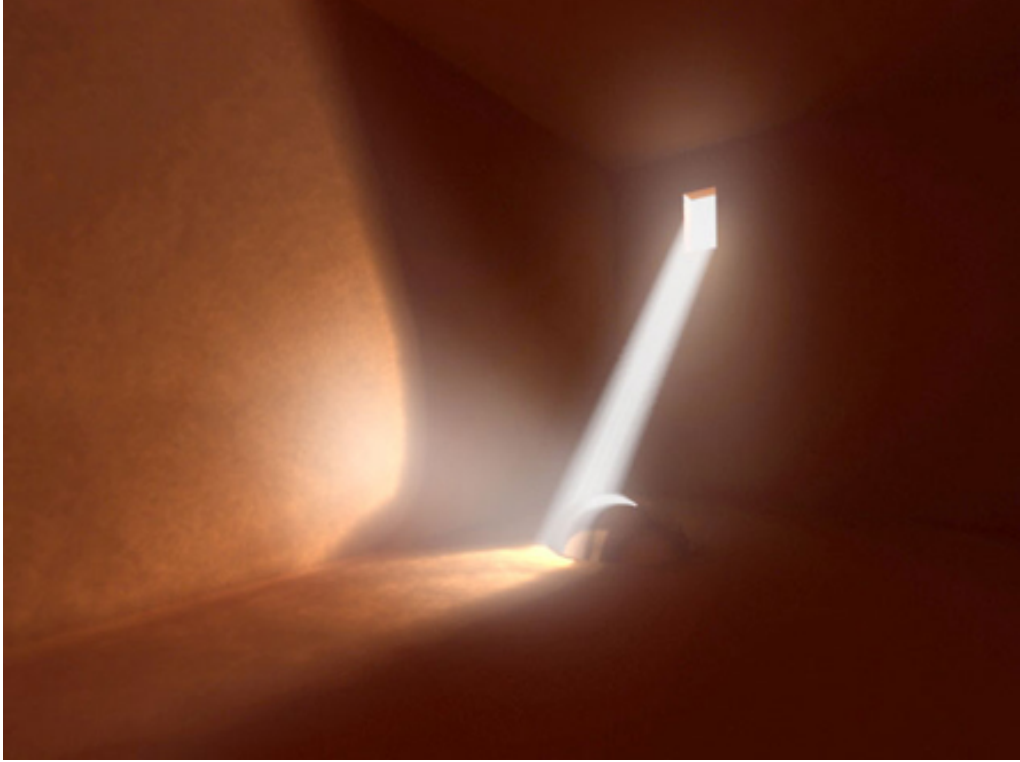


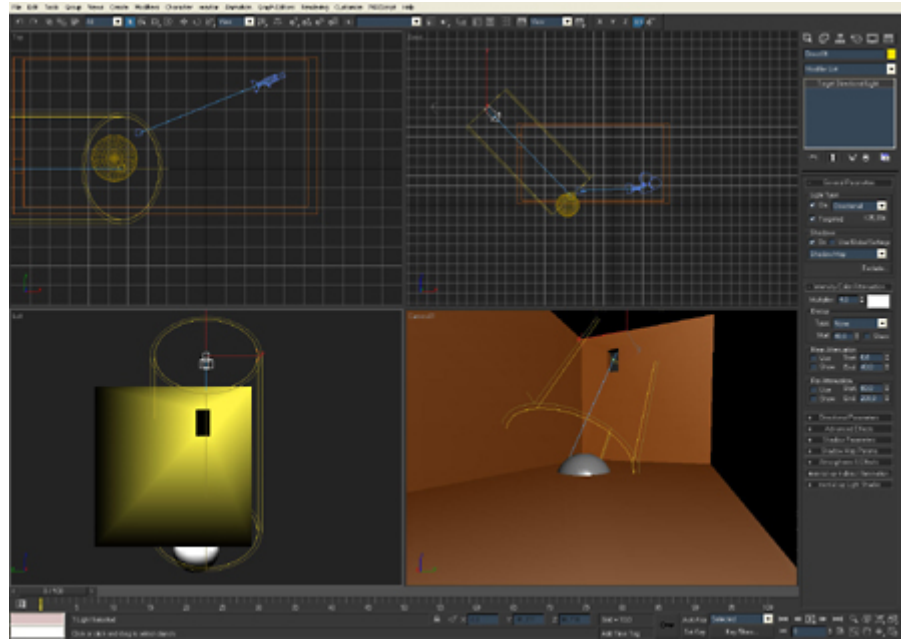
الضوء الكحبي في الفيراي

وكيفية اعداده

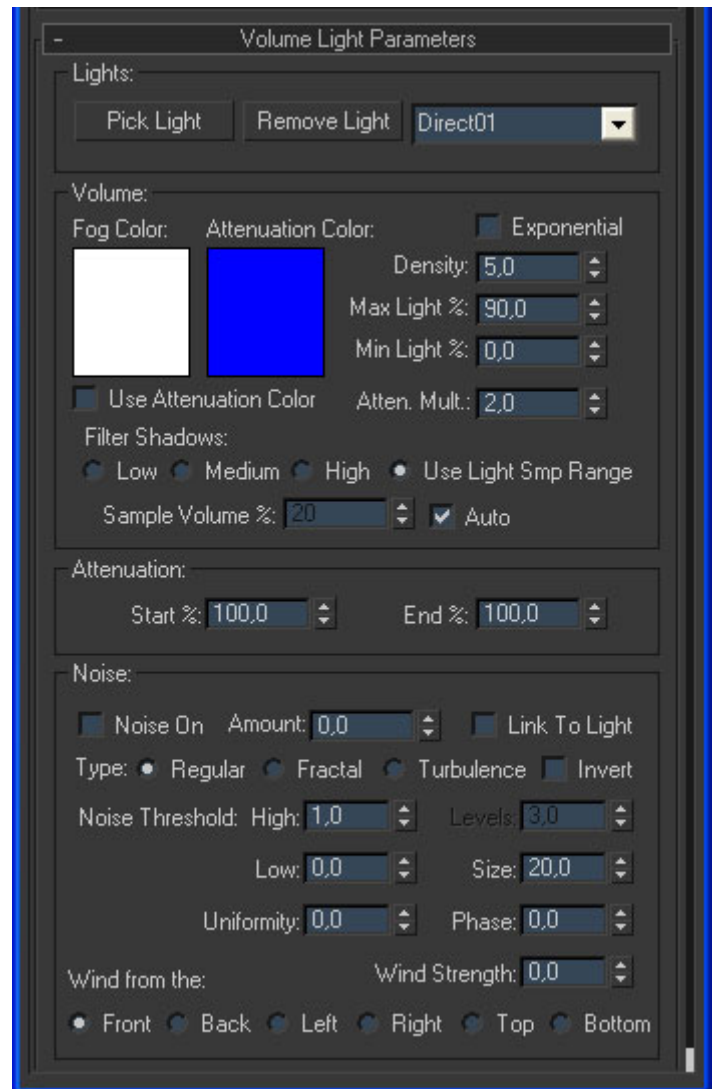
درس من اعداد وترجمة : عصام دابلة



- في البداية قم بفتح الملف المرفق START.MAX
ولكن انتبه الى ان الضوء المستخدم قد وضعنا فيه الظل من نوع SHADOW
MAP والا فان تأثير الضوء الحجمي لن يظهر



طبعا الضوء المستخدم في هذا الدرس هو TARGET DIRECTIONAL ونلاحظ باننا زودنا الضوء بـ VOLUME LIGHT وذلك عن طريق ATMOSPHERES & EFFECTS ونترك اعداداته كما هي في الشكل



نقوم الآن باستخدام الفيراي كمصير بدلا من المصير العادي

