



مرجع آموزشی V-Ray در 3ds Max



مؤلف:

یونس بناء

کتابخانه

سرشناسه
عنوان و نام پدیدآور
مشخصات نشر
مشخصات ظاهری
شابک
وضعیت فهرست‌نویسی
موضوع
موضوع
موضوع
موضوع
رده‌بندی کنگره
رده‌بندی دیویی
شماره کتابشناسی ملی

: بنا، یونس، ۱۳۶۲
: مرجع آموزشی V-ray در 3ds Max / مولف یونس بناء.
: تهران: انتشارات دانشگاهی کیان، ۱۳۹۱.
: ۴۷۲ ص: مصور.
: ۹۷۸-۶۰۰-۶۰۲۱-۹۵-۹
: فیبا
: تری دی اس. مکس (فایل کامپیوتر)
: تزئین داخلی — طراحی به کمک کامپیوتر
: متحرک سازی کامپیوتری — نرم افزار
: گرافیک کامپیوتری — نرم افزار
: ۳۴۹۷/۷۱/۸۳ TR
: ۰۰۶/۶۹۱
: ۳۴۹۷/۷۱/۸۳



نشر دانشگاهی کیان
Kian Publication

انتشارات دانشگاهی کیان

نام کتاب
ناشر
مؤلف
ویراستار
چاپ اول
تیراژ
چاپ و صحافی
قیمت
شابک
ISBN

مرجع آموزشی V-ray در 3ds Max
انتشارات دانشگاهی کیان
یونس بناء
عرفان قانعی راد
۱۳۹۱
۱۵۰۰ جلد
گنج شایگان
۱۸۰۰۰ تومان (همراه با CD)
۹۷۸-۶۰۰-۶۰۲۱-۹۵-۹
978-600-6021-95-9

کلیه حقوق برای ناشر محفوظ است.
تغییر تمامی یا قسمتی از این اثر به
صورت الکترونیکی یا چاپ مجدد، چاپ
است. فیزیکی و انواع دیگر چاپ ممنوع
است. پیگرد قانونی دارد.

مرکز پخش:

انتشارات دانشگاهی کیان: خ انقلاب - خ ۱۲ فروردین - کوچه نوروز - پلاک ۱۲ طبقه اول

تلفن: ۶۶۲۱۱۷۱۵-۶۶۲۰۶۸۳۳-۶۶۲۱۶۳۳۶

خرید Online از طریق سایت www.kianpub.com

SMS: ۳۰۰۲۲۱۴۴۱

«سپس، به کاتبان و نویسندگان بنگر و بهترین آن‌ها را بر کارهای خود بگمار ... کاتبان و نویسندگانی برگزین که قدر خود را بشناسند، چون کسی که به قدر خود شناخت ندارد، دیگران را هم نمی‌شناسد.»
«برگرفته از نامه‌ی ۵۳ نهج البلاغه به مالک اشتر»

اگرچه نوشتن و پرداختن زکات علم از توصیه‌های اکید بزرگان و گواه بر کرامت اهل دانش است، اما امروزه پرداختن به انگیزه‌ها و اهداف نوشتن بیشتر جلوه می‌کند. بی‌شک این‌که چه کسی می‌نویسد مهم نیست، اما این‌که چرا و به چه پشتوانه‌ای می‌نویسد، درخور تأمل است. ما معتقدیم که چاپ روزافزون کتاب‌های به اصطلاح «مردم‌که خالی از هرگونه نوآوری و بی‌توجه به استانداردهای چاپ کتاب و نیازهای مخاطبان است» حاصل تفکر بازاری مستولی بر جامعه‌ی نشر است. بی‌پرده آن‌که عنوان پر زرق و برق، دستاویز قرار دادن مضمون‌های نو با هدف فروش بالا و طولیل کردن سیاهه‌ی سابقه‌ی علمی، نمی‌تواند دلیل محکمی برای چاپ و نشر کتابی باشد که خواننده‌ی مشتاق با صرف هزینه‌های نه چندان کم آن را تهیه می‌کند، به امید آن‌که چیزی از آن بیاموزد.

