

السلام عليكم

هذا شرح الاخراج اللي طلبته اخوي kechamza
وبعض الاخوان

قبل اي شي الحمد لله انه تم اختيار هذا الاخراج بالذات من قبل الاخوان لانه الاسهل من ناحية توزيع
الانعكاسات كون السيارة بيضاء فالانعكاسات تمشي بدون ضبط ١٠٠% بالتالي يسهل الشرح

..

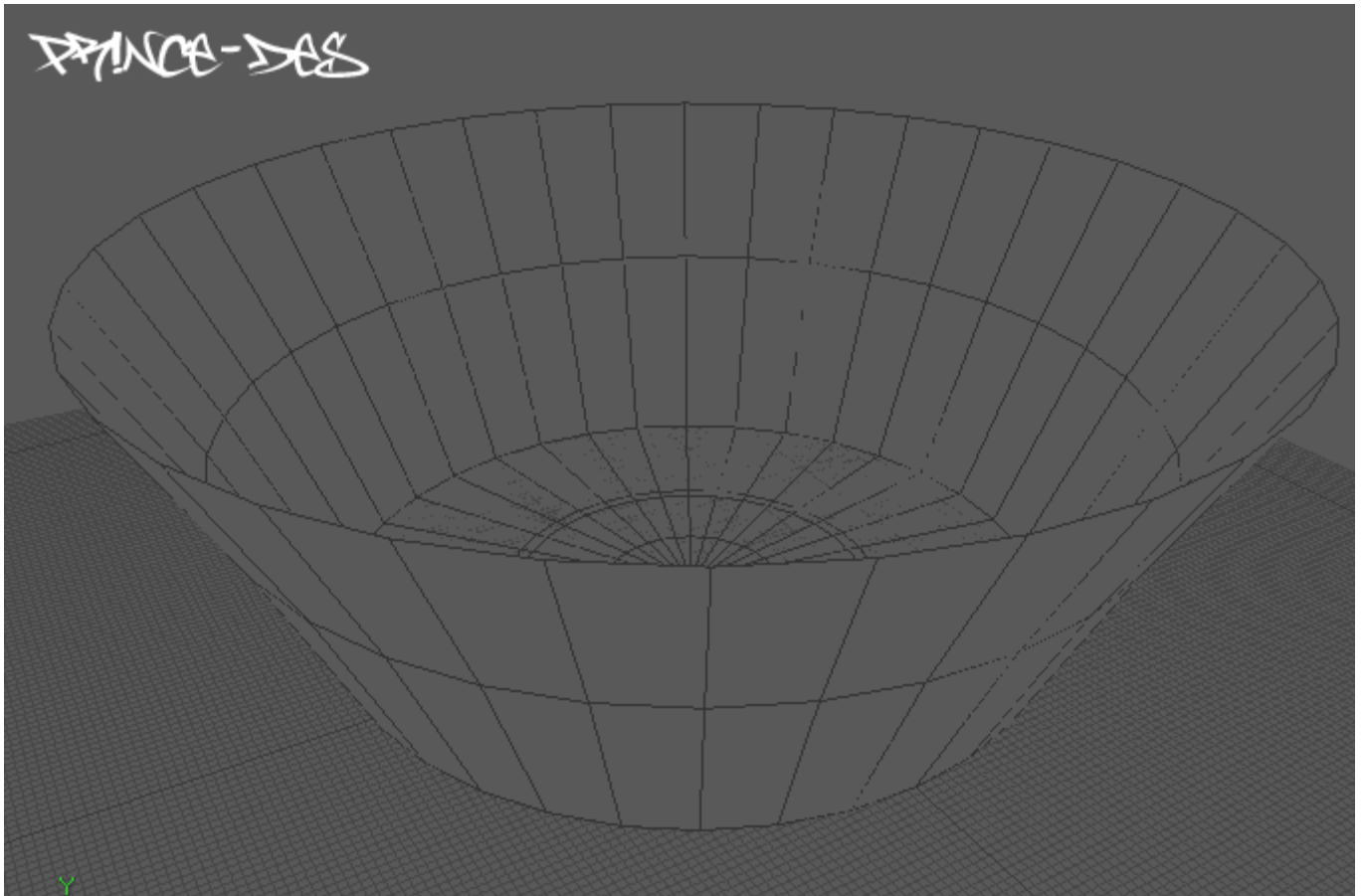
على العموم المهم اخذ الفكرة من الاضاءة والانعكاسات واعدادات البودي + الاطار + الجنط + الستوديو

اعذروني اخواني حفظت صور الشرح بدقة ضعيفة شوي لاجل سرعة الرفع عندي 🤔 وسرعة التحميل
للجميع ..

بسم الله نبدأ

اولا عملت شكل الستوديو بهذي الطريقة

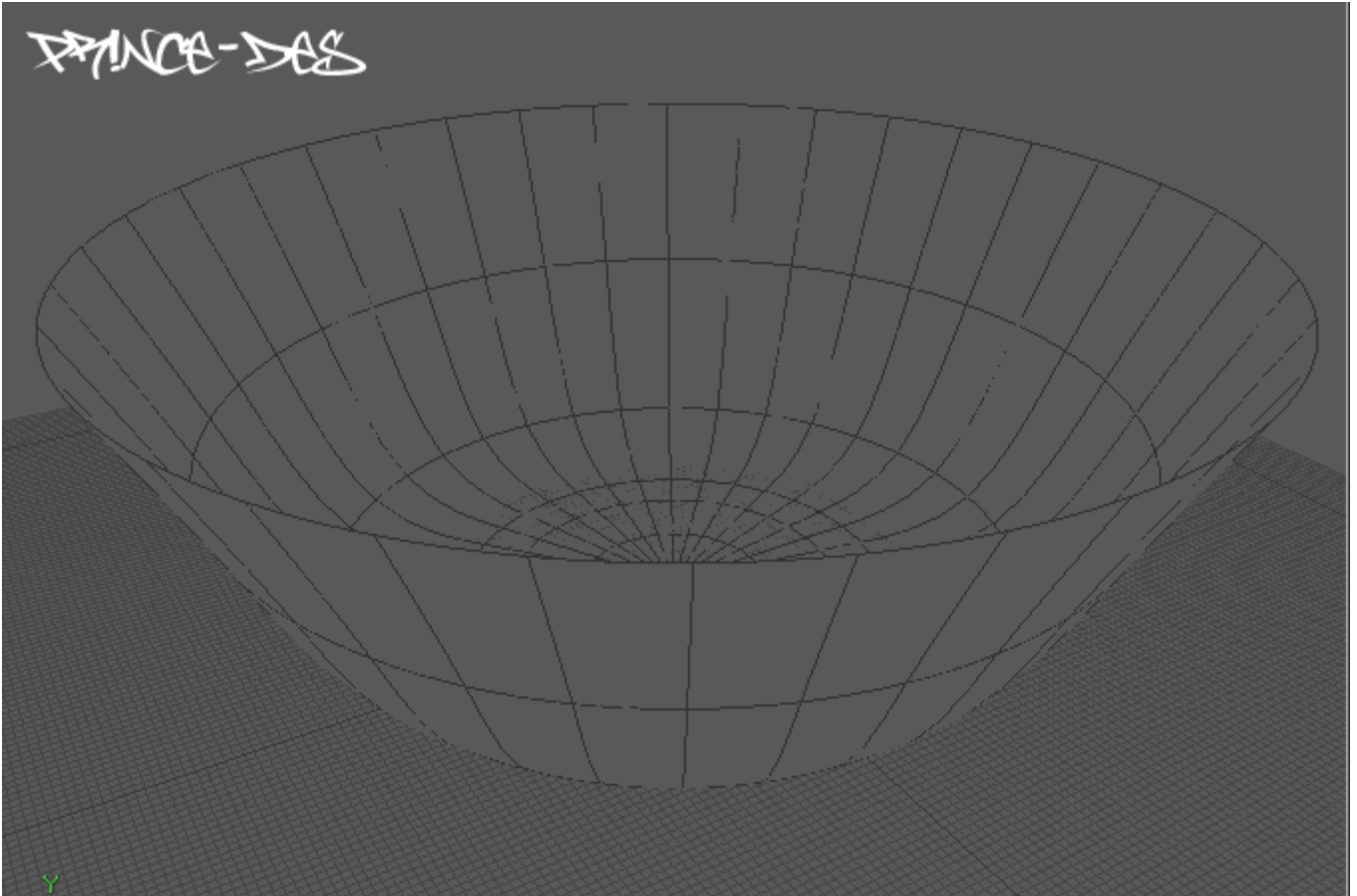
١



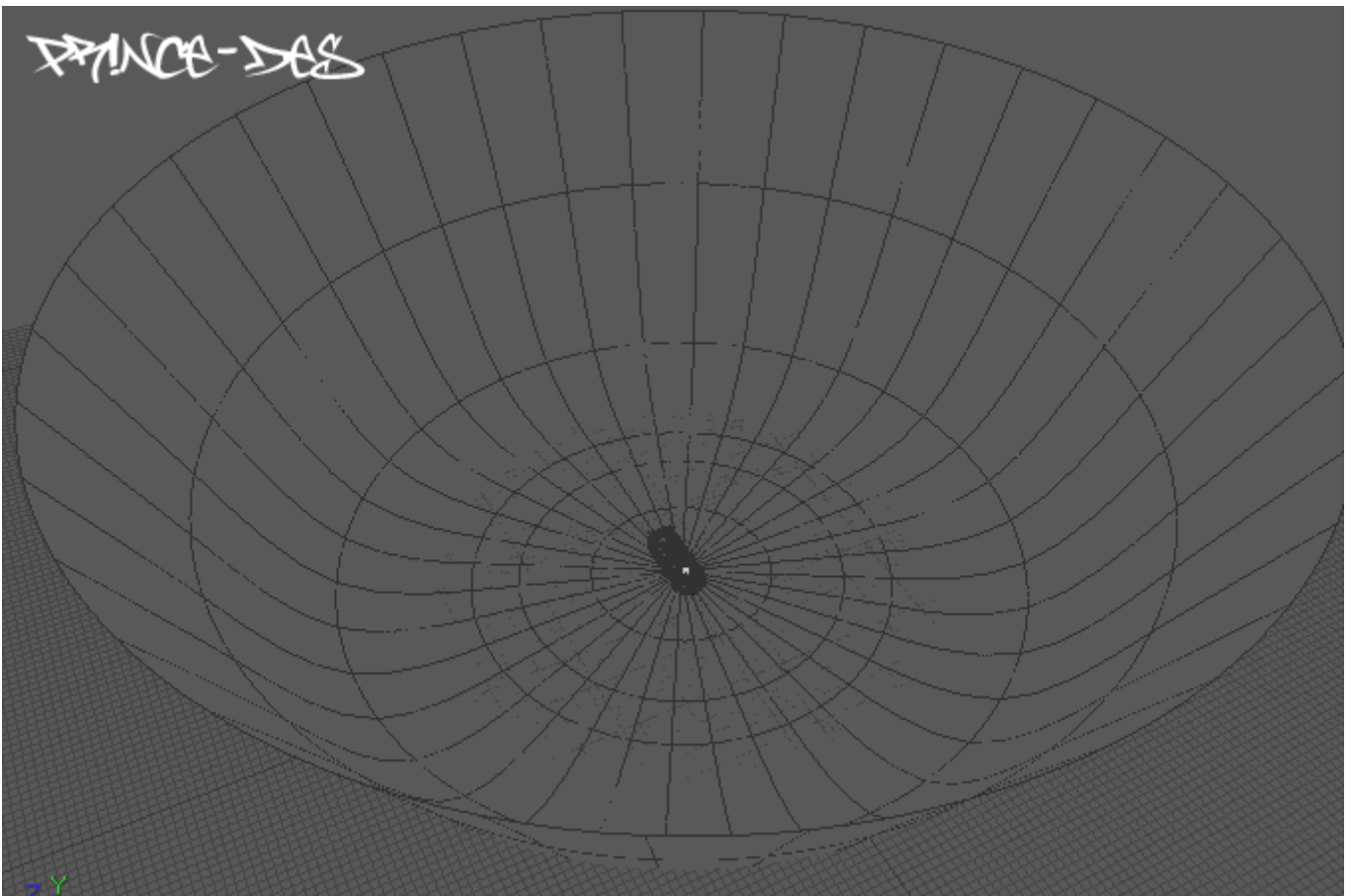
والسبب ... لاجل يحافظ الستوديو على الاضاءة ومنعها من التشتت