وندخل الى اعدادات الفيراي

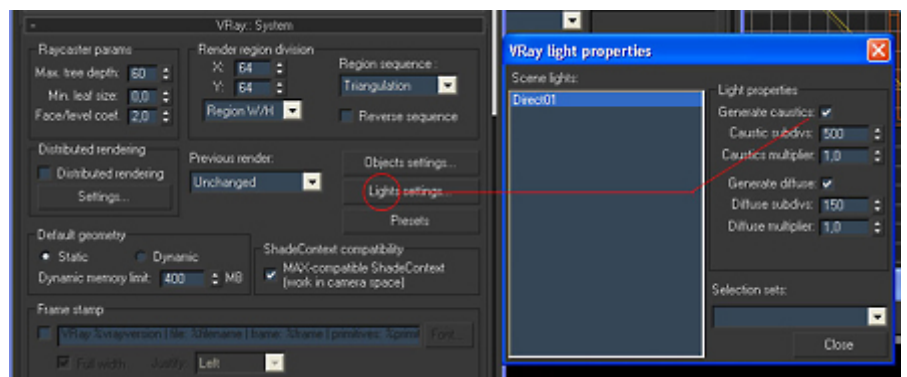
لدينا في الشكل ضوء و كرة معدنية ، سنلاحظ اننا سننشر الضوء المنعكس من

الكرة على الحائط والأرض وذلك باستخدام تأثير V-RAY CAUSTICS

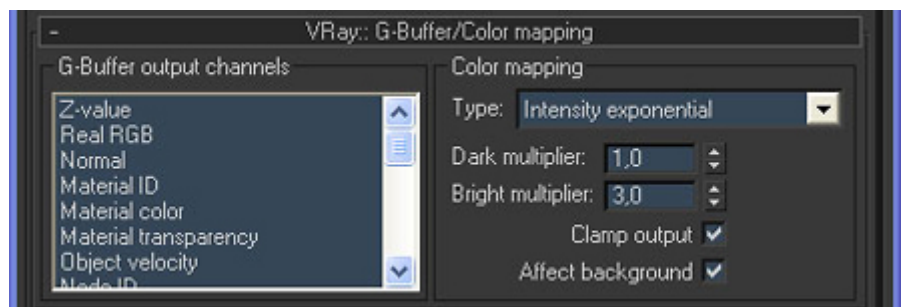
- ضع الاعدادات كما هي موضحة بالشكل :



لاحظ باننا قمنا بزيادة الـ MULTIPLIER الى ١٠
 - الان ندخل الى الـ LIGHT SETTINGS ونقل الـ
 CAUSTICS SUBDIVISNS الى ٥٠٠ وذلك لمشاهدة سريعة



من قسم G-BUFFER\ COLOR MAPPING ضع كما في الشكل :

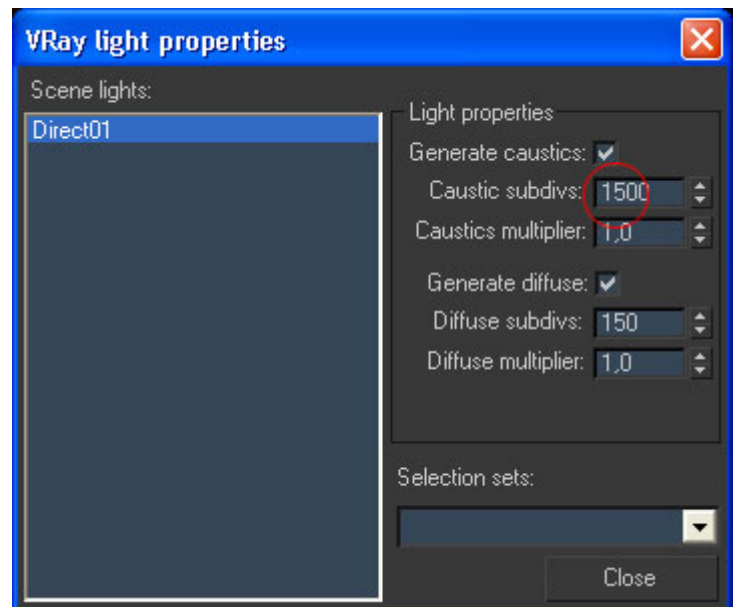


- الآن قم بعمل تصيير للمشاهد (RENDER) وهذه هي النتيجة :