باید پذیرفت که انگیزه‌ی نوشتن کم از محتوای نوشته نیست و بین این دو رابطه‌ای مستقیم برقرار است. اگر انگیزه از نوشتن، تولید دانش باشد، بی‌شک نویسنده از قلم بی‌محتوا و کم‌عمق پرهیز می‌کند و اگر دغدغه‌ی دانش و فرهنگ زخم خورده در میان باشد، ناشر تنها به عنوان پرطمطراق بسنده نمی‌کند.

و چقدر امروزه، فرهنگ و دانش این مرز بوم که گرفتار آفت بی‌انگیزگی و زخم هوس است، نیازمند ناشران و نویسندگانی است که نیت‌شان کمک به رشد دانش و ارتقای فرهنگ جامعه است و به راستی که التیامی بر این درد نیست مگر نویسندگانی که قدر خود و دیگران را می‌دانند و خوب می‌فهمند که کتاب، ابزار سودجویی‌های مغرضانه نیست و می‌کوشند تا خود را از هرگونه شهوت نام و رسم و ثروت تهی کنند.

انتشارات دانشگاهی کیان خود را بری از عیب و خطا نمی‌داند، اما همواره بیش از پیش می‌کوشیم تا در راستای تولید علم و نشر کتاب‌های پرمحتوا، دست نویسندگانی که انگیزه‌ی پاک دارند را فشرده و در کنارشان باشیم و از خداوند متعال می‌خواهیم که در این مسیر صعب و پرخطر در سایه‌ی لطف و عنایت خود از آن‌چه به عهده‌ی ما نهاده شده، سربلند و پیروز باشیم.

امروزه پیشرفت بیشتر کارهای هنری، از جمله معماری، دکوراسیون داخلی، انیمیشن‌های بلند و جلوه‌های ویژه‌ی سینمایی به نوعی در گروی نرم‌افزار 3ds Max می‌باشد. به جرأت می‌توان گفت که در بین نرم‌افزارهای سه‌بعدی‌ساز موجود در بازار که تعداد آن‌ها هم کم نیست، نرم‌افزار 3ds Max همواره در زمره‌ی برترین و پرطرفدارترین‌ها قرار داشته و این برتری به قدرت فوق‌العاده در مدل‌سازی، ساخت مواد و جنسیت، خلق نورها و جلوه‌های نوری، متحرک‌سازی آسان و در نهایت تولید خروجی‌های طبیعی باز می‌گردد. به دلیل حجم و وسعت زیاد هر کدام از این مباحث، معمولاً گروه‌های هنری شامل افرادی هستند که هر کدام در یک زمینه دارای تخصص و تبحر می‌باشند.

گسترده‌ی مباحث موجود انجام تمرین‌های فراوانی را می‌طلبد و علاقمندان نباید در این مسیر دچار یأس و ناامیدی شوند؛ زیرا فقط با گذر زمان و کسب تجربه‌های بیشتر است که می‌توان به موفقیت و نتیجه‌ی مطلوب دست یافت.

براساس تجربه‌ی شخصی اینجانب، اکثر طراحان سه‌بعدی‌ساز، در زمینه‌ی نورپردازی و گرفتن خروجی با مشکل‌های زیادی مواجه می‌شوند؛ بنابراین در این کتاب سعی شده است تمرین‌های متنوعی در این زمینه ارائه شود تا کیفیت پروژه‌های کاربران افزایش یابد.

کتاب «تمرین‌های کاربردی VRay در 3ds Max» شما را با موتور جدیدی به نام VRay آشنا خواهد کرد که قدرت خارق‌العاده‌ای در خلق صحنه‌های طبیعی دارد. این موتور در واقع یک نرم‌افزار جانبی است که در محیط 3ds Max عمل می‌کند. این کتاب با استفاده از پروژه‌های گوناگون کاربردی به نگارش درآمده است و می‌توانید از طریق DVD همراه، تصاویر استفاده شده در این کتاب را به صورت رنگی مشاهده کنید.