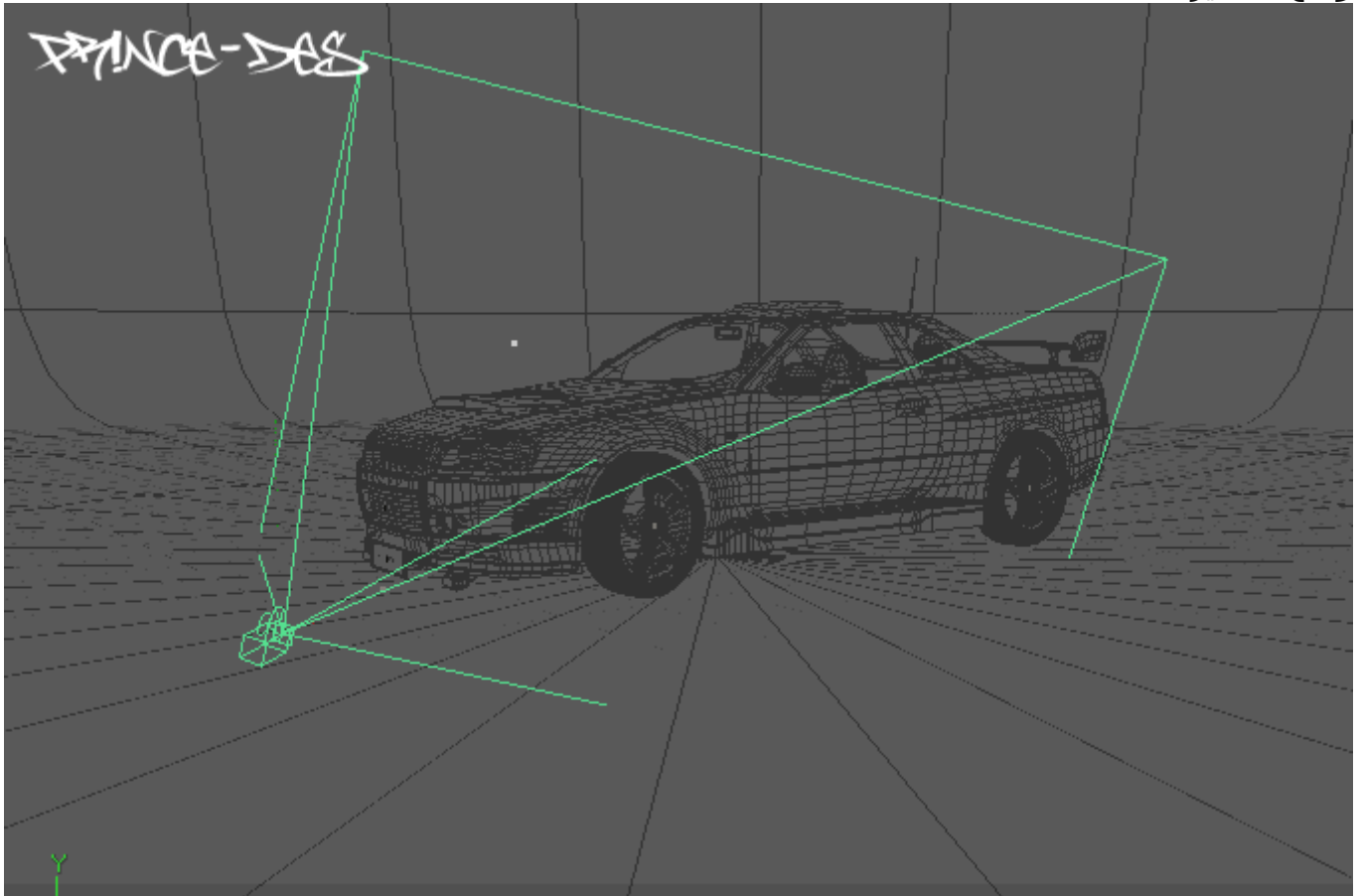
وبعدها استخدام اداة التنعيم HyperNURBS لاجل ما يظهر مكان التقاء الارض بالخلفية بشكل كبير ...

٢



بعدها تم وضع السيارة بالمنتصف بحجم صغير
٣

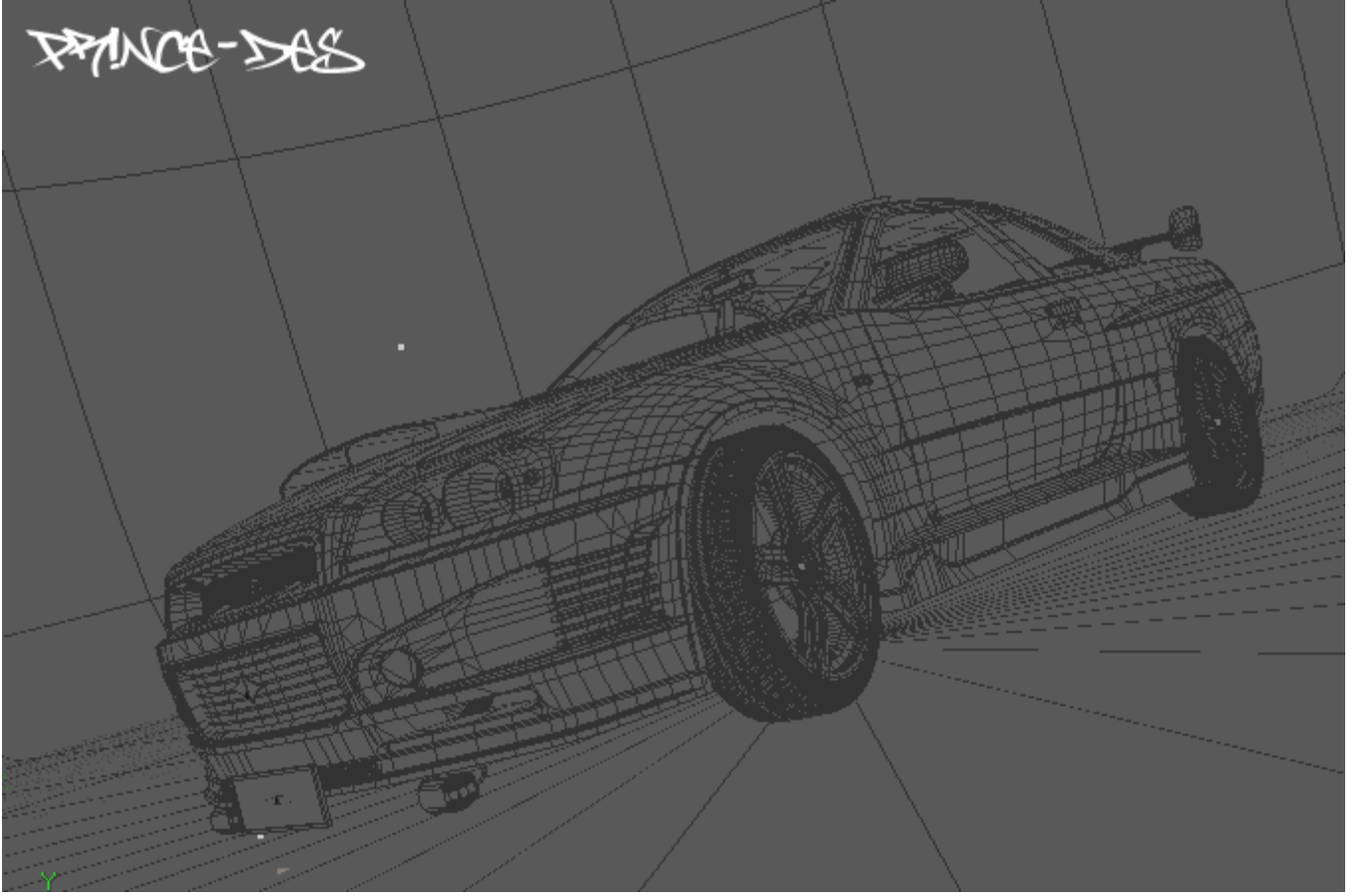




لاعطاء هبة للسيارة الافضل جعل الكاميرا منخفضة وبين مقدمة السيارة والجانب وايضا عمل ميلان للكاميرا مهم جدا لاعطاء هبة للعمل

المشهد من داخل الكاميرا ...

٥



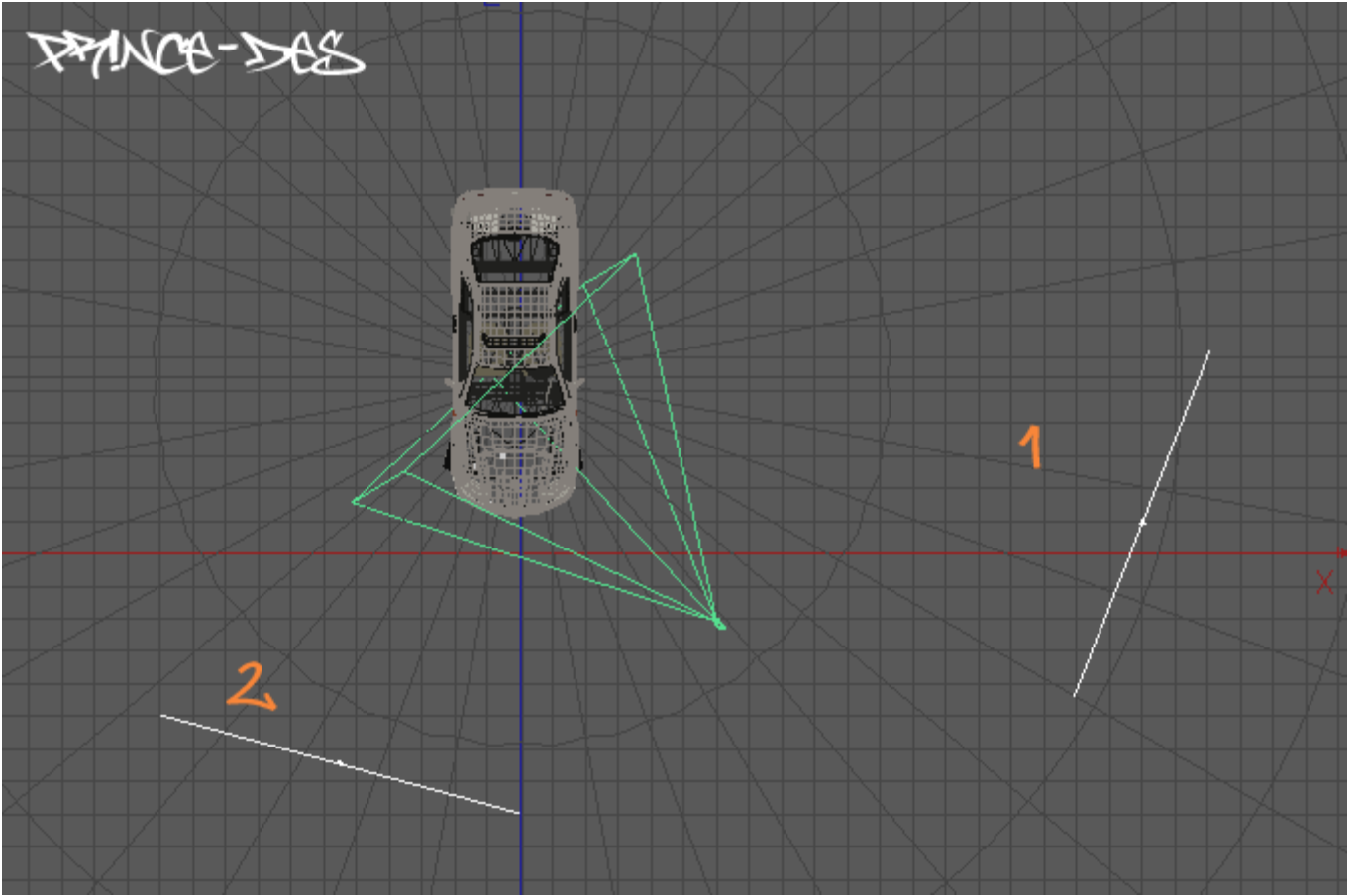
الان نبدأ بضبط اماكن الاضاءة

بالنسبة لي استخدمت بهذا الاخراج ٣ اضائات من نوع light area

اضائتين وضعتهم على مستوى السيارة من ناحية الارتفاع

اما من ناحية اماكن الاضائتين فواحد على الجانب وواحدة بالامام تقريبا لاحظوا اماكن الاضاءة (لاتنسى توجيه السهم الازرق باتجاه السيارة)

