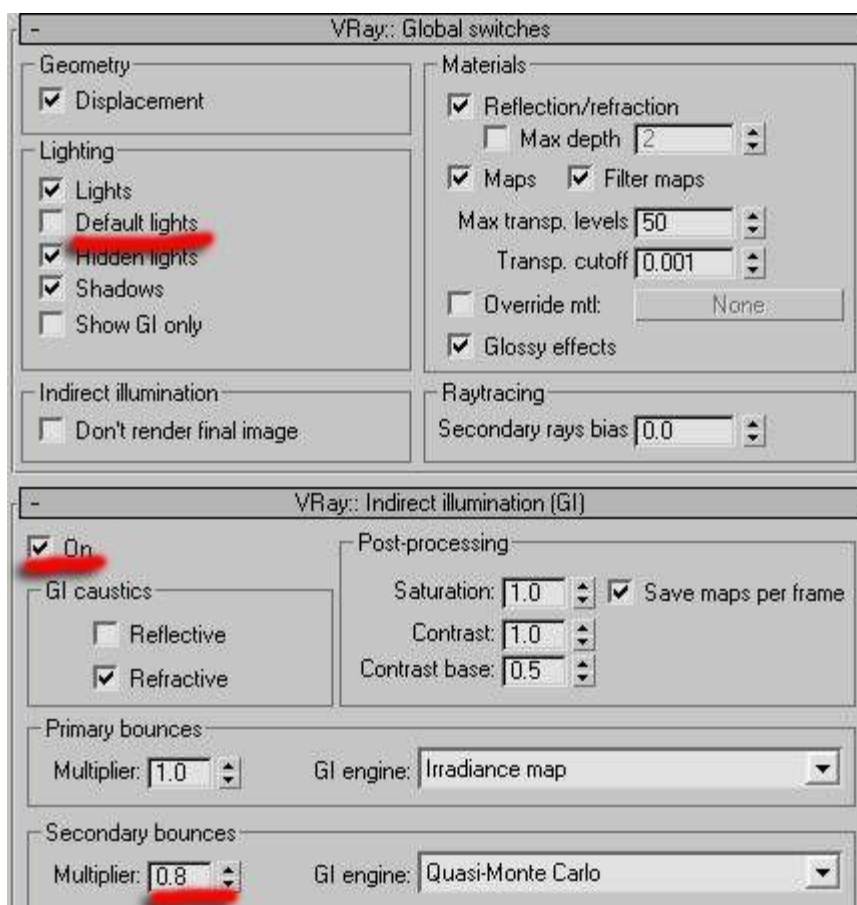
روش راست کلیک کنید و properties رو انتخاب کنید...

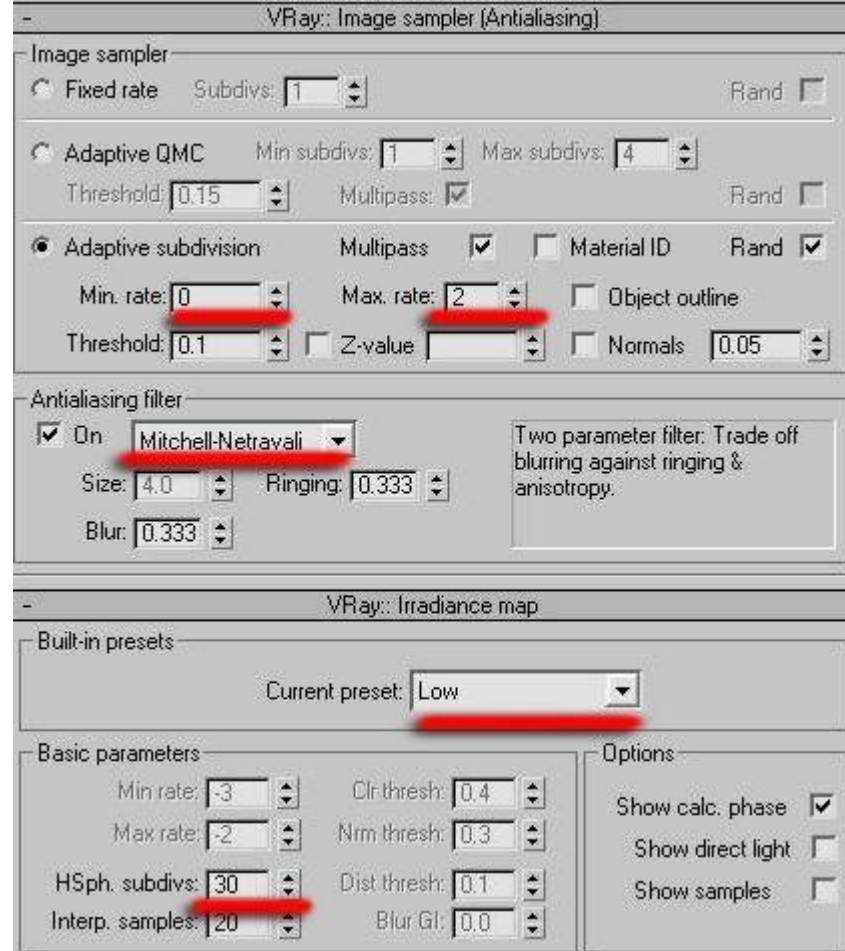
تیک Visible to Camera و Receive Shadows and Cast Shadows رو بر دارید...

در مترپال ادیتور تنظیمات! (فقط به دونست!) رو برای plane اعمال کنید...

اون هم تیک زدن ۲-sided هستش....

توی رندر هم تنظیمات زیر رو اعمال کنید:





حالا هم روی رندر کلیک کنید

میتوانید نتیجه کار خود را ببینید

ایمیل نویسنده : QMARS200@YAHOO.CO.UK

بیااید باور کنیم (انسانها لایق بهترینها هستند) اگر باور کنند

منتظر پیشنهاد انتقاد و نظرات سازنده شما عزیزان هستم

استفاده از مطالب با ذکر نام نویسنده هیچ گونه منعی ندارد

در آخر برای شما ارزوی موفقیت روز افزون دارم

پایان

ParsBook.Org

پارس بوک، بزرگترین کتابخانه الکترونیکی فارسی زبان

ParsBook.Org



The Best Persian Book Library