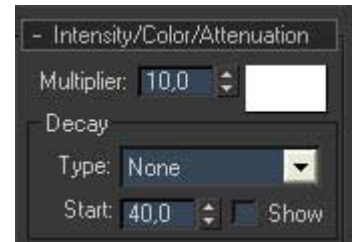


لا بأس كبداية !!

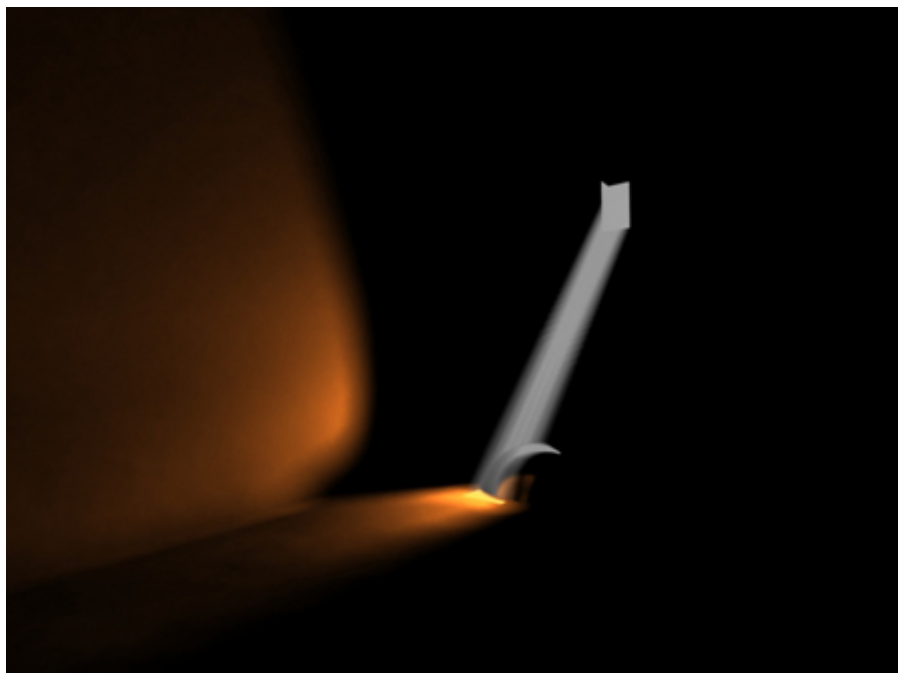
- قم بزيادة الـ CAUSTICS SUBDIVISIONS كما في الشكل :



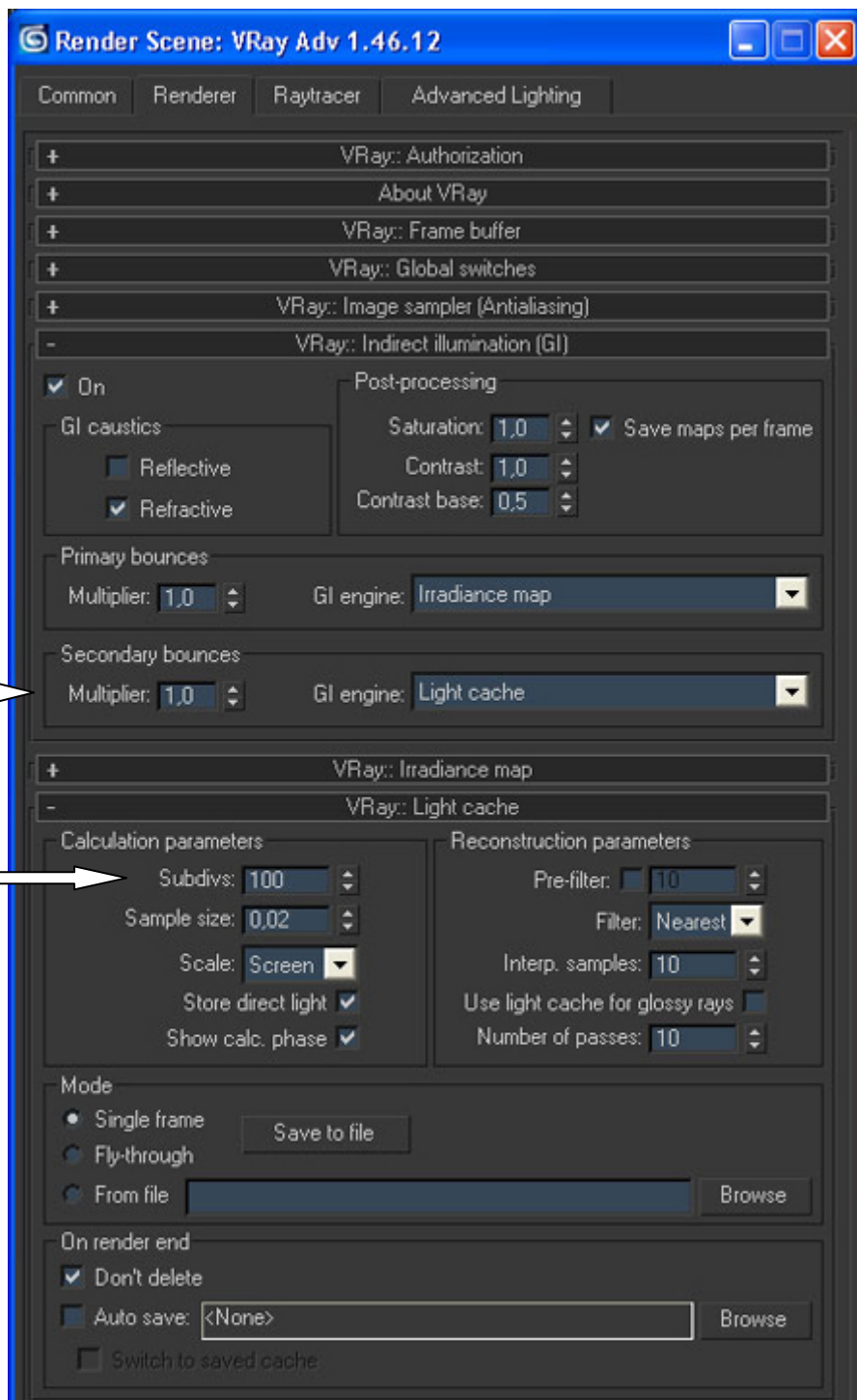
وقم بزيادة شدة الضوء :