جلدهای بعدی این کتاب در دست نگارش است و امید است که مورد استفاده و توجه کلیه‌ی علاقمندان گرامی قرار گیرد. خوانندگان محترم می‌توانند نظرها و پیشنهادهای خود را از طریق پست الکترونیک با اینجانب مطرح کنند.

یونس بناء

max-yones@yahoo.com

فصل اول: آشنایی با V-Ray

۲۰	V-Ray چیست؟
۲۰	موتور Scanline Renderer
۲۱	موتور Mental Ray
۲۲	قابلیت‌های موتور V-Ray
۲۲	خاصیت ضد پدانه شدن
۲۳	ماده‌های پیشرفت و حرفه‌ای
۲۳	طرح Displacement
۲۴	محاسبات طبیعی Global Illumination
۲۵	جلوه‌ی Depth of Field
۲۶	جلوه‌ی Fur

فصل دوم: مروری بر تنظیم‌های اصلی V-Ray

۲۸	تنظیم‌های منطقی V-Ray در صحنه‌ها
۲۸	مرحله‌ی اول - تعریف مقدار استاندارد برای DMC
۳۰	مرحله‌ی دوم - آزمایش موتور Light Cache برای GI
۳۲	بیا باید کمی در مورد Subdiv صحبت کنیم!
۳۷	مرحله‌ی سوم - آزمایش موتور Irradiance Map برای GI
۴۲	دنبال چه هستید؟ کیفیت کار یا زمان رندر؟!
۴۸	مرحله‌ی چهارم - کنترل کیفیت نهایی در DMC
۴۸	مرحله‌ی پایانی - جلوه‌ی V-Ray Sample Rate

فصل سوم: حفظ حافظه در زمان عملیات رندر

۵۴	Save Irradiance Maps
۵۴	ذخیره‌ی محاسبات Irradiance Maps
۵۴	Irradiance Maps for Big Images

۵۴	محاسبات Irradiance Maps برای تصاویر بزرگ
۵۵	Use Store with Irradiance Maps
۵۵	فعال کردن پارامتر Irradiance MapsStore with در منبع نوری
۵۵	Improve Displacement Map
۵۵	Displacement Map بهبود طرح
۵۶	Run a Local test
۵۶	گرفتن رندرهای آزمایشی

فصل چهارم: تنظیمات نورپردازی و رندر کردن یک صحنه داخلی

۵۸	بخش اول: تنظیمات GI
۵۸	مرحله اول - رندر اولیه
۶۱	مرحله دوم - پیش نمایش GI
۶۴	مرحله سوم - ریزه کاری
۶۷	مرحله چهارم - رسیدن به کیفیت بهتری از GI
۶۸	مرحله پنجم - بهبود نقاط و اشیای تیز و دندان دندانه
۷۱	مرحله ششم - رندر نهایی با GI
۷۲	بخش دوم: رندر صحنه با مواد
۷۳	مرحله اول - رندر صحنه با مواد اولیه
۷۴	مرحله دوم - نمایش ماده ها با فعال کردن تکنیک GI
۷۵	مرحله سوم - رسیدن به کیفیت بهتری از GI همراه با مواد
۷۷	بخش سوم: خروجی نهایی
۷۷	مرحله اول - افزایش کیفیت نهایی

فصل پنجم: نورپردازی و تنظیمات عملیات رندر یک صحنه داخلی در V-Ray

فصل ششم: شبیه سازی غروب در یک فضای داخلی

فصل هفتم: مدل سازی و نورپردازی یک صحنه داخلی با 3ds Max و V-Ray

۱۰۱	بخش اول
۱۰۱	مرحله اول - تنظیم واحدهای اندازه گیری
۱۰۱	مرحله دوم - ساخت دیوارها
۱۰۲	مرحله سوم - تعریف ارتفاع دیوارها
۱۰۳	مرحله چهارم - ایجاد حفره پنجره

