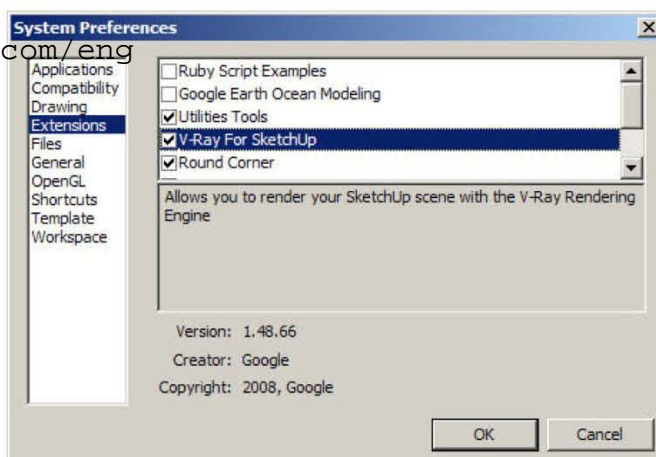
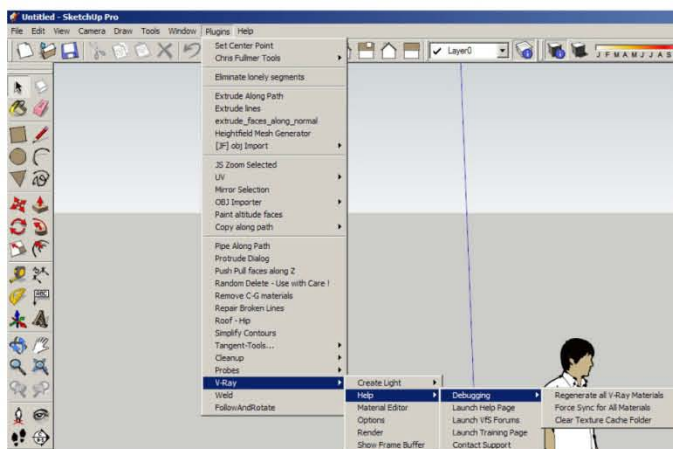


کار با امکانات جدید

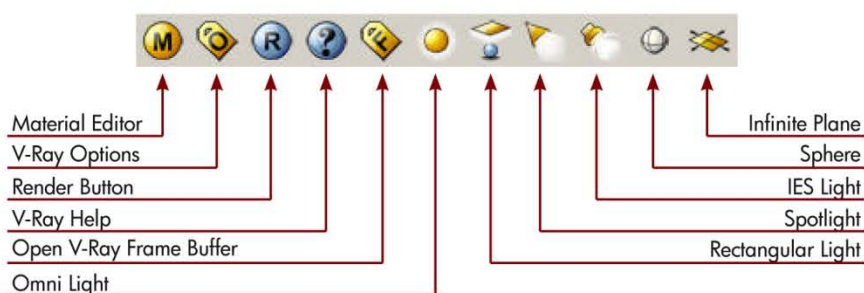
فعال و غیر فعال کردن منوی V-Ray : در حال حاضر گزینه های بیشتری به V-Ray در منوی پلاگ اینز sketchup اضافه شده که شما را با آن آشنا می کنیم. برای دسترسی به این امکانات شما اول باید منوی V-Ray را فعال کنید. این کار در دو سیستم عامل مک و ویندوز از مسیرهای زیر انجام می شود: (Windows : Preferences/Extensions) و (Mac: SketchUp/Preferences/Extensions)

همانطور که در شکل نیز مشاهده می کنید، با این روش فعال سازی، این منو در دفعه بعدی استفاده شما از برنامه نیز به صورت خودکار فعال می شود.



www.parandoush.com/eng

آیکون های جدید تولبار: شکل ظاهری منوی جدید این نرم افزار به شکل زیر می باشد که جلوتر با امکانات جدیدش آشنا خواهیم شد.