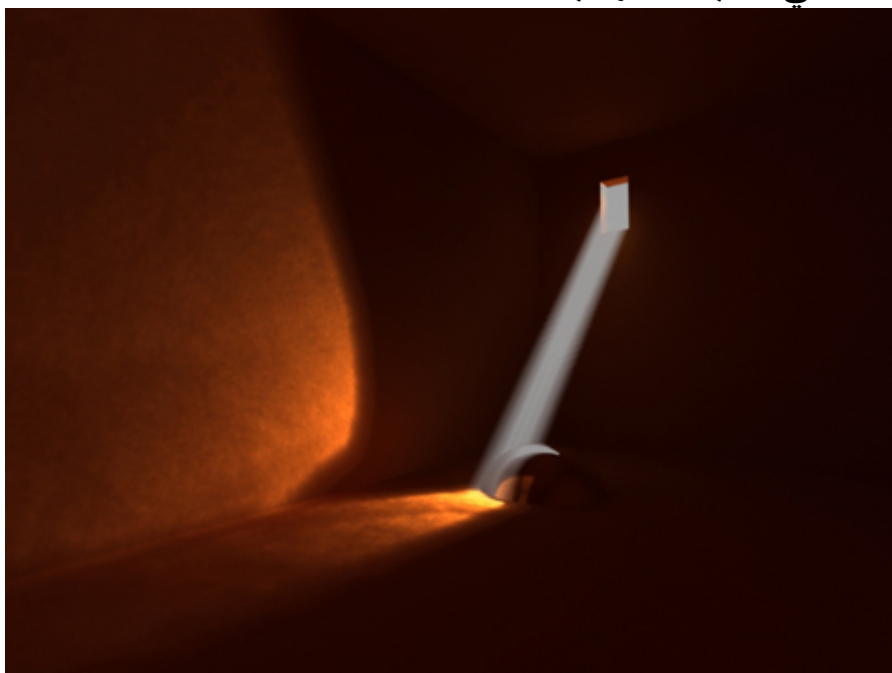
لاحظ الان النتيجة :



الان استخدم وفعل الـ INDIRECT ILLUMINATION
وضع الخيارات كما في الشكل :
حيث وضعنا LIGHT CACHE في الـ SECONDARY BOUNCES
وقللنا التقسيمات للبايت كاش الى ١٠٠



هذه هي النتيجة النهائية



الى القسم الثاني من الدرس

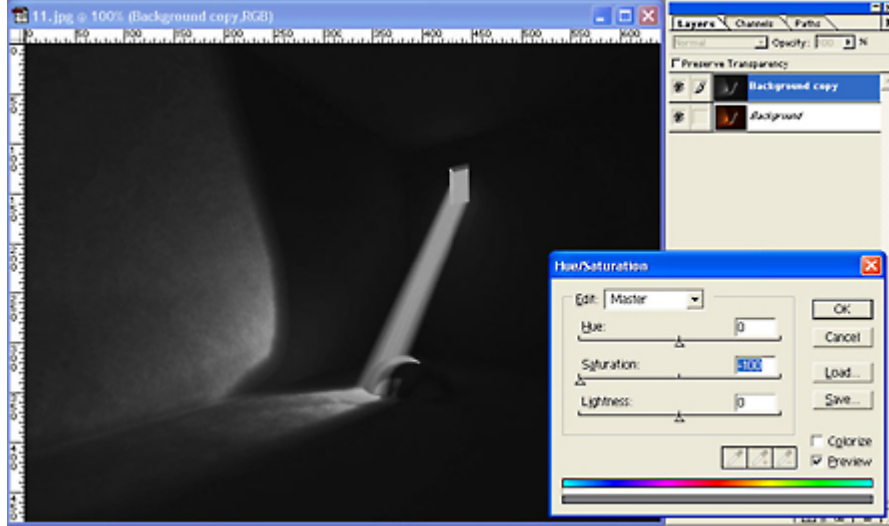
القسم الثاني

معالجة الصورة ببرنامج الفوتوشوب

الان سنقوم بعملية معالجة للصورة ، افتح الصورة الناتجة وقم بعمل نسخة منها على طبقة جديدة ،