مرحله‌ی پنجم - ایجاد کف و سقف	۱۰۳
مرحله‌ی ششم - ایجاد فریم پنجره‌ها و شیشه	۱۰۴
مرحله‌ی هفتم - جزئیات روی دیوارها	۱۰۵
مرحله‌ی هشتم - ساخت تخت خواب	۱۰۵
مرحله‌ی نهم - تشک روی تخت	۱۰۶
مرحله‌ی دهم - ایجاد روتختی	۱۰۶
مرحله‌ی یازدهم - تکمیل روتختی	۱۰۷
مرحله‌ی دوازدهم - اصلاح‌کننده‌ی Cloth	۱۰۸
مرحله‌ی سیزدهم - شروع شیشه‌سازی پارچه و روتختی	۱۰۹
مرحله‌ی چهاردهم - کنترل کنار تخت	۱۱۰
مرحله‌ی پانزدهم - ساخت بالش‌ها	۱۱۱
مرحله‌ی شانزدهم - تکمیل مدل‌سازی بالش‌ها	۱۱۲
مرحله‌ی هفدهم - تکمیل تخت خواب	۱۱۲
مرحله‌ی هجدهم - لامپ‌ها	۱۱۳
مرحله‌ی نوزدهم - پایه‌ی لامپ‌ها	۱۱۴
مرحله‌ی بیستم - تراز کردن موقعیت پایه و کپسول آن	۱۱۴
مرحله‌ی بیست و یکم - ساخت گلدان تزئینی	۱۱۶
مرحله‌ی بیست و دوم - تکمیل مدل گلدان	۱۱۶
مرحله‌ی بیست و سوم - مدل‌سازی گیلای شیشه‌ای	۱۱۷
مرحله‌ی بیست و چهارم - اصلاح مدل گیلای	۱۱۸
مرحله‌ی بیست و پنجم - اصلاح حفره‌ی گیلای	۱۱۸
مرحله‌ی بیست و ششم - ایجاد مایع داخل گیلای شیشه‌ای	۱۱۹
مرحله‌ی بیست و هفتم - مدل‌سازی صندلی راحتی	۱۲۰
مرحله‌ی بیست و هشتم - پرده‌ها (ترسیم اولیه)	۱۲۰
مرحله‌ی بیست و نهم - اصلاح مدل پرده	۱۲۱
مرحله‌ی سیام - تکمیل مدل پرده‌ها	۱۲۲
مرحله‌ی سی و یکم - قرار دادن پرده‌ها در موقعیت صحیح	۱۲۳
مرحله‌ی سی و دوم - مدل‌سازی میز	۱۲۳
مرحله‌ی سی و سوم - کنترل نهایی صحنه و خلق دوربین‌ها	۱۲۴
مرحله‌ی سی و چهارم - تنظیم اندازه‌ی رندر	۱۲۴