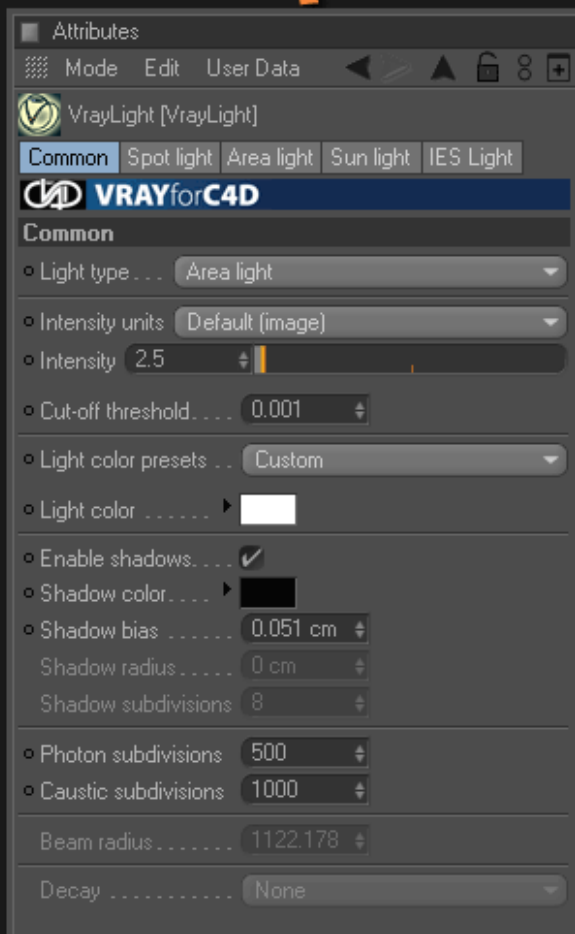
٦



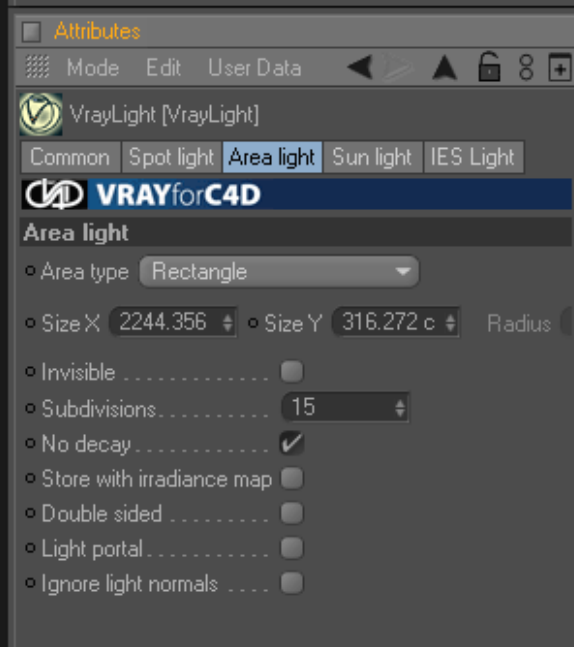
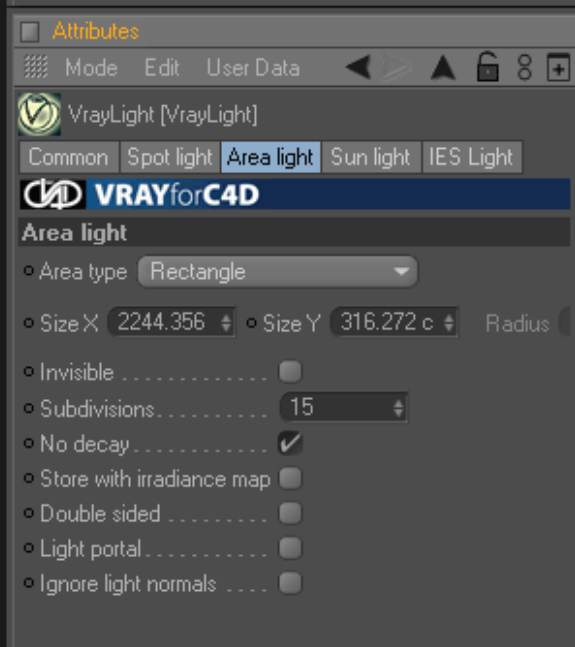
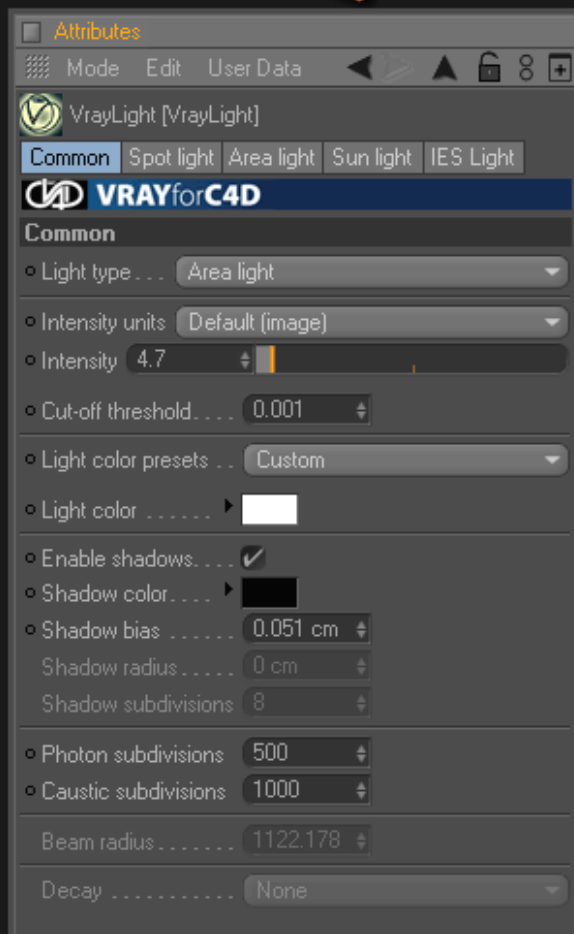
واعداداتهم
V

تم تصغير هذه الصورة ، لمعاينة الصورة بحجمها الاصلي اضغط على هذا الشريط ، ابعاد الصورة
الاصلية ٧٠٢ x918 وحجمها 47KB ⚠

1



2



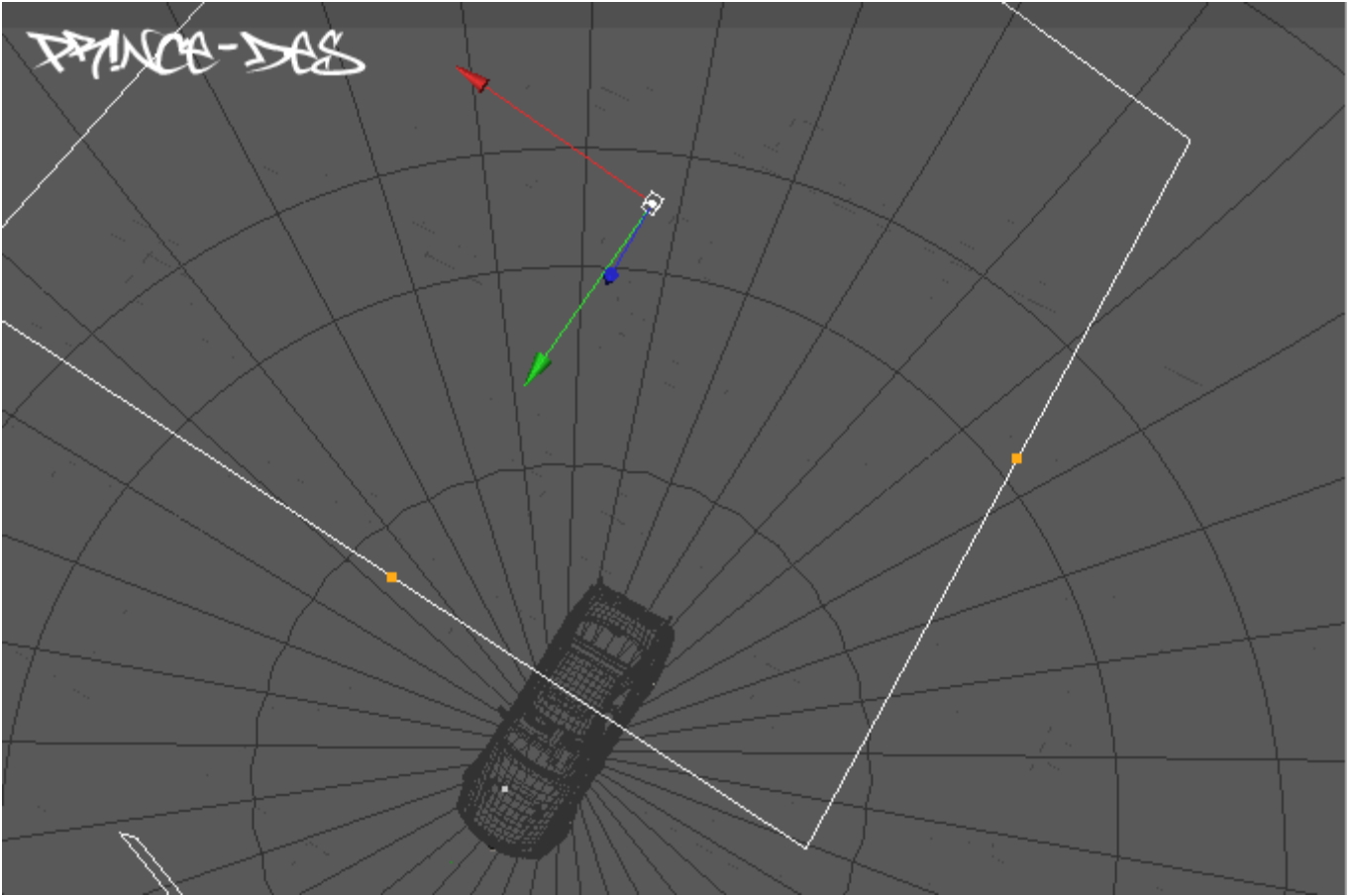
نعمل رندر تجريري
A



لاحظوا السيارة بالصورة السابقة مضيئة بشكل جيد من الجوانب

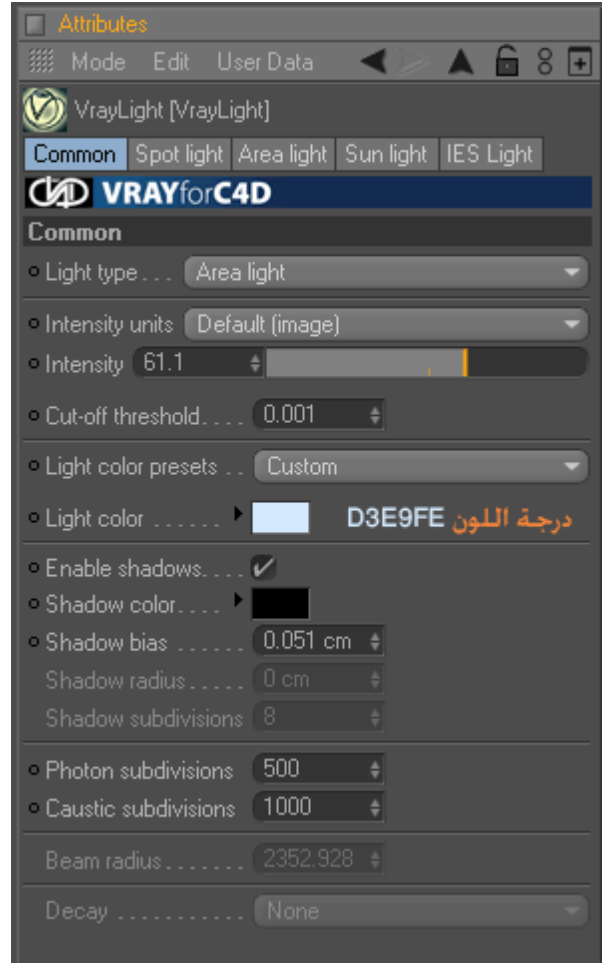
الان الاضاءة الالهة وهي الاضاءة الثالثة نضعها فوق السيارة (مع وضع السهم الازرق باتجاه الاسفل)

