

סילבוס - קורס V-Ray



כל הזכויות שמורות | משה שמש הדמיה והדרכה; אין להעתיק, להפיץ, לשכפל, להציג בפומבי, או למסור לצד שלישי את המידע ו/או כל חלק ממסמך זה. אין לשנות, לפרסם, לשרד, להעביר, למכור, להפיץ או לעשות שימוש מסחרי כלשהו, במידע ו/או בכל חלק ממנו, אלא בהיתר מראש ובכתב מאת משה שמש.

CHAOSGROUP

Official Partner

משווק מורשה V-Ray Israel 1-599-500-180
הדמיה: אדריכל משה שמש

S. R. Crown Hall by Ludwig Mies van der Rohe

הסילבוס החדש של קורס V-Ray

סילבוס לקורס העוצמתי ביותר להכשרת אמני הדמיה לביצוע והפקת ההדמיה הפוטוריאליסטית באמצעות V-Ray for SketchUp.

יסודות ושלבי ההדמיה הקריאייטיבית – כל שלב בונה את המסד לשלב הבא.
פורום באתר ISRAEL3D וקבוצת הפייסבוק הסודית ילוו את תלמידי הקורס בכל שאלה.
ספר הלימוד V-Ray for SketchUp מאת אדריכל משה שמש מלווה את הסילבוס החדש.



היכרות עם מנוע הרנדר V-Ray והצגת יכולות למוצר הסופי. תחילת עבודה להכנת הרנדר הפוטוריאליסטי.

נושא חתך: מידול מודע

ניקיון המודל, שכבות והיררכיה, תצוגת קווים נסתרים, מונו כרום Monochrome, PURGE, מידול: פוגות, הפרדות, עיגול פינות, פרטים – נושאים אלו יוזכרו בהמשך.

ממשק V-Ray for SketchUp

היכרות עם סרגל V-Ray וסרגל התאורה, חלון ההגדרות, חלון החומרים, חלון VFB, RT, חלונות משנה.

מתחילים לעבוד:

- בחירת קומפוזיציה (השילוב עם SketchUp, FOV, TOW POINT) + פלאגן V-Ray Tools / ThomThom – מבוסס על מודל להדמיית חוץ.
- צילום ומצלמה (צילום אדריכלי, תכונות הצילום, מושגי יסוד)
- לרנדר בזמן אמת עם V-Ray RT
- כיצד נשמור רנדרים? לשונית Output, שמירה, חלוציה...
- תפעול קביעות מוכנות מראש
- סודות לשונית Global Switches
- הצמד: הגדרת מנועי הרנדר IR + LC
- תכונת חובה: יישום Ambient Occlusion בהדמיה להדגשת פרטים
- שמירת היסטוריית רינדורים בחלון ה-VFB
- השוואה בין רנדרים שמורים בחלון ה-VFB
- משטח אינסופי להדמיה - V-Ray Infinite Plane
- Pause – הקפאת נקודת צילום
- תרגול הדמיית חוץ אור טבעי ושמש

מאירים את המודל, מגדירים סביבה, תאורה טבעית, איך V-Ray מחשב תאורה, היכרות עם השמש, השמיים ותאורת HDR והדמית חימר.

- קצת הגדרות כלליות וסביבה
- מפות - מבוא והסבר כללי על שיטת ההפעלה של מפות ב-V-Ray
- תאורת השמש (גודל ועוצמה) - כיצד נשלוט בתאורת שמש ישירה?
- הדמיה עם תאורת רקע (Background) וסקיילייט
- תאורה מבוססת HDR - Environment תאורה איכותית ומחקה מציאות.
- תאורה מבוססת HDR Dome Light
- נדבר בצילום: מהירות סגר, פתיחת עדשה, צמצם, f-number...
- הדמית חימר (חומר אחיד) Override Materials לבדיקות תאורה
- למה איזון הלבן חשוב? White Balance
- Color Mapping - באיזו שיטה לבחור ולמה
- תאורת LIGHT PORTAL - להדמיות פנים איכותיות

ליצור חומרים חדשים מאפס, ייבוא ועריכת חומרים מוכנים, שימוש בטקסטורות כחומרים וכתמונות רקע לרנדר.

- השוואה בין חלון החומרים של SketchUp ושל V-Ray
- תמונות PNG, TIFF, שקיפות מובנית ויתרונותיהן
- מיפוי חומרים באמצעות SketchUp בלבד:
 - Move texture, mapping, fixed pins
- יצירת רצפה \ משטח שיש מבריק
- יצירת רצפת פרקט עם מפת BUMP ומפת REFLECTION תואמות
- יצירת חומר מראה וגלגל מכנית עשוי מכרום
- יצירת זכוכית שקופה
- יצירת זכוכית חלבית, קיר מסך
- יצירת חומר קווי מתאר - TOON
- יצירת חומר פרוותי ושטיח
- יצירת חומר לאהיל (דו"צ)
- חומר מאיר - טלוויזיה בחושך (שכבת חומר EMISSIVE) ומבוא קצר לתאורה מלאכותית (שיעור הבא)
- הצבת רקע להדמיה במודל SketchUp
- שמירה וגיבוי של חומר וגיבוי של כל החומרים בסצנה
- תרגול הדמיית פנים אור יום ושמש

כיצד להכניס צמחייה ולהשתמש נכון ביתרונות הפרוקסי (Proxy). הגדרת תאורה מלאכותית ושילובה בהדמיית ערב. יצירת ספוטים באמצעות IES, שימוש בתאורה מלבנית כתאורה משנית.