۱۲۵.....	بخش دوم.....
۱۲۵.....	مرحله اول - مدل سازی شمع
۱۲۶.....	مرحله ی دوم - تنظیمات ابتدایی V-Ray
۱۲۷.....	مرحله ی سوم - (Global illumination) GI
۱۲۹.....	مرحله ی چهارم - دیوارها
۱۳۰.....	مرحله ی پنجم - ماده ی Multi Sub-object برای دیوار
۱۳۱.....	مرحله ی ششم - ماده ی سقف
۱۳۲.....	مرحله ی هفتم - ماده ی کف
۱۳۲.....	مرحله ی هشتم - تکمیل ماده ی کف
۱۳۴.....	مرحله ی نهم - ماده ی پنجره ها
۱۳۵.....	مرحله ی دهم - نورپردازی و دوربین
۱۳۶.....	مرحله ی یازدهم - تنظیمات منابع نوری و دوربین
۱۳۸.....	مرحله ی دوازدهم - اولین آزمایش رندر
۱۳۹.....	مرحله ی سیزدهم - نور دیواری
۱۴۰.....	مرحله ی چهاردهم - ماده ی پرده ها
۱۴۱.....	مرحله ی پانزدهم - تکمیل ماده ی پرده ها
۱۴۲.....	مرحله ی شانزدهم - ماده ی تخت خواب
۱۴۳.....	مرحله ی هفدهم - ماده ی روتختی و بالش ها
۱۴۴.....	مرحله ی هجدهم - ماده ی بالش های بزرگتر
۱۴۵.....	مرحله ی نوزدهم - ماده ی فلزی
۱۴۶.....	مرحله ی بیستم - ماده ی آباژور
۱۴۶.....	مرحله ی بیست و یکم - ماده ی میل های راحتی
۱۴۸.....	مرحله ی بیست و دوم - ماده ی گلدان های تزئینی
۱۴۸.....	مرحله ی بیست و سوم - ماده ی میز جلو مبلی
۱۴۹.....	مرحله ی بیست و چهارم - ماده ی شمع
۱۴۹.....	مرحله ی بیست و پنجم - شبیه سازی نور شمع
۱۵۱.....	مرحله ی بیست و ششم - گیلان شیشه ای
۱۵۲.....	مرحله ی بیست و هفتم - ماده ی جاشمعی
۱۵۲.....	مرحله ی بیست و هشتم - حیلای برای انعکاس ها
۱۵۴.....	مرحله ی بیست و نهم - مدل سازی موکت

مرحله‌ی سی‌ام - اضافه کردن پرزها به موکت.....	۱۵۴
مرحله‌ی سی و یکم - تکمیل موکت و ماده‌ی آن	۱۵۵
مرحله‌ی سی و دوم - تنظیمات نهایی رندر.....	۱۵۶
مرحله‌ی سی و سوم - ذخیره‌ی کانال‌های مختلف	۱۵۸

فصل هشتم: رندر سریع از صحنه‌ی داخلی

ایجاد کف	۱۶۰
ایجاد دیوارها	۱۶۵
نورپردازی اتاق	۱۷۰
تنظیمات نورپردازی و GI	۱۷۲
تنظیمات V-Ray	۱۷۴
تنظیمات جانبی	۱۸۰
اولین پیش‌نمایش رندر	۱۸۱
تکمیل مدل‌سازی و افزودن جزئیات	۱۸۵

فصل نهم: تنظیمات نورپردازی

نتیجه‌گیری	۱۹۶
------------------	-----

فصل دهم: خروجی و رندر گرفتن از نماهای مختلف یک صحنه‌ی ثابت

شروع کار	۱۹۸
خلاصه‌ی کار	۲۰۷

فصل یازدهم: حرکت دوربین در یک فضای داخلی توسط V-Ray

شروع کار	۲۱۰
مرحله‌ی اول - محاسبات Light Cache	۲۱۰
مرحله‌ی دوم - محاسبات Irradiance Map	۲۲۲
مرحله‌ی سوم - رندر نهایی انیمیشن	۲۲۶

فصل دوازدهم: تنظیم‌های اولیه‌ی Sky Light در سیستم V-Ray

شروع کار	۲۳۰
خلق یک صحنه‌ی ساده	۲۳۵

۲۲۶.....	فعال کردن Sky Light
۲۲۸.....	اضافه کردن خورشید
۲۲۲.....	برقراری تعادل بین خورشید و آسمان