صورة من الاعلى



فائدة هذي الاضاءة بالاضافة لاضائة العمل وعمل انعكاس للبودي فهي مهمة لعمل انعكاس على زجاج السيارة الامامي لان بدون انعكاس صعب نخرج بعمل جميل خصوصا انعكاسات الزجاج

اعداداتها نفس اعدادات الاضائات السابقة لكن مع تغيير قيمة قوة الضوء - intensity لـ ٦٠ وجعل لون الاضاءة ازرق فاللون D3E9FE - كود اللون



ملاحظة بالنسبة للاضاءة السابقة اخواني لاجل يطلع انعكاس السيارة وبالاخص الزجاج الامامي جميل افضل طريقة ان نحرك الاضاءة ونعمل رندر لحد ما نشوف ان الزجاج الامامي عاكس الاضاءة اللي بالاعلى بنسبة ٢٠ الى ٨٥ بالمية

اذا كان الزجاج عاكس الضوء بالكامل رح يطلع الزجاج شكله ابيض مو عاكس

وفي حال كان مكان الضوء اللي بالاعلى خاطئ احتمال ما يطلع الانعكاس على الزجاج والسيارة ككل

هذا يعتمد على زاوية الكاميرا (هذي نقطة مهمة جدا) اكيد البعض يعرفها والبعض الاخر لا

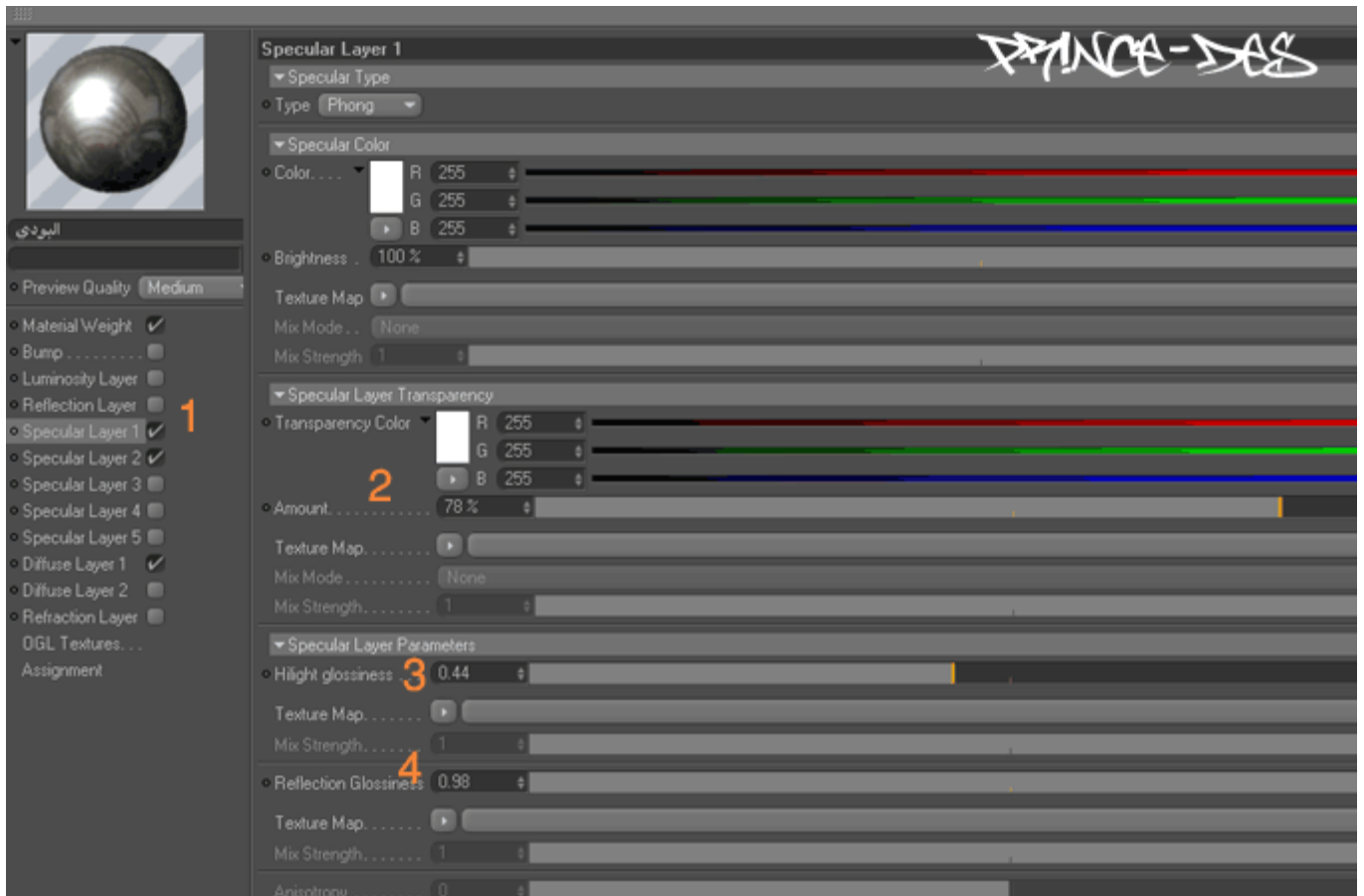
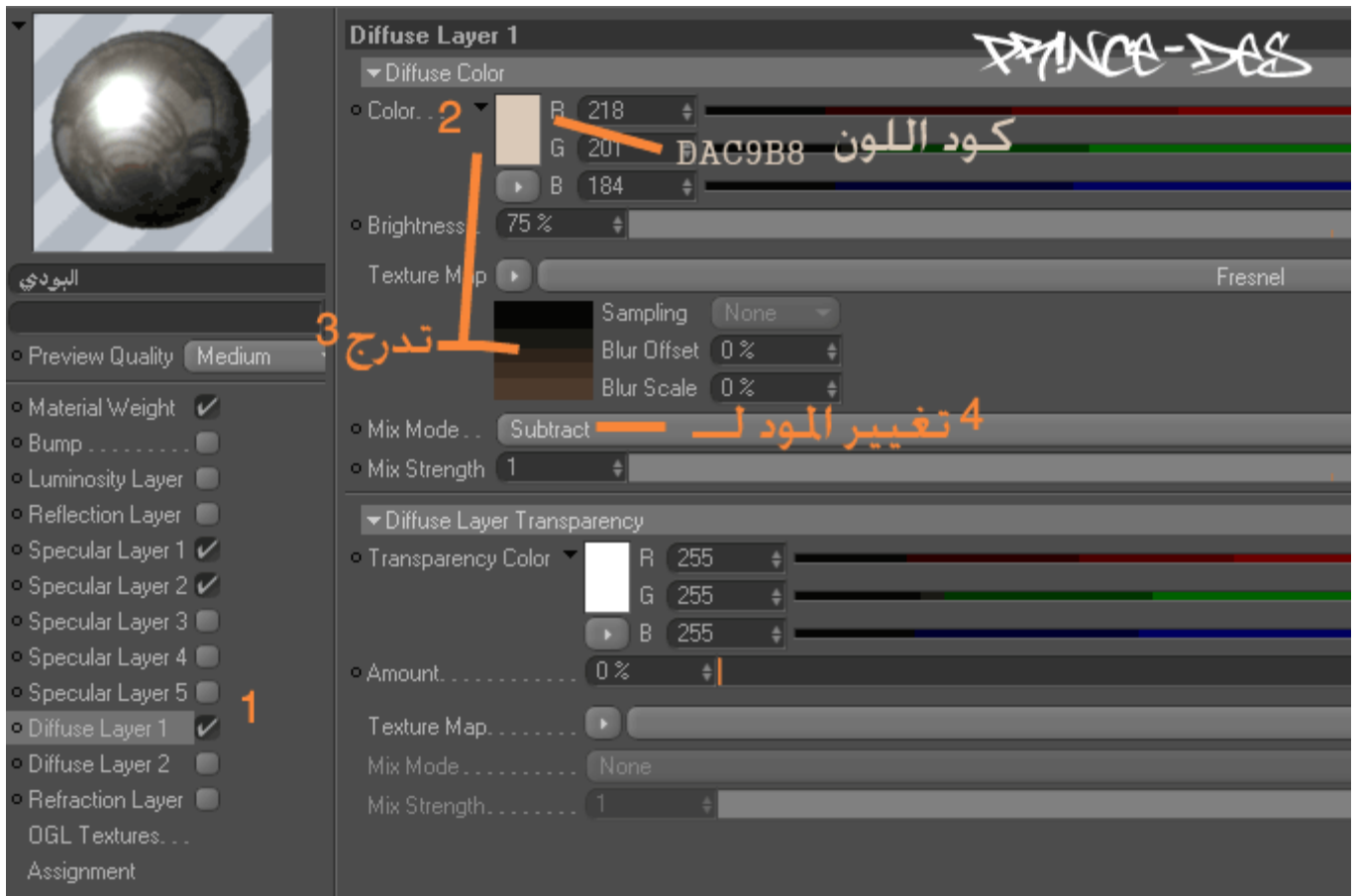
رح اشرحها بشكل اكبر

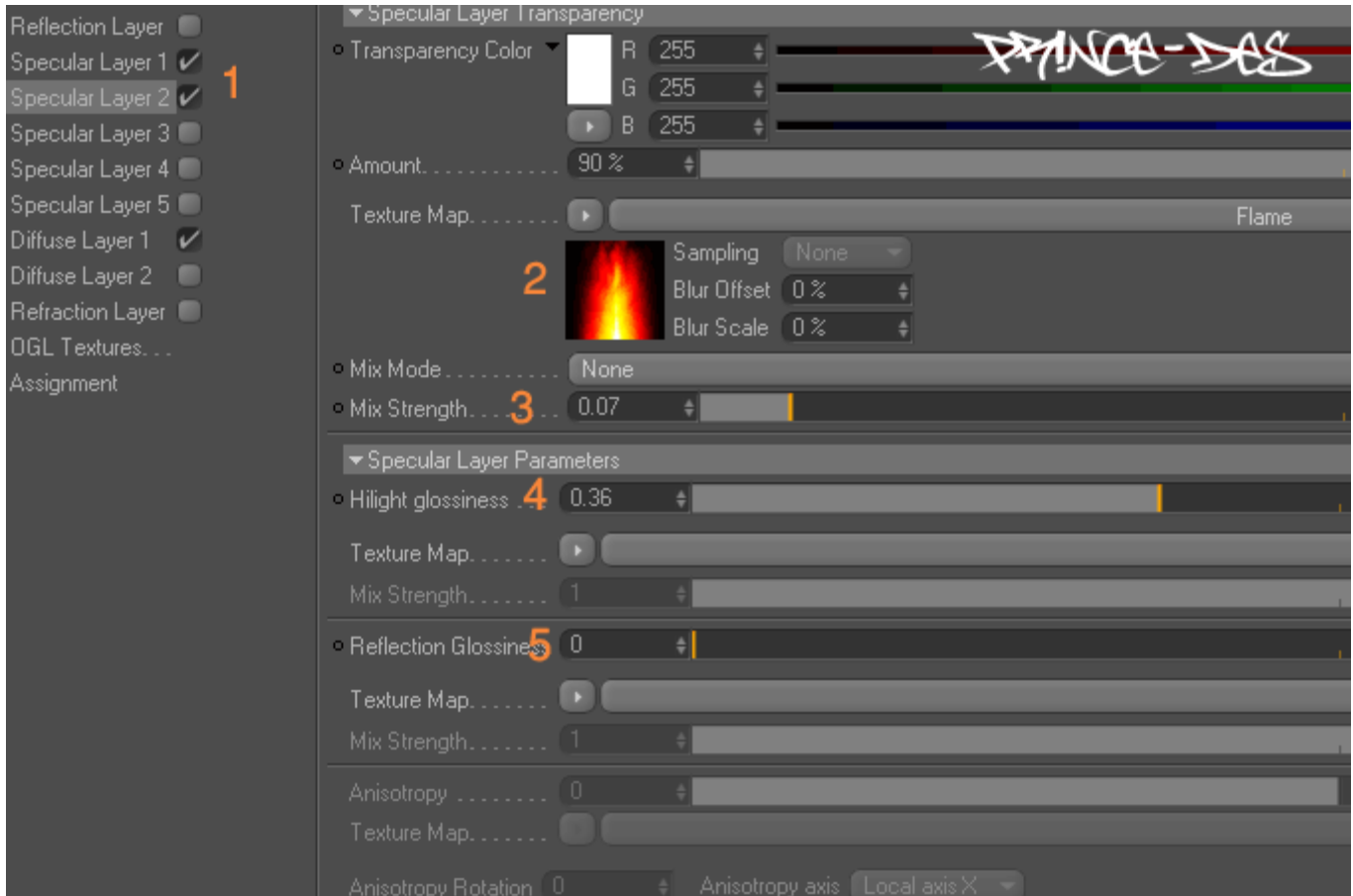
لنعتبر ان الكاميرا هي العين الناظرة والسيارة هي مرآة عاكسة والاضائة اللي بالاعلى هي رجل