ثم من قائمة image --- adjustments اختر saturation

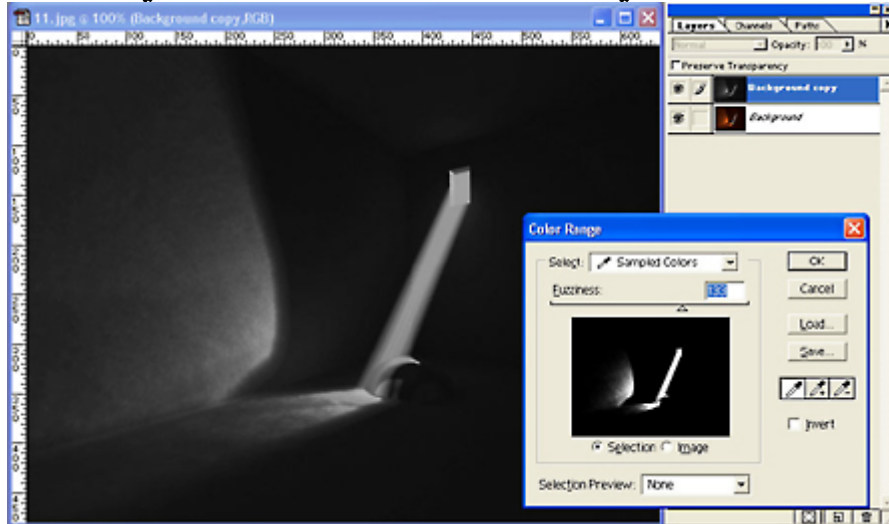
او بالضغط على **ctrl+I** ثم اسحب المؤشر في المنتصف الى اليسار كما في الشكل



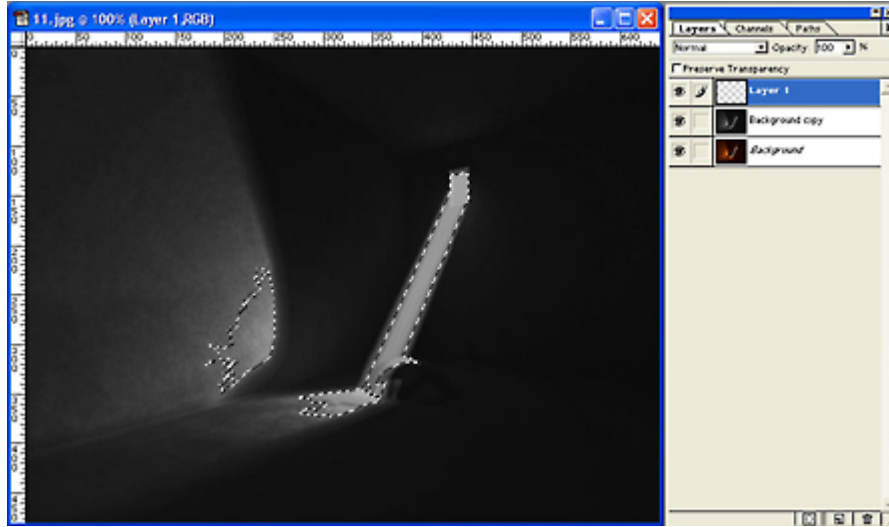
تصبح الصورة سوداء و بيضاء

-- الان اذهب الى قائمة select __ colorrange ثم اختر مناطق المضيئة في

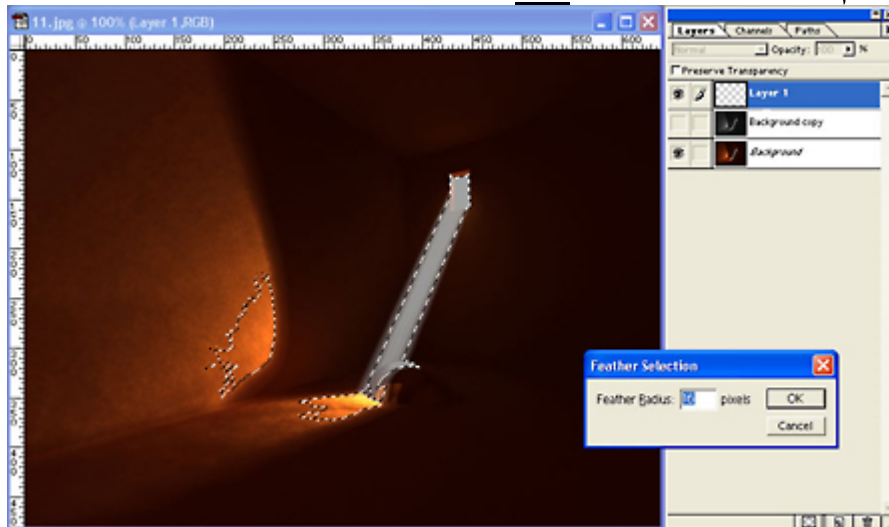
الشكل حيث انني وضعت القيمة ١٣٣ كما في الشكل