فصل سیزدهم: آماده‌سازی صحنه برای سیستم V-Ray و Day Light

۲۲۶.....	شروع کار
۲۵۷.....	بادآوری

فصل چهاردهم: تولید Caustic برای ماده‌های شیشه‌ای

۲۶۰.....	شروع کار
----------	----------

فصل پانزدهم: ایجاد جلوه Caustic در V-Ray

۲۶۹.....	بخش اول: ایجاد ماده‌ی شیشه‌ای
۲۶۹.....	مرحله‌ی اول
۲۶۹.....	مرحله‌ی دوم
۲۷۰.....	مرحله‌ی سوم
۲۷۴.....	بخش دوم: آماده‌سازی صحنه
۲۷۴.....	مرحله‌ی چهارم
۲۷۵.....	مرحله‌ی پنجم
۲۷۵.....	مرحله‌ی ششم
۲۷۶.....	مرحله‌ی هفتم
۲۷۶.....	بخش سوم: خلق منابع نوری
۲۷۶.....	مرحله‌ی هشتم
۲۷۶.....	مرحله‌ی نهم
۲۷۷.....	بخش چهارم: تنظیمات رندر
۲۷۷.....	مرحله‌ی دهم
۲۷۸.....	مرحله‌ی یازدهم
۲۷۸.....	مرحله‌ی دوازدهم
۲۷۸.....	مرحله‌ی سیزدهم

مرحله‌ی چهاردهم	۲۷۹
مرحله‌ی پانزدهم	۲۷۹
بخش پنجم: تنظیمات Caustics	۲۸۰
مرحله‌ی شانزدهم	۲۸۰
مرحله‌ی هفدهم	۲۸۱
مرحله‌ی هجدهم	۲۸۲

فصل شانزدهم: آشنایی با دوربین و نورهای Sun و Sky در V-Ray

شروع کار	۲۸۶
ایجاد دوربین	۲۹۲

فصل هفدهم: طرای لوگوی براق و شیشه‌ای

شروع کار	۳۱۰
مرحله‌ی اول - مدل‌سازی	۳۱۰
مرحله‌ی دوم - ساخت مواد و جنسیت‌ها	۳۱۸
مرحله‌ی سوم - تنظیم‌های V-Ray و رندر کردن	۳۲۱

فصل هجدهم: جلوه‌ای جذاب از مواد در سیستم V-Ray

شروع کار	۳۲۶
----------	-----

فصل نوزدهم: حالت Anisotropic در V-Ray

شروع کار	۳۳۴
مدل‌سازی موضوع	۳۳۴
ساخت ماده‌ی استیل	۳۳۸
اعمال ماده‌ی استیل به موضوع	۳۴۲
ساخت ماده‌ی Anisotropy	۳۴۴
اصلاح مدل	۳۴۸
اعمال ماده‌ی Anisotropy به موضوع	۳۵۰

فصل بیستم: شبیه‌سازی ماده‌ی درخشانده در V-Ray

فصل بیست و یکم: طراحی عطر

۲۵۸	بخش اول: ساخت قسمت اصلی عطر
۲۵۸	مرحله‌ی اول
۲۵۸	مرحله‌ی دوم
۲۵۸	مرحله‌ی سوم
۲۵۹	مرحله‌ی چهارم
۲۵۹	مرحله‌ی پنجم
۲۶۰	مرحله‌ی ششم
۲۶۰	مرحله‌ی هفتم
۲۶۰	مرحله‌ی هشتم
۲۶۰	مرحله‌ی نهم
۲۶۱	مرحله‌ی دهم
۲۶۱	مرحله‌ی یازدهم
۲۶۲	مرحله‌ی دوازدهم
۲۶۲	مرحله‌ی سیزدهم
۲۶۲	مرحله‌ی چهاردهم
۲۶۲	مرحله‌ی پانزدهم
۲۶۲	بخش دوم: ساخت درپوش عطر
۲۶۲	مرحله‌ی شانزدهم
۲۶۳	مرحله‌ی هفدهم
۲۶۴	مرحله‌ی هجدهم
۲۶۴	مرحله‌ی نوزدهم
۲۶۴	مرحله‌ی بیستم
۲۶۵	مرحله‌ی بیست و یکم
۲۶۵	بخش سوم: ساخت مایع داخل بطری عطر
۲۶۵	مرحله‌ی بیست و دوم
۲۶۵	مرحله‌ی بیست و سوم
۲۶۶	مرحله‌ی بیست و چهارم
۲۶۶	مرحله‌ی بیست و پنجم