كيف رح نقدر نشوف من خلال هذي المرآة اللي امامنا الرجل بدون مايوقف بالمكان المناسب؟؟؟

لذلك لازم نحرك الاضاءة لحين مايكون موقعها مناسب وتعمل لنا انعكاس صحيح من خلال المرآة (الزجاج وبودي السيارة)

الان رح نضبط خامة البودي وخامة الستوديو





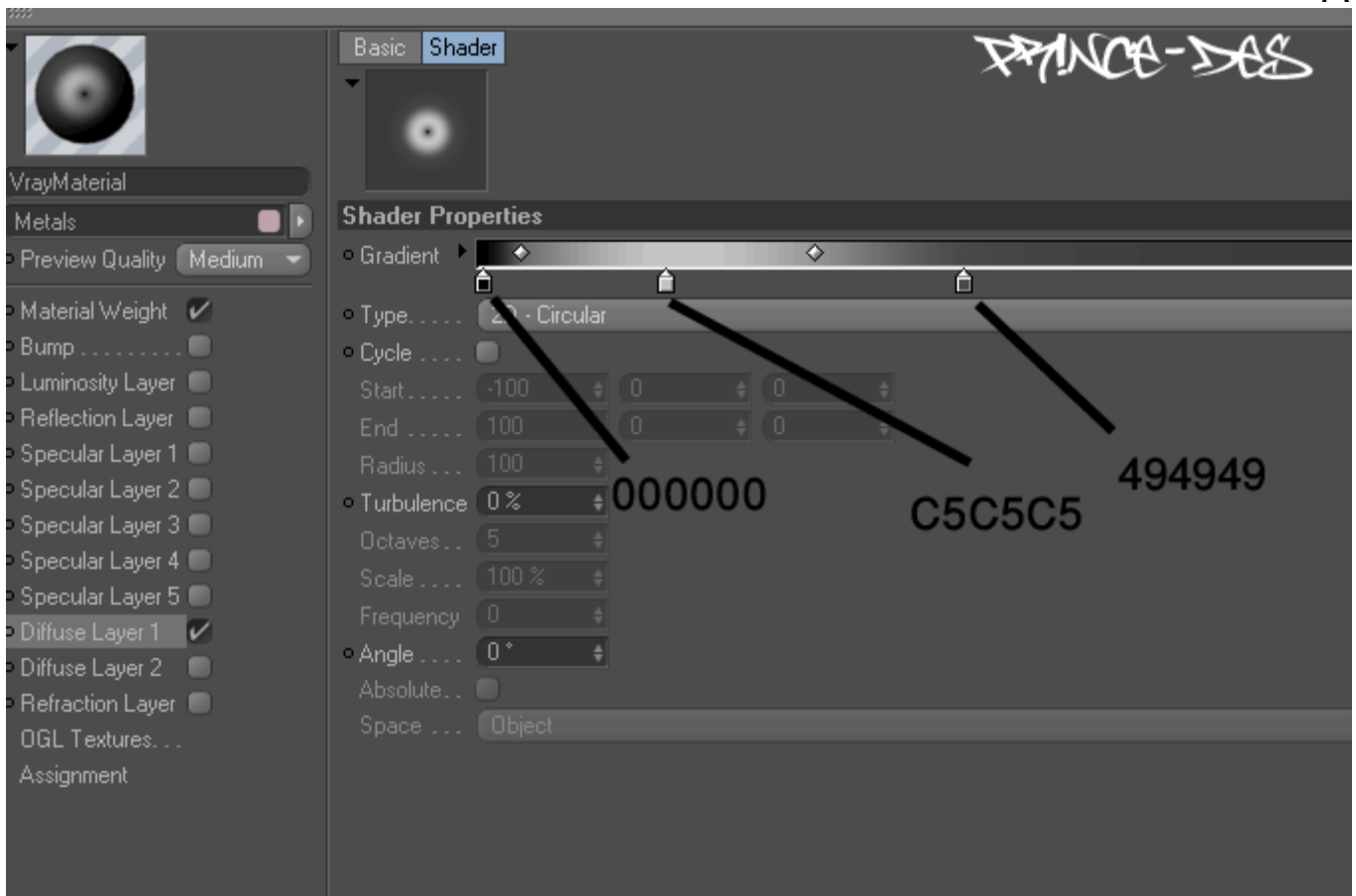
خامة النار بالصورة الاخيرة اعطت للماتريال لمعة خفيفة بلون طبيعي لاحظوا الفرق معها وبدونها
١٤



طبعا حصلت على نتيحتها مع التجربة (تجارب عمل تدرجات وتغيير المود جيدة وتعطي نتائج جيدة)