User Interface (UI) : Material Editor



V-Ray Material Editor ویرایشگر مصالح: به شما اجازه ایجاد و اعمال تغییرات بر روی مصالح را می دهد. شما میتوانید این پنجره را با کلیک کردن بر روی اولین آیکون از سمت چپ در نوار ابزار V-Ray فعال کنید.

ویرایشگر مصالح V-Ray دارای سه بخش اصلی می باشد:

1. پیشنهادش مواد: با کلیک کردن بر روی دکمه "update" یا پیش نمایش ، شما می توانید تغییرات اعمال شده بر روی مصالح ساخته شده را مشاهده کنید.
2. لیست مصالح : در این قسمت لیست مصالحی را که ساخته اید و از آنها در حجم ساخته شده استفاده می کنید نمایش داده می شود. با راست کلیک کردن بر روی هر کدام از این مصالح می توانید امکانات بیشتری را مشاهده کنید.
3. ایجاد تغییرات : امکان ایجاد تغییرات در مصالح و کنترل تمام خواص مواد همه در این بخش واقع شده اند.
4. اضافه کردن مصالح (Material) : در قسمت لیست مصالح بر روی "Scene Material" راست کلیک کنید، لیستی از حالت های ایجاد مصالح را پیدا خواهید کرد.



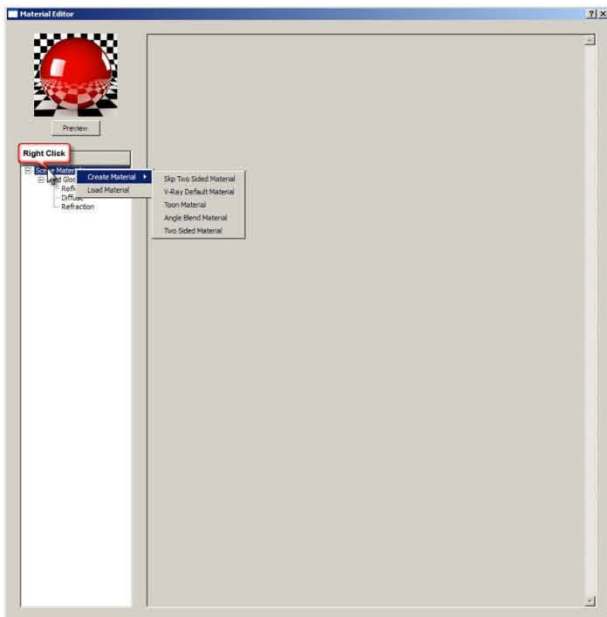
www.parandoush.com/eng

چگونه متریال اضافه کنیم:

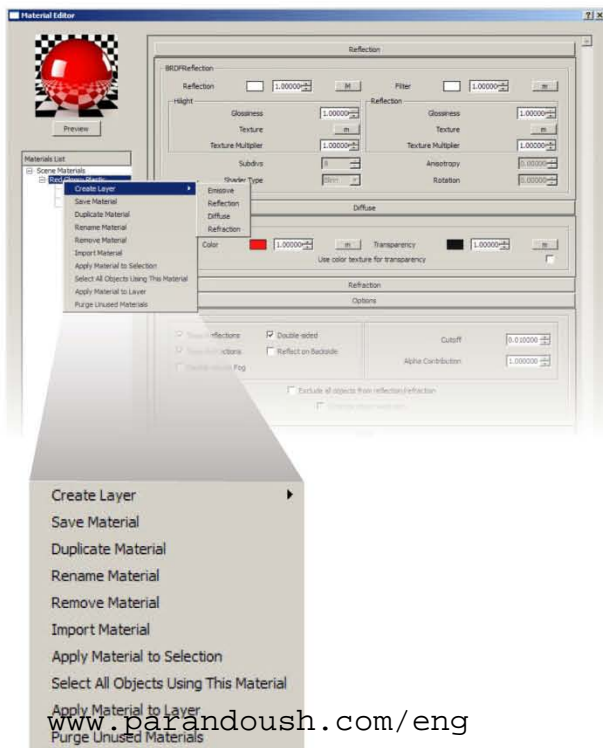
1. روی "Scene Material" راست کلیک کنید
2. "Create Material" را انتخاب کنید
3. یکی از گزینه ها را انتخاب کنید