____ الان اصف طبقة جديدة

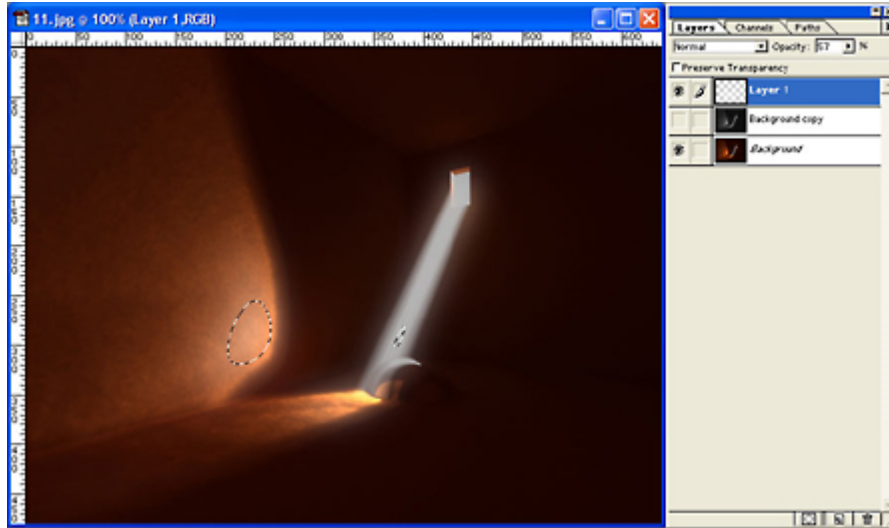


____ الان الغي تفعيل العن بجانب الطبقة المنسوخة (السوداء و البيضاء)
لم نعد بحاجة اليها ، قم الان بالعودة الى الطبقة الجديدة المحدثة layer 1
وقم بعمل feather__ select ولنعطيه قيمة ١٢ مثلا

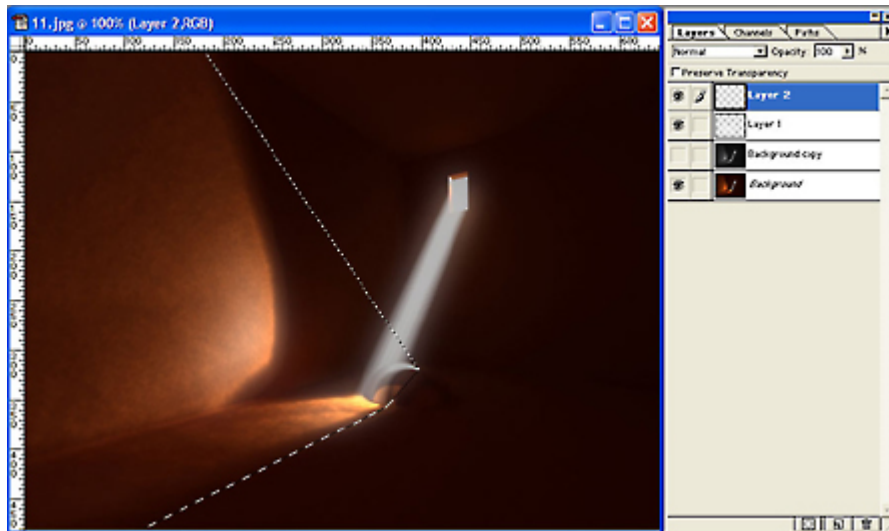


ونلاحظ التحديد التالي

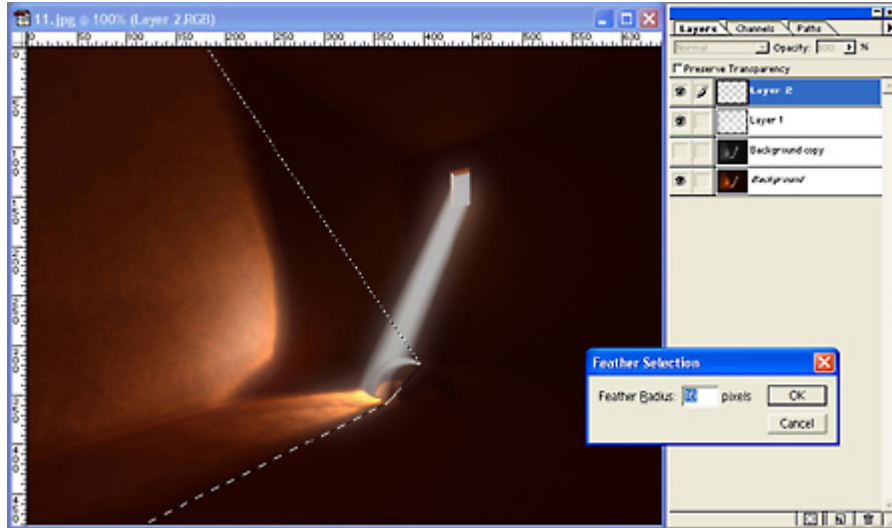
والذي سيعطي تنعيم للضوء ، ثم استخدم اداة paint buket وهي اداة وعاء
الدهان واستخدم اللون الابيض في طلي التحديد الناتج و اجعل الشفافية ٥٧
(opacity)



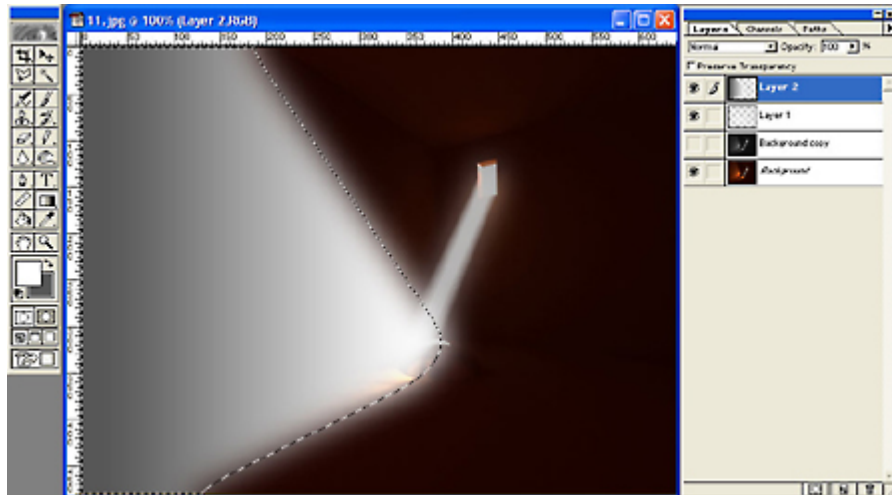
الان قم باضافة طبقة جديدة وقم بعمل التحديد التالي كما في الشكل والذي سيعمل انعكاس والذي لا يدعمه الفيراي حيث سنقوم بعمل التحديد بايدينا