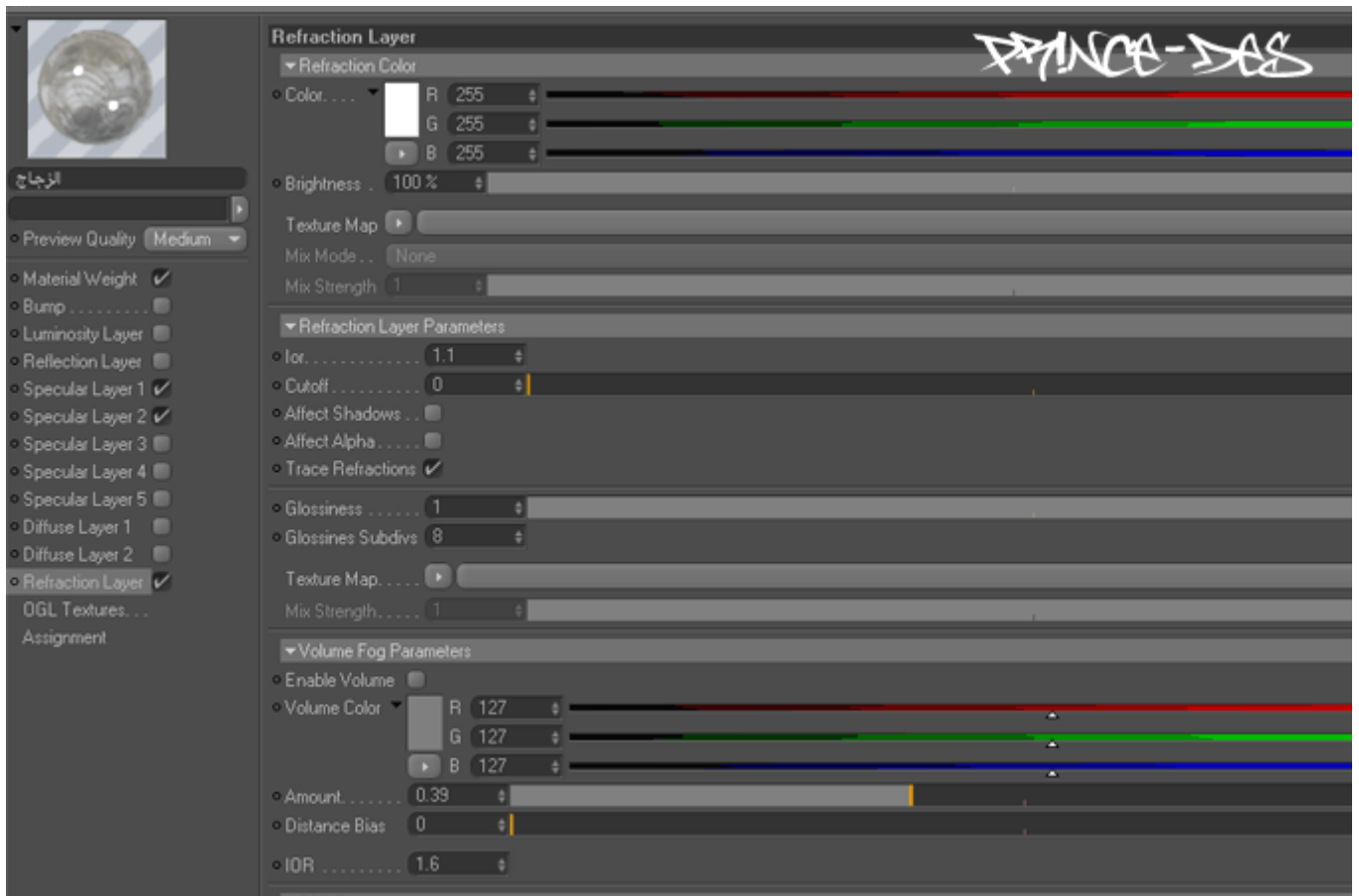
الان خامه الستوديو
١٥

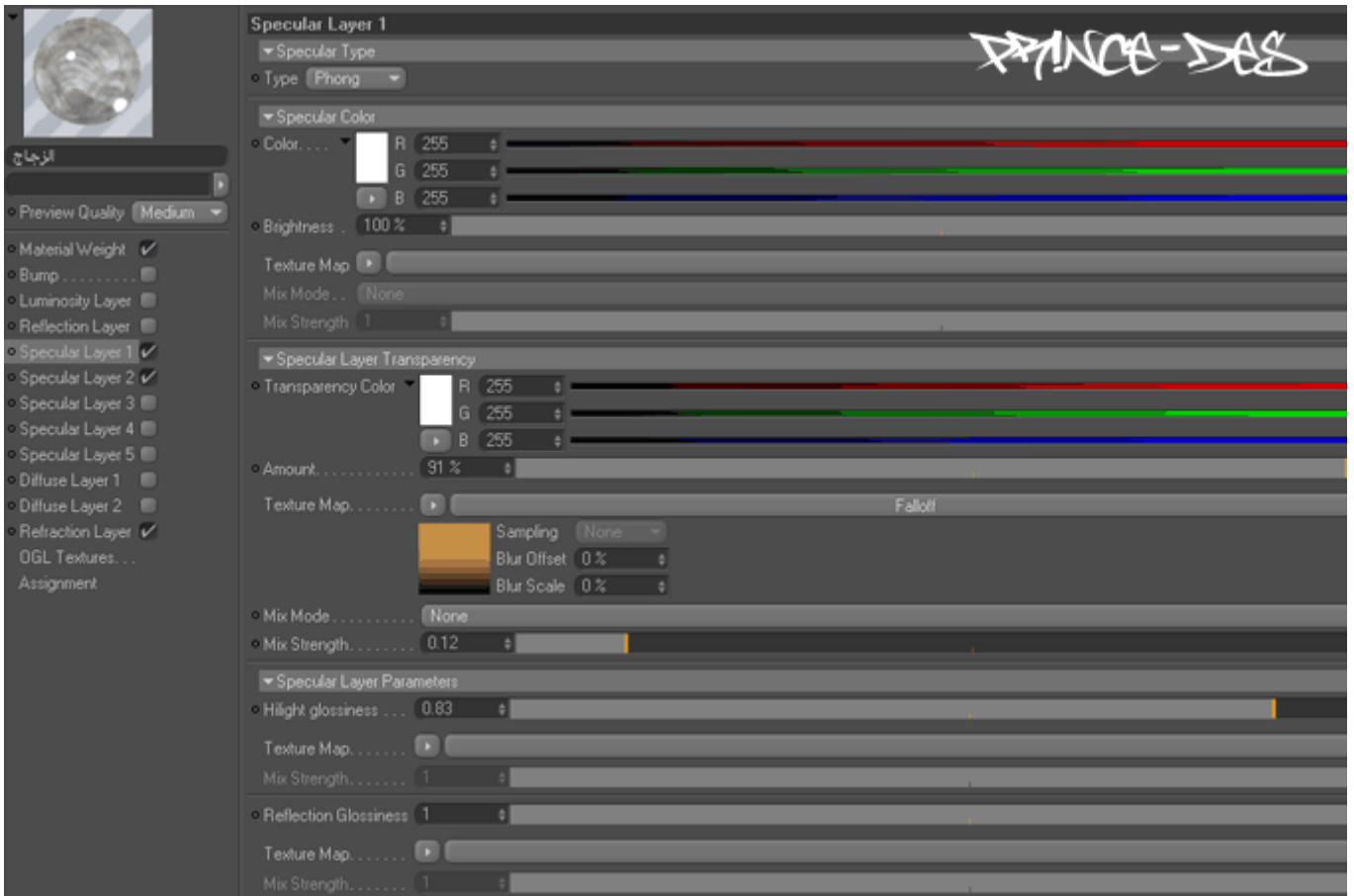




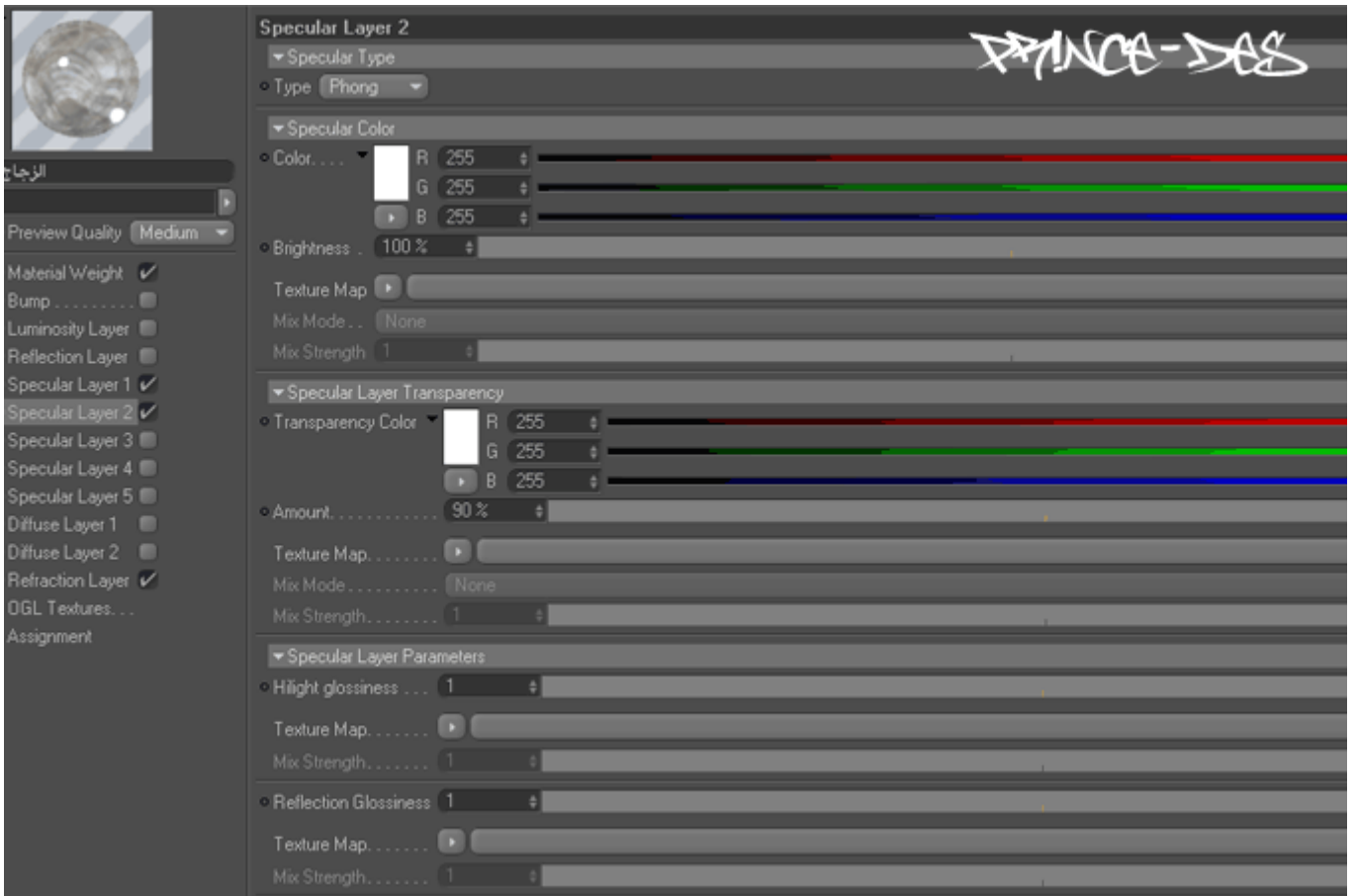
نعمل رندر تجريبي لجزء بسيط من العمل لمشاهدة خامة السيارة وخامة الستوديو





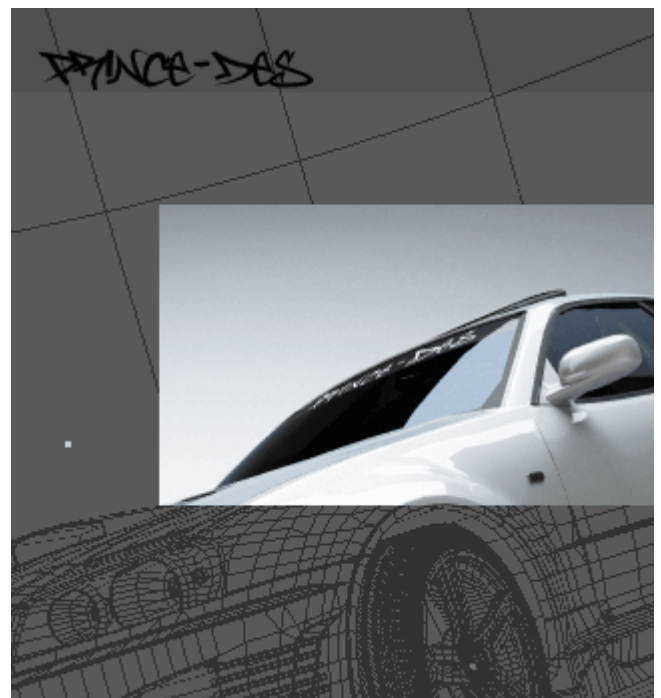


بالصورة السابقة التدرج ناعم لكن مع تقليل حجم الصورة يظهر التدرج حاد ..



نعمل تجربة رندر جديدة لمشاهدة خامة الزجاج مع الانعكاسات

٢١

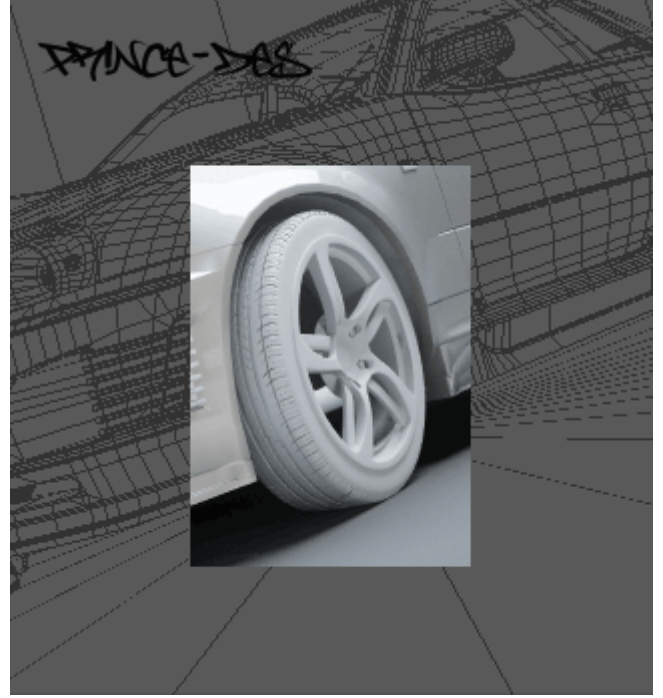


طبعا اكساء العفش الداخلي للسيارة بلون غامق هو الذي ساهم بجعل الزجاج يظهر باللون الاسود

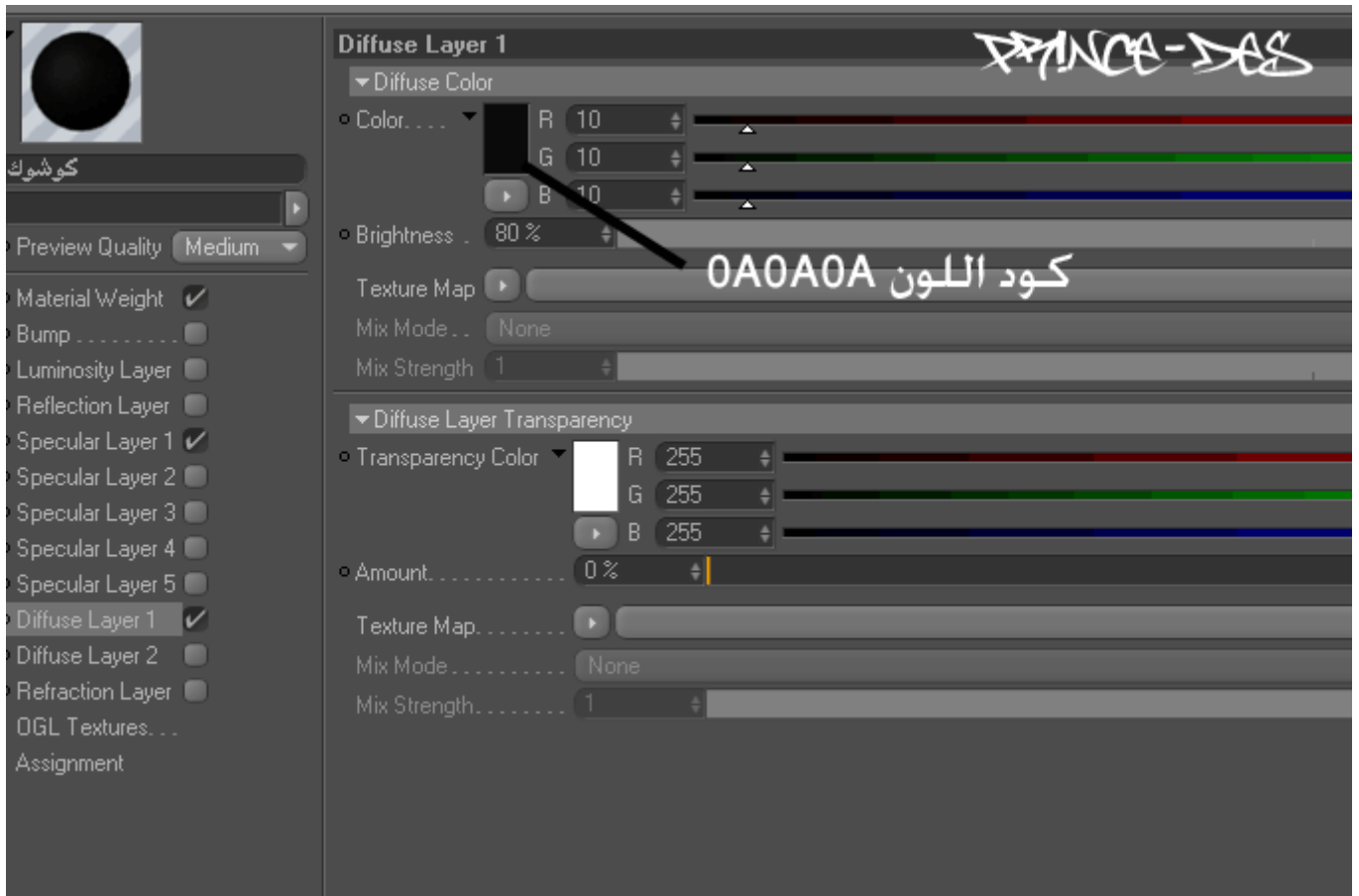
بالامكان اكساء العفش باي لون اخر ورح يظهر الزجاج شفاف بدون مشاكل

