V.Ray MAN

YONES BANA

V.Ray NEXT

جزوه جلسه اول

سلام دوستای عزیز. یونس بنا هستم. یه دوره و پکیج جذاب دیگه رو با عنوان V-Ray Man در خدمتتونم. تو این دوره به آموزش کامل موتور رندر ویری در گرایش معماری وطراحی داخلی و لنداسکیپ میپردازیم. تمام روشها و تکنیک های روز دنیا برای رندرینگ و ارائه های به روز معماری رو با هم یاد میگیریم. برای دنبال کردن این دوره نیاز به هیچ پیش نیازی از ویری ندارید و مباحث از پایه و به شکل آکادمیک شروع شده و در حد کاملا تخصصی تمومش میکنیم. همونجوری که میدونید ویری یک موتور رندره یا render engine . یعنی بحث رندرینگتون که شامل تکسچر و متریال سازی، نورپردازی، رندر و پست پروداکشن میشه رو میتونید با ویری به سرانجام برسونید. پس بخش اعظمی از مراحل کاریمون رو در برمیگیره، تنها مرحله ای که شاید نمیشه از ویری کمک گرفت بخش مدلسازیه. پس شما باید حتما با یک نرم افزار مدلسازی آشنا باشین، چه بهتر که این نرم افزار ۳dsMax باشه، چون ویری تحت ۳dsMax حرفه ای ترین ویری برای رندرینگه معماری و سینمایی هست. ویری برای اکثر برنامه ها و اپلیکیشن های مدلسازی معماری مثل اسکچاپ، رویت و راینو هم تولید شده ولی به نظر من چه توی مدلسازی معماری و چه تو رندرینگ معماری ، هیچ برنامه ای به توانمندی ۳dsMax و ویری تحت ۳dsMax نیست.

ویری محبوب ترین و پرکاربردترین موتور رندر معماری در دنیاس. دلایل زیادی برای این محبوبیت وجود داره که در صفحه بعدی به چنتاش اشاره میکنیم:

-تنوع استفاده از ویری در گرایشهای مختلف (سینما و معماری، گیم و...)
-گرایش به حالت bias و unbiased یا کلی اگه بخواهیم مطرح کنیم هم میتونه خیلی از کارا رو اتوماتیک انجام بده و هم میتونه بندازه گردن کاربر
-استفاده از دو موتور رندر CPU و GPU
-وجود رفرنسهای آموزشی زیاد
-نیاز تمامی استودیوهای معماری دنیا
-وجود آرشیوهای بزرگ از مدل و متریال

خب من ۲۱ سالی هست که تو زمینه رندرینگ معماری فعالیت میکنم، ۱۲ جلد کتاب مکس و ویری تالیف کردم، مدیردپارتمان نرم افزارهای معماری مجتمع فنی تهران بودم، پرفروشترین پکیج ویری رو نسخه ۳/۲ ایران رو داشتیم و مدرک استاد تمامی از خود کمپانی کیاس گروپ رو گرفتیم و آموزشهای بین المللی زیادی رو هم تالیف کردیم. الان با یه برنامه ریزی درست و حساب شده دوره ی V-Ray Man رو روی نسخه ی ویری نکست در خدمت شما هستم تا کاملا اصولی و آکادمیک و در غالب پروژه های متعدد ویری رو یاد بگیرین.

معرفی وبسایت و نحوه کار و فعالیت در آن

کمپانی کیاس گروپ، در سال ۱۹۹۷ یعنی ۲۲ سال پیش فعالیت خودشو با ارائه ی اولین نسخه از ویری شروع کرد. مقر اصلی این کمپانی در کشور بلغارستان و با مدیریت ولادو در حال فعالیت هست و در سال ۲۰۱۶ در بخش دستاوردهای علمی جایزه اسکار دریافت کرد. ویری به دلیل تاثیر شگفت انگیزش در صنعت شبیه سازی معماری و فیلم و سینما خیلی محبوب و فراگیر شد.در فیلمهای هالیوودی Doctor Strange و Captain America: Civil War و X-Men: Apocalypse به شدت حضور ویری رو مشاهده خواهید کرد و اخیرا هم در صنعت بازیسازی خیلی مورد استفاده قرار میگیره و خبری خوندم که برای تریلر بازی game of thrones هم از ویری و مکس استفاده کردند . توی شبیه سازی معماری هم که بزرگترین کمپانیهای معماری دنیا دارن از ویری به