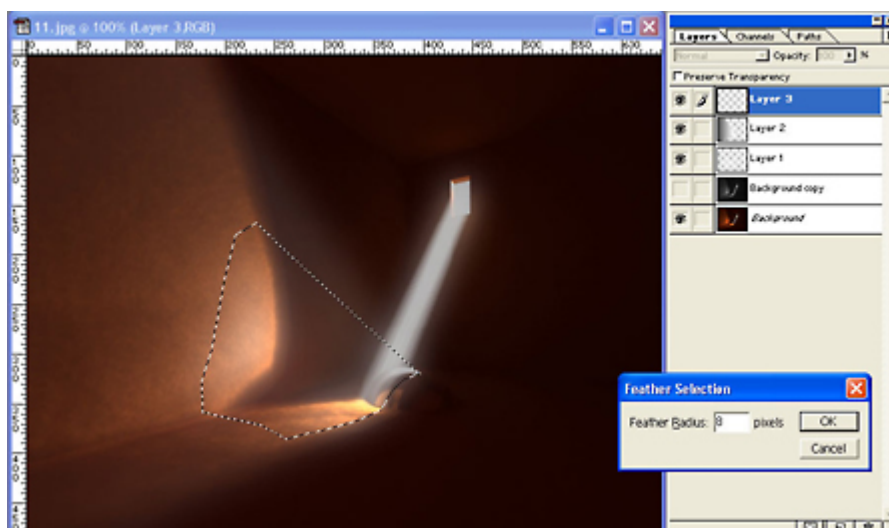
الان قم بعمل `select__feather` بقيمة ١٢



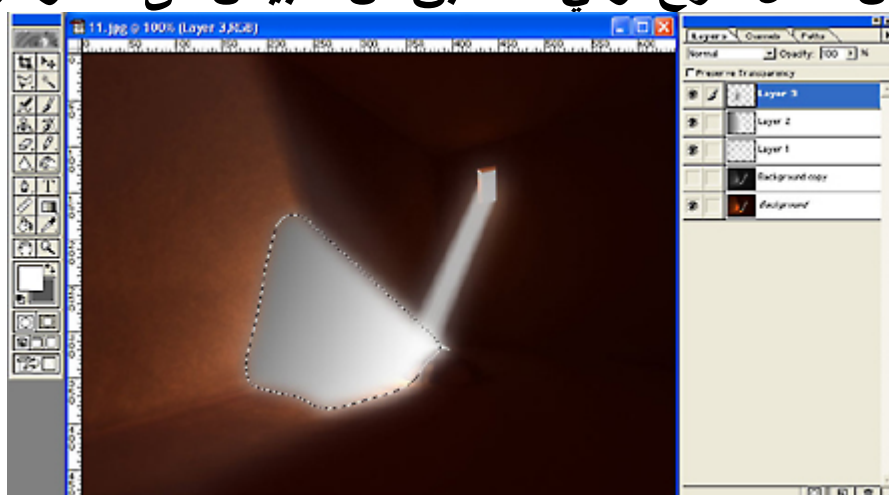
استخدم اداة التدرج اللوني gradient واعطي لون من الابيض الى الاسود في التحديد وغير نوعية الطبقة الى screen والشفافية الى ١٨



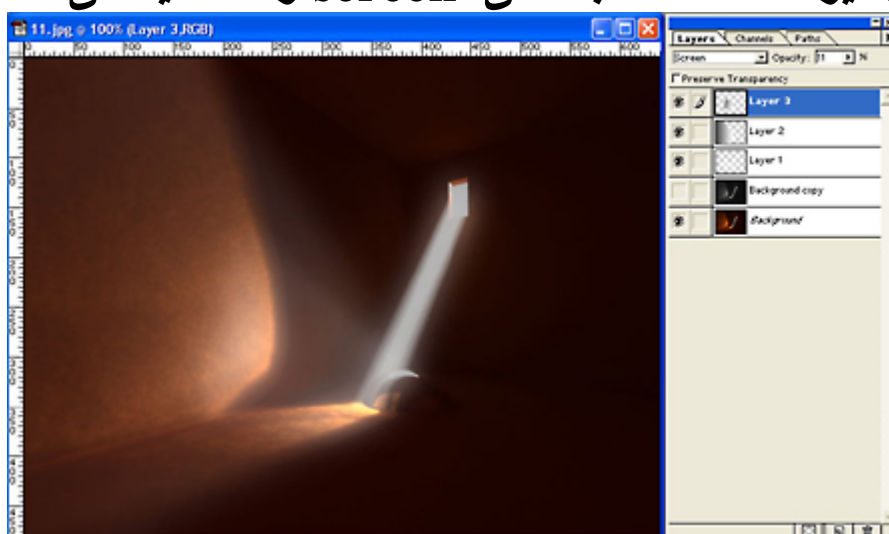
الان اصف طبقة ثالثة واعمل تحديد كما في الشكل و اعمل feather select ولكن اجعل القيمة ٨