در V-Ray for Sketchup پنج حالت از مواد یافت می شوند:

1. SKP Two Side Material
2. V-Ray Default Material
3. Toon Material
4. Angle Blend Material
5. Two Side Material



Material Option: در قسمت لیست مصالح ، با راست کلیک کردن بر روی Material مورد نظر می توانید بر روی آن تغییرات را اعمال کنید و آن را بهبود ببخشید. این گزینه ها شامل : **Add Layers, Save, Duplicate, Rename and Import** می باشند.



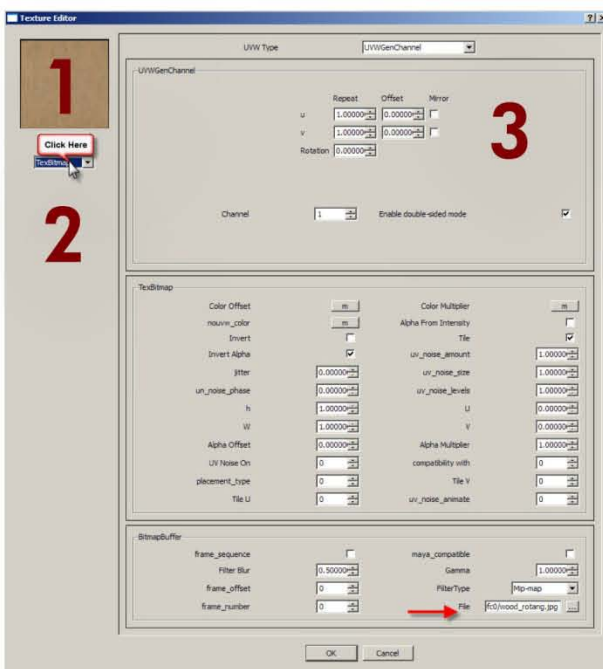
چگونه می توان به Material لایه اضافه کرد:

- 1 - بر روی نام ماده راست کلیک کنید.
- 2 - گزینه "Create Layer" را انتخاب کنید.
- 3 - حالت لایه مورد نظر را انتخاب و با کلیک بر روی آن به کار لایه سازی پایان دهید.

با توجه به طریقی که توضیح داده شد شما می توانید:

- ماده مورد نظر خود را ذخیره کنید
- نام آن را تغییر دهید
- آن را حذف کنید
- ماده آماده را به لیست اضافه کنید
- ماده را بر حجم انتخاب شده انتقال دهید
- همه اجماع کشیده شده را با ماده ساخته شده رنگ کنید
- ماده را به لایه مشخصی انتقال دهید
- مواد بدون استفاده را از لیست پاک کنید

ویرایشگر بافت (Texture Editor): این گزینه همواره این اجازه را به شما می دهد که عکس بافت (نقشه یا روند بافت) را به مواد اضافه کنید. برای این منظور شما می توانید با کلیک کردن بر روی گزینه "m" یا "M" در قسمت ایجاد تغییرات بافت مورد نظر خود را اضافه کنید.



ویرایشگر بافت از سه قسمت تشکیل شده است:

- 1 - پیش نمایش: با کلیک کردن بر روی دکمه "Update" شما قادر خواهید بود تا پیش نمایشی از بافت و تغییرات ایجاد شده بر آن را مشاهده کنید.
- 2 - "Mapping Type" یا نوع بافت: گزینه های موجود در این بخش به شما این امکان را می دهد تا انواع متنوعی از بافت ها یا "Mapp" ها را انتخاب کنید.
- 3 - بخش تدوین گر بافت: این بخش برای کاربر این امکان را پدید می آورد تا پارامترهای لازم را کنترل یا تغییر دهد.