الان اكساء الاطارات

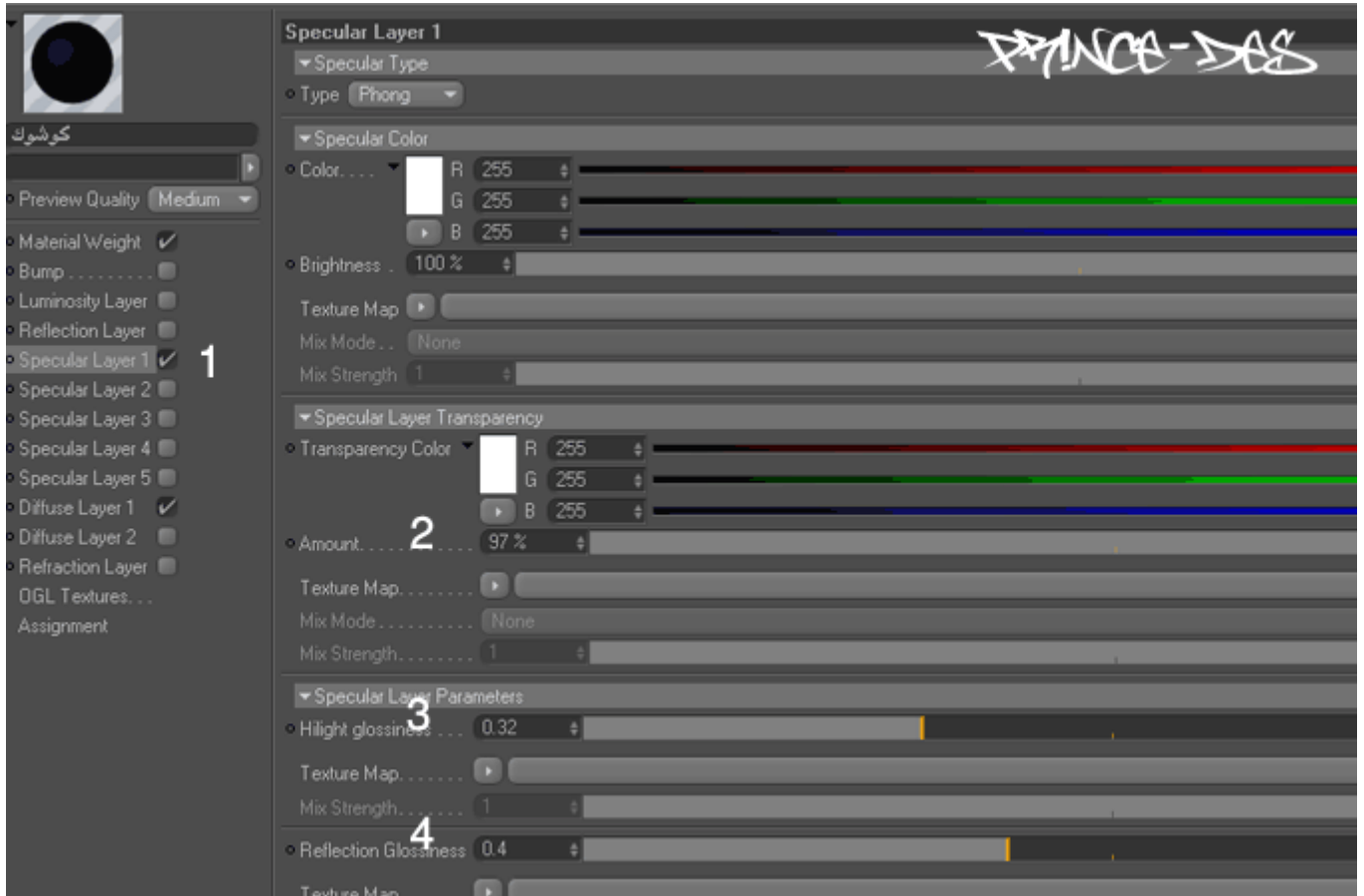
٢٢



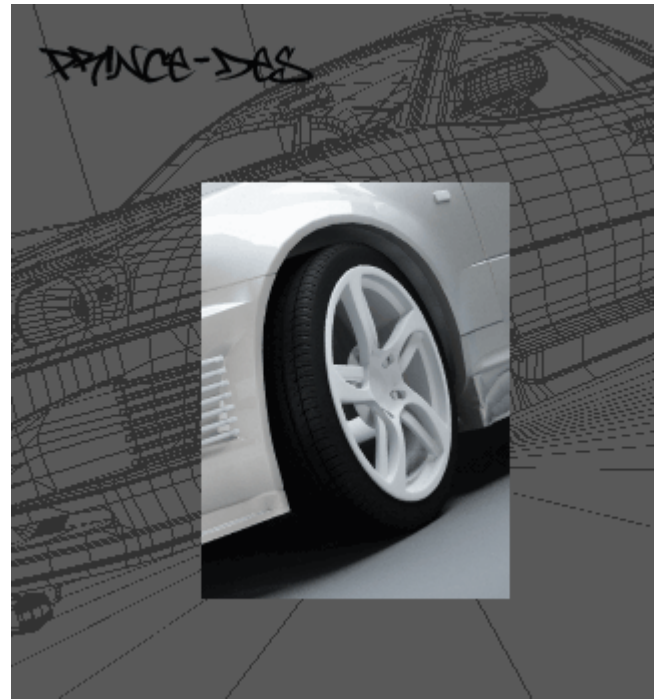
٢٣



٢٤



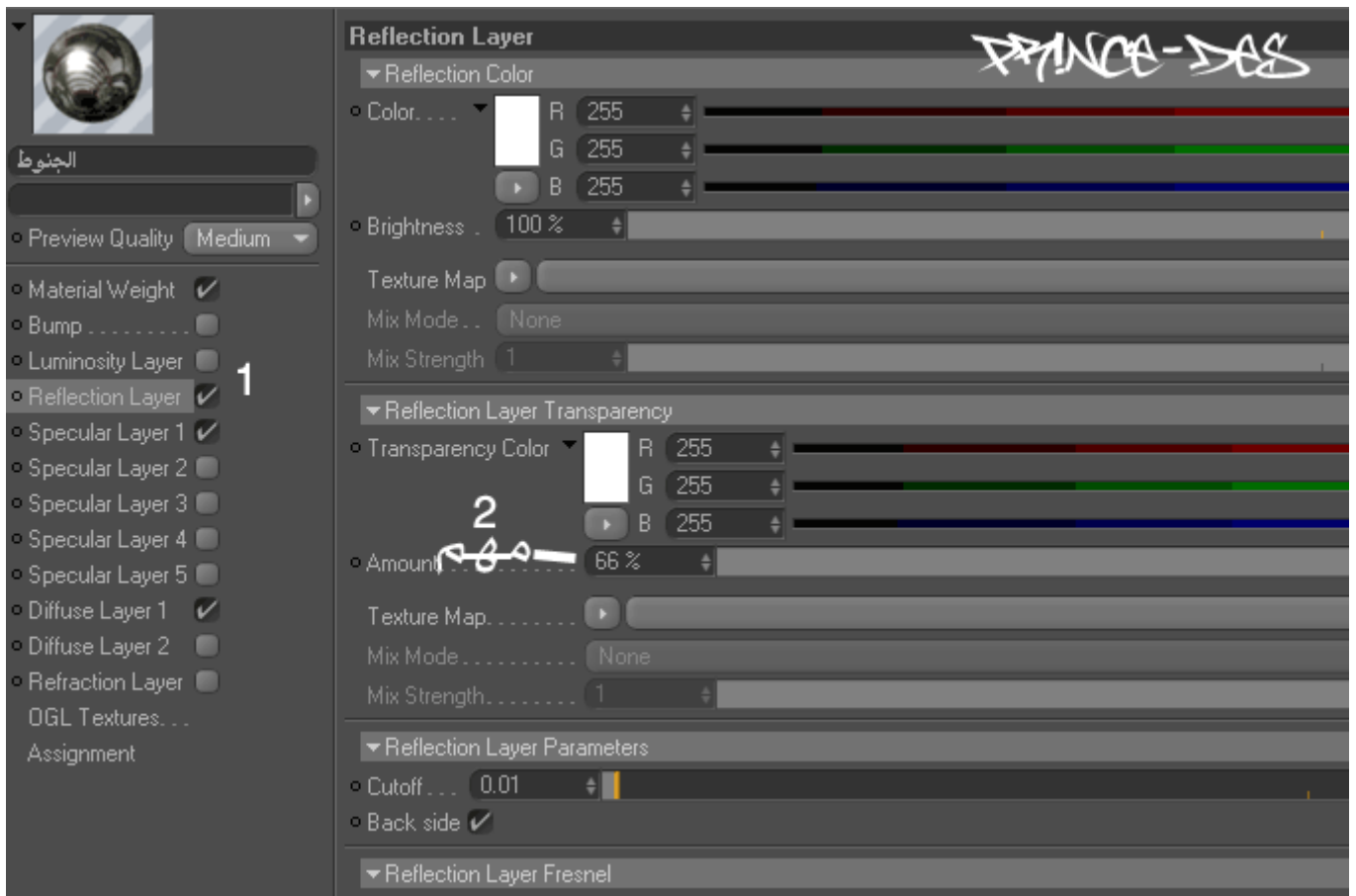
تجربة رندر لخامة الكوشوك



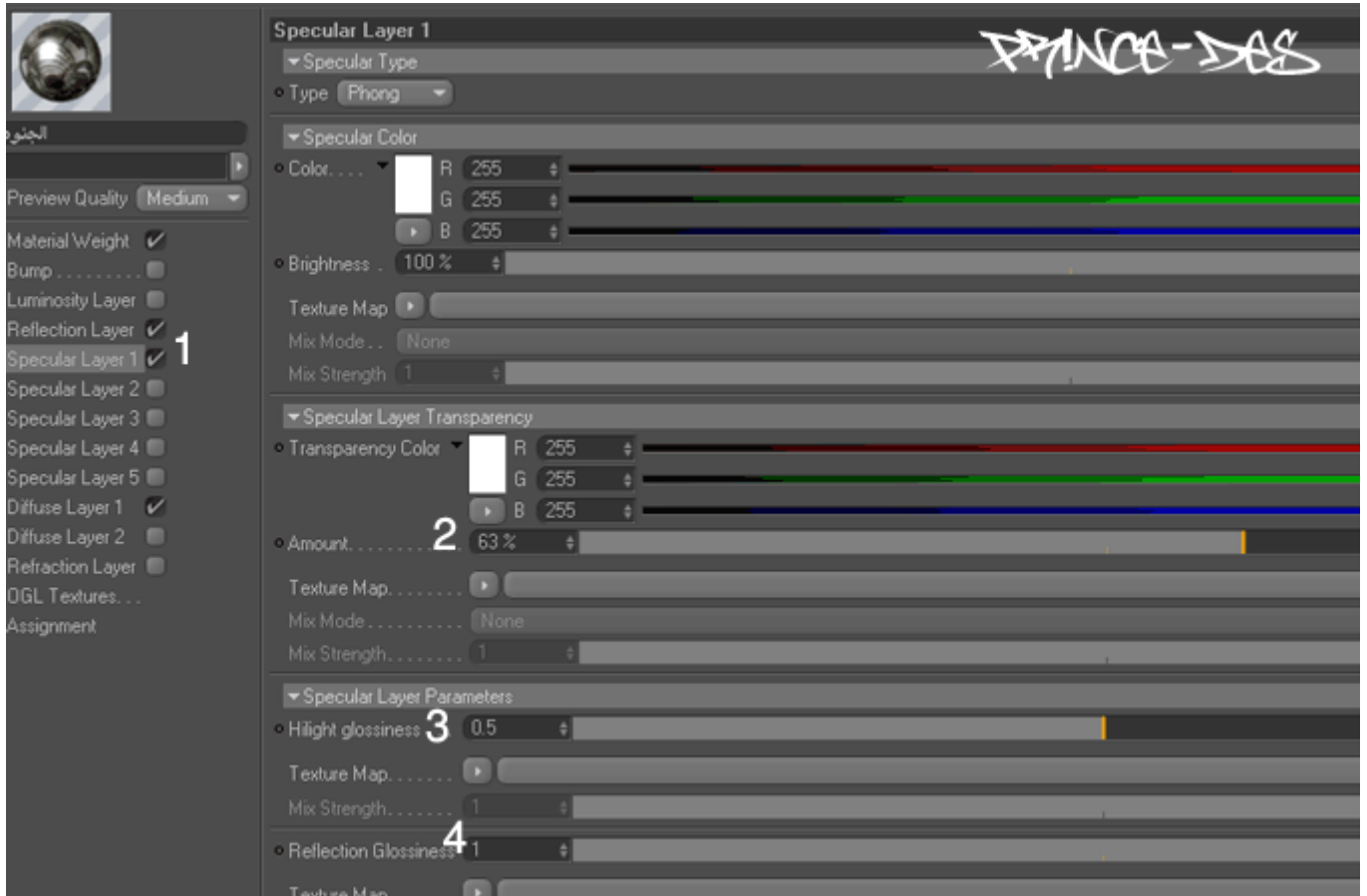
الان خامه الجنت

Diffuse Layer 1

- Diffuse Color
 - Color: R 107, G 107, B 107 (Hex: 6B6B6B)
 - Brightness: 80%
- Texture Map: [None]
- Mix Mode: None
- Mix Strength: 1
- Diffuse Layer Transparency
 - Transparency Color: R 255, G 255, B 255
 - Amount: 0%
- Texture Map: [None]
- Mix Mode: None
- Mix Strength: 1



