

تختین کام در مثال ری

نویسنده: سمیه برکتی



انتشارات پویاگران

بسم الله الرحمن الرحيم

برکتی. سمیه، ۱۳۶۴.

نخستین گام در منتال ری/نویسنده: سمیه برکتی.

-- تهران: پویاگران، ۱۳۹۵.

۱۰۸ ص: مصور، ۱۹۰۰۰ تومان

ISBN: 978-600-5460-74-2

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیبا.

۱. تری دی اس مکس (فایل کامپیوتر)، 3ds Max (Computer file).