۲۶۷.....	بخش چهارم: ساخت لوله‌ی داخل عطر
۲۶۷.....	مرحله‌ی بیست و ششم
۲۶۷.....	مرحله‌ی بیست و هفتم
۲۶۸.....	بخش پنجم: نورپردازی
۲۶۸.....	مرحله‌ی بیست و هشتم
۲۶۹.....	مرحله‌ی بیست و نهم
۲۶۹.....	مرحله‌ی سی‌ام
۲۶۹.....	مرحله‌ی سی و یکم
۲۷۰.....	بخش ششم: ساخت ماده
۲۷۰.....	ماده‌ی پس‌زمینه
۲۷۰.....	مرحله‌ی سی و دوم
۲۷۰.....	ماده‌ی بطری عطر
۲۷۱.....	مرحله‌ی سی و سوم
۲۷۱.....	ماده‌ی مایع داخل عطر
۲۷۱.....	مرحله‌ی سی و چهارم
۲۷۲.....	ماده‌ی در بطری عطر
۲۷۲.....	مرحله‌ی سی و پنجم
۲۷۲.....	ماده‌ی لوله‌ی داخل عطر
۲۷۲.....	مرحله‌ی سی و ششم
۲۷۲.....	محیط پیرامون
۲۷۳.....	مرحله‌ی سی و هفتم
۲۷۲.....	بخش هفتم: تنظیمات عملیات رندر در V-Ray
۲۷۴.....	مرحله‌ی سی و هشتم
۲۷۵.....	مرحله‌ی سی و نهم
۲۷۵.....	مرحله‌ی چهلم
۲۷۶.....	مرحله‌ی چهل و یکم
	فصل بیست و دوم: ساخت ابر و مه با V-Ray Environment Fog
۲۷۸.....	شروع کار
۲۸۰.....	ساخت ابر با جلوه‌ی VEF

فصل بیست و سوم: خلق صحنه‌ای طبیعی توسط سیستم V-Ray و جلوه‌ی HDRI

۳۹۲.....	شروع کار.....
۳۹۲.....	مدل‌سازی صحنه.....
۳۹۹.....	ایجاد یک ماده‌ی مناسب برای زمین.....
۴۰۲.....	ایجاد ماده‌ای مناسب برای قوری.....

فصل بیست و چهارم: استفاده از HDRI در صحنه

فصل بیست و پنجم: خلق صحنه‌های داخلی و خارجی

۴۱۸.....	تنظیم‌های اولیه برای رسیدن به نتایج حرفه‌ای.....
۴۱۸.....	شروع کار.....
۴۲۱.....	تنظیم‌های محیط پیرامون.....
۴۲۳.....	صحنه‌ی شب.....
۴۲۴.....	ماده‌ی درخشانده.....
۴۲۷.....	جاری شدن رنگ.....
۴۲۹.....	جلوه‌ی V-Ray Toon.....
۴۳۱.....	نورپردازی داخلی.....
۴۳۶.....	جلوه‌ی High Dynamic Range Images.....
۴۳۹.....	تنظیم‌های اولیه‌ی مواد.....
۴۴۳.....	جلوه‌ی Displacement.....

فصل بیست و ششم: خروجی شب از صحنه‌ی خارجی با موتور V-Ray

۴۴۸.....	شروع کار.....
۴۴۸.....	نورها و رنگ‌های واقعی محیطی.....
۴۵۱.....	نورها و رنگ‌های مصنوعی داخلی.....
۴۵۳.....	شبیه‌سازی نورهای منتشر شده از داخل فضا به بیرون.....
۴۵۴.....	اضافه کردن منابع نوری در حیاط.....
۴۵۵.....	تمرین و ارزیابی.....

فصل بیست و هفتم: نورپردازی و شبیه‌سازی غروب در صحنه‌های بیرونی

۴۵۸.....	شروع کار
۴۵۸.....	مرحله‌ی اول - مدل‌سازی صحنه
۴۵۸.....	مرحله دوم - تنظیم نمای دوربین
۴۵۹.....	مرحله‌ی سوم - اعمال ماده
۴۶۰.....	مرحله چهارم - نورپردازی صحنه
۴۶۷.....	تنظیم‌های رندر برای خروجی نهایی

www.ketab.ir