- PROXY – היכרות
 - ייבוא, ייצוא ותפעול תקלות
 - **תרגול** סצנת עצים וצמחייה ואלמנטים עתירי גיאומטריה.
- תאורה מלאכותית
 - אומני, (נקודתית) וספוט
 - מלבן – שימוש כתאורה משנית, תאורה טבעית, תאורה משלימה
 - תאורת ספירה
- תאורה פוטומטרית IES
 - תרגול יצירת גוף תאורה ספוט שקוע בתקרה
- תזכורת: חומר מאיר - טלוויזיה בחושך (שכבת חומר EMISSIVE)
- שימוש ב-V-Ray Express
 - שליפת סביבות סטודיו מוכנות מראש
 - שימוש בסטים של תאורות מוכנות מראש
 - הצבת תאורות HDR מוכנות מראש
- תרגול הדמיית פנים לילה + תאורה מלאכותית

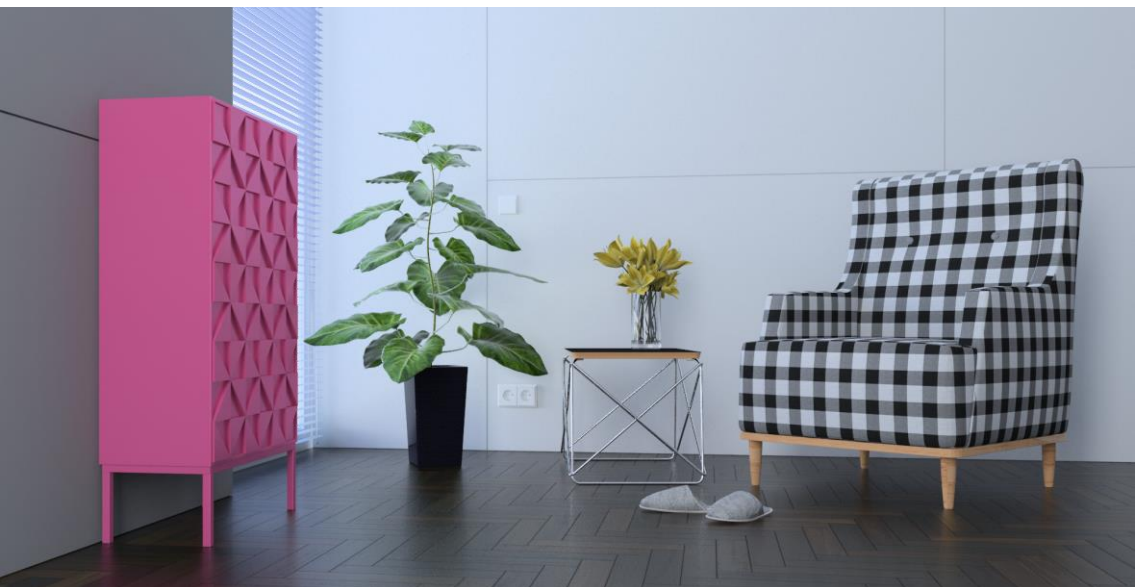
להפיק את הרנדר הסופי.

מהן תכונותיה של ההדמיה הסופית? מהן הגדרות סופיות? בחירת ערוצים שיסייעו לפוסט, תיקוני תאורה וצבע בחלון ה-VFB וכן תכונת אפקטי עדשה.

- טעינת \ שמירת קובץ הגדרות ונסביר על קבצי הגדרות מוכנים מראש.
- יצירת הדמיה "חלקה" ללא גירעון באמצעות DENOISER
- כיצד שולחים רינדור ברצף Batch Render?
- כיצד לבחור את הערוצים הנכונים?
- חלון ה-VFB: עולם ומלואו (תיקוני תמונה, אפקט העדשה, טעינת רנדרים מההיסטוריה ועוד).
- אפקט עדשה Lens Effect: סנוור ולבלוב מחושב עם V-Ray!
- אפקט DOF – כיצד נשיג אפקט צילום תקריב וטשטוש?
- תרגול מסכם 1

נושאים נוספים (רשות)

- תפעול תקלות באמצעות Debugging
- דיון כיתתי על מפרט מחשב מומלץ ל-V-Ray
- תפעול והגדרת כרטיס מסך Open GL
- התקנת פלאגינים: Make Fur ,CleanUp
- דיון פעיל על חוזה התקשרות לביצוע הדמיה וקואוצ'ינג עסקי
- כיצד לרנדר חתך של מודל
- רנדר לסיור וירטואלי



הרשמה לקורס



ההרשמה לקורס מותנית בתשלום מקדמה ע"ס 300 ש" הנכללת כחלק מעלות הקורס הכוללת. הירשמו עכשיו והבטיחו מקומכם במחזור הבא!

קורס ויריי ברמה גבוהה מאוד ואני כל-כל-כך שמחה על ההחלטה להרשם אליו.
קורס איכותי ביותר, מומלץ לכל אחד שרוצה להתמקצע וללמוד מהטובים ביותר!



רוני אנטמן מעצבת פנים