شدت در ارائه هاشون استفاده میکنن، پیشنهاد میکنم این ۲ وبسایت مطرح رو ببینید:

https://www.the-boundary.com

https://www.mir.no

خب الان که دارم با شما صحبت میکنم آخرین نسخه ی ویری، ویری نکست هست. یا باید لایسنس بخرین که یا از نسخه های کرک شده استفاده کنید. از سایتهای زیاد خارجی یا ایرانی حتی میتونید با یه سرچ ساده نسخه ویری نکست رو پیدا و دانلود کنید البته منم توی کانال مربوط به این پکیج قرار دادم میتونید دانلود کنید.

در ادامه این جلسه آموزشی به مواردی از قبیل زیر اشاره شد:

-نصب ویری

-UI (توضیحات کامل محیط کاربری و تعاملش با مکس)

خب ما داریم در مورد ویری تحت ۳dsMax صحبت میکنیم. یعنی یه برنامه جانبی یا پلاگینی که در قالب ۳dsMax امکاناتی رو در اختیارمون میزاره. پس در ابتدا یه نگاهی به محیط کاری ویری یا Interface ویری در ۳dsMax میندازیم تا با امکاناتی که در اختیارمون میزاره آشنا بشیم

-ست کردن ویری و توضیح در مورد رندر CPU و رندر GPU

موتور رندرها از لحاظ سخت افزاری که استفاده میکنند برای محاسبه و پروسس صحنه به ۲ دسته تقسیم میشن. CPU و GPU

خب CPU که همون پردازشگر اصلی کامپیوتره و GPU پردازشگر کارت گرافیکمونه. توی هر دو روش هم مزیتهایی وجود داره هم معایبی. به دلیل نوع ساختار و تکنولوژی به کار رفته در هر قطعه، مثلا تعداد و مدل هسته های پردازشگر یا Core ها، که تفاوت زیادی با هم دارن در cpu و gpu، در

صحنه های مختلف و گرایش های مختلف هر کدوم از اینا میتونن بیشتر مورد استفاده قرار بگیرن(معرفی موتور رندرهای ردشیفت، اکتان، کورونا). ولی شما با خرید یک محصول رندر از ویری، ۲ تا موتور رندر دریافت میکنید. یکیش که vray next یا همون Cpu هست و یکیش Vray Gpu next هست که با Gpu کار میکنه و این یکی از دلایل متمایز بودن ویری هست. شما در هر لحظه از کار روی پروژه میتونین به راحتی موتور رندر رو از cpu به gpu یا حتی هیبرید یعنی استفاده همزمان تغییر بدین بدون اینکه نگران از دست رفتن اطلاعاتی در صحنه باشین. اگه اطلاعات بیشتری از موتور رندرها و نحوه ی عملکردشون میخواین بدونید به سایت ویوید ویژوال برین و ویدیوی مناظره ی ویری و کورونا رو مشاهده کنید. ما در مورد استفاده درست و صحیح از هر دو حالت بطور کامل صحبت خواهیم کرد.

Benchmark

خب قبل از اینکه بریم سراغ ویری، بهتره یه اطلاعاتی از سخت افزارتون داشته باشین. چون توی ویری شما از هر دو موتور CPU وGPU استفاده میکنید، به راحتی با بنچمارک میتونین بفهمین که قدرت سیستم شما برای استفاده از ویری چقدره و سیستم خودتونو در قیاس و رتبه بندی با بقیه کاربرا قرار بدین.

خود کمپانی کیاس گروپ یه محصول رایگان به نام V-ray Benchmark که به کمک این برنامه میتونید سرعت کامپیوتر خودتونو برای کار با ویری محک بزنید. این محک رو میتونید هم برای cpu و gpu و یا حتی جفتش انجام بدین. کافیه اونو دانلود کنید و پس از دانلود اجراش کنید، و یاد میگیرین که چطور قدرت سخت افزاری خودتونو با بقیه کاربرا مقایسه کنید.

آنچه در این جلسه آموختیم!

-آشنایی با ویری و کاربردهای آن
-آشنایی با وبسایت کمپانی و نحوه مشارکت و استفاده از این وبسایت
-نصب ویری نکست
-آشنایی با فضای کاری ویری در ۳dsMax
-استفاده از بنچمارک و محک زدن سیستم برای کار با ویری