الان اعمل تدرج لوني كالسابق من الابيض الى الاسود و

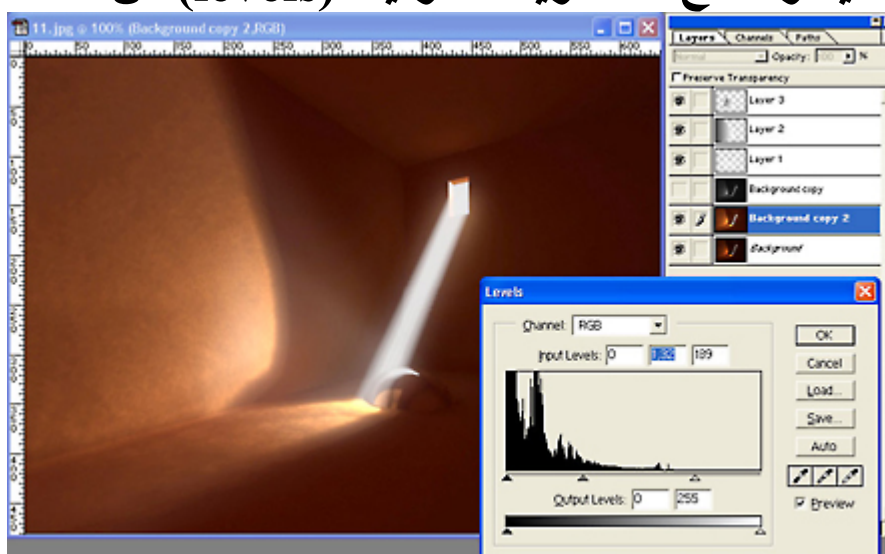


وغير اعدادات الطبقة الى screen والشفافية الى ١١

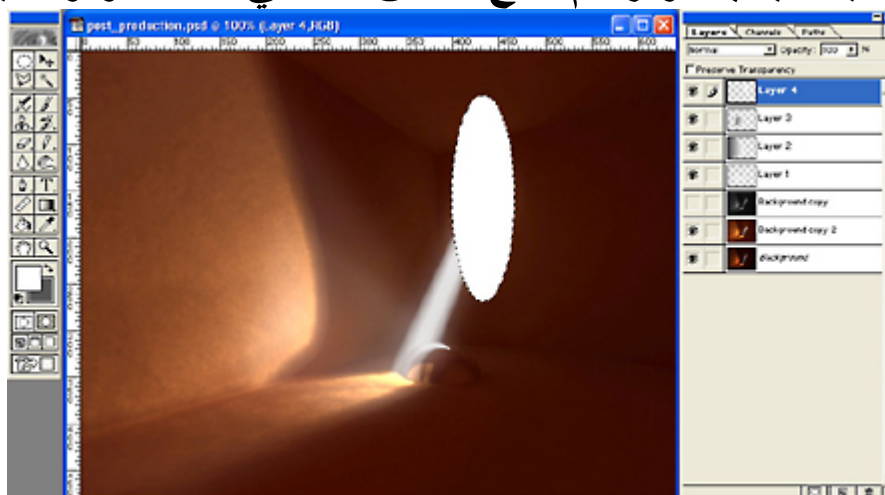


نلاحظ جمال الانعكاس الضوئي الحاصل

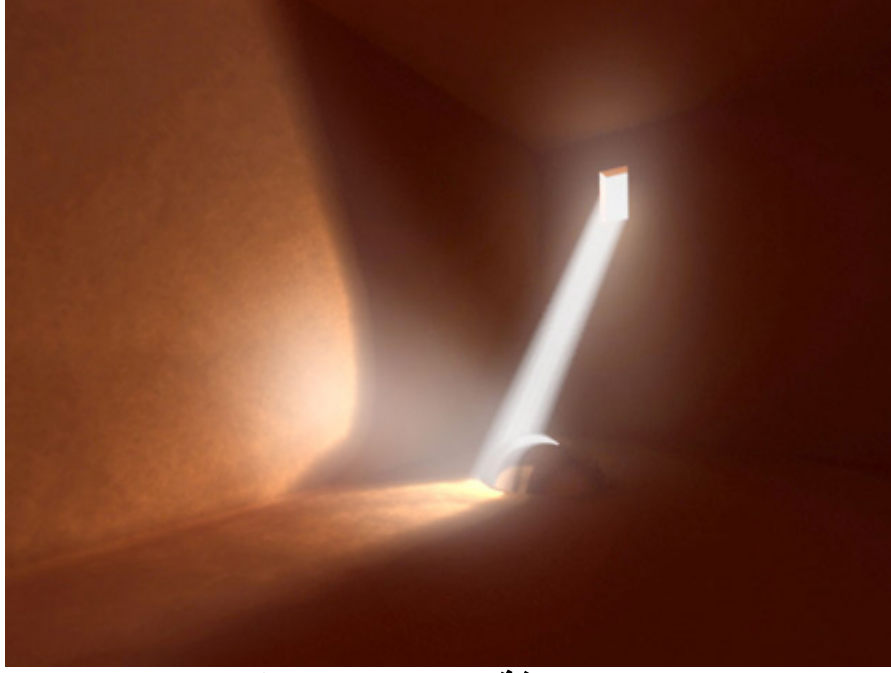
انسخ الخلفية وصحح المستويات اللونية (levels) من القنمة العلوية



نلاحظ ان الضاءة الداخلية قد زادت
اضف طبقة جديدة وارسم قطع ناقص كما في الشكل ولونه بالابيض



قم بعمل فلتر وهو Gaussian blur بحسب الرغبة



ويمكن اضافة الفلتر لكل الطبقات

وشكرا لكم

اتمنى ان الدرس اعجبكم

راسلوني لترجمة دروس جديدة على البريد esamda@maktoob.com

سوريا – دوما
موبايل : ٠٩٨٥٣٤٩٥٩

الحمد لله
عصام العرب @ max.net