٢٨



تجربة لخامة الجنط

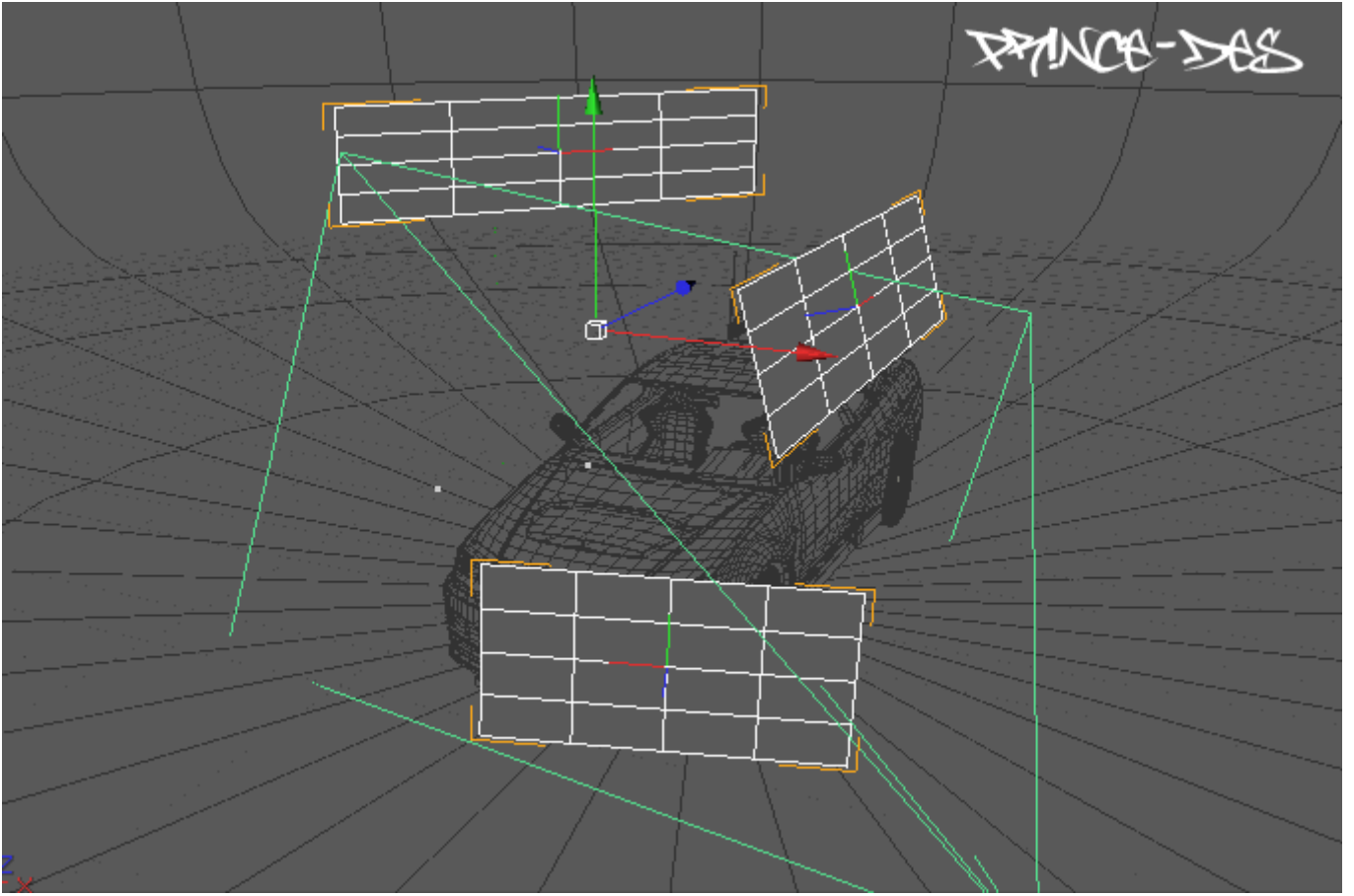


خامة زجاج الازوية الامامية لن اشرحها لانني غير مقتنع بيها بالامكان عمل افضل منها
باقي خامات السيارة لاتحتاج للشرح بقي فقط وضع اعدادات الكاميرا + الانعكاسات

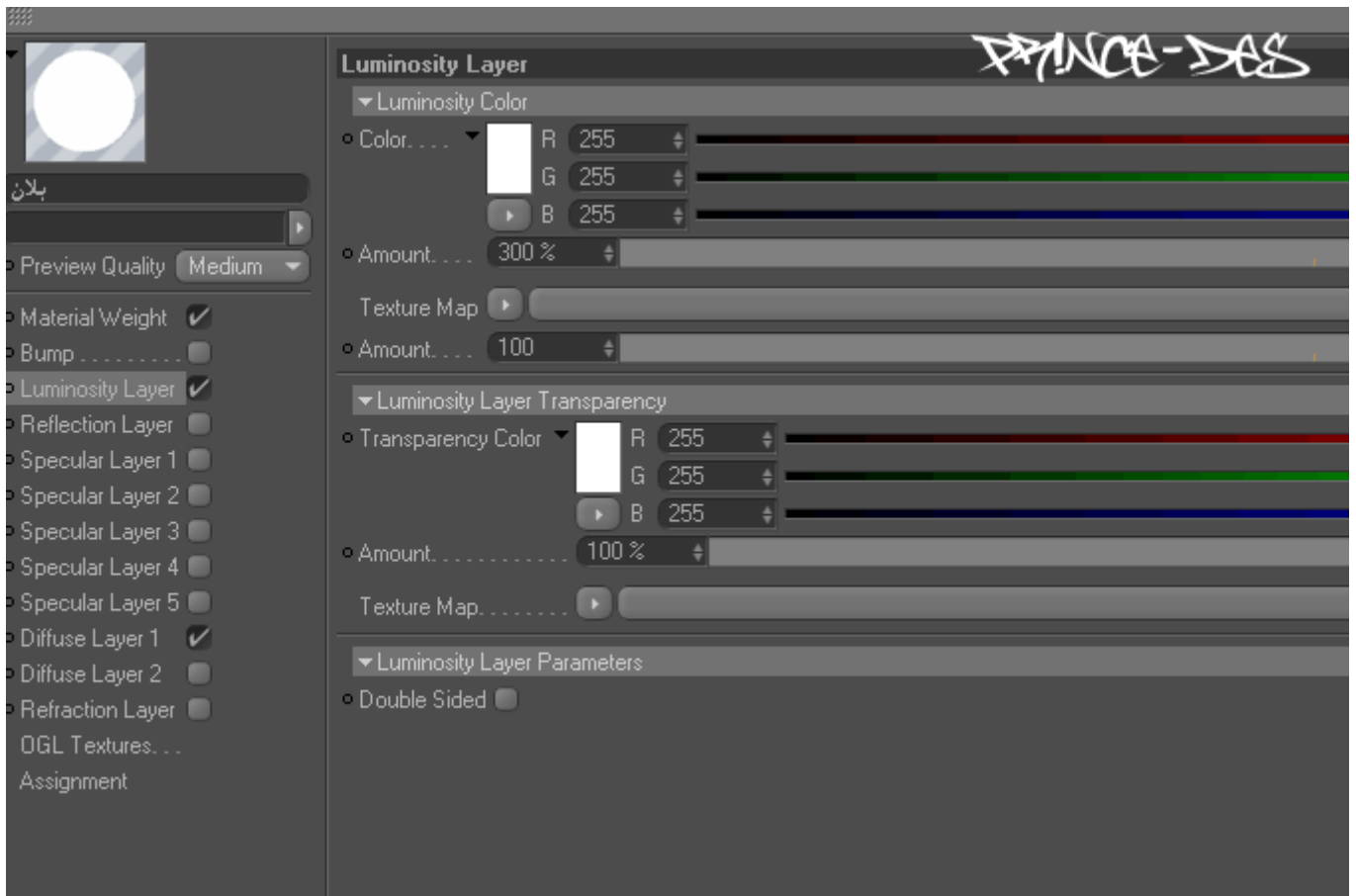
لعمل انعكاسات ضع plan (السطح المستوي)

بعده اماكن (اعمل تجارب وشوف)

المهم هذي اماكن البلان اللي وضعتها

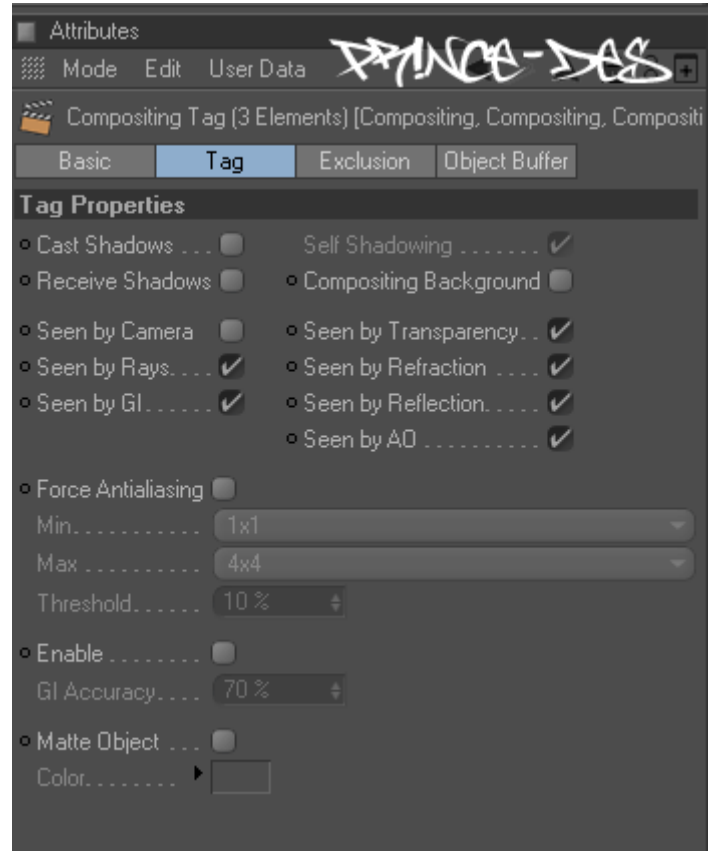


مع اعطائهم خامه مضيئه
٣١



بعدها وضع composting tag لاختفاء ظهورهم اثناء عمل رندر + منع ظهور ظلمهم

٣٢



اخيرا اعدادات الكاميرا



تم ادخال الصورة للفوتوشوب واستخدام فلتر lighting effects لزيادة ابراز الصورة عن طريق تعميم الزوايا اكثر + كولور بلنس ctrl + b لزيادة اللون الازرق في العمل >>> بالامكان الاستغناء طبعاً

صورة الاخراج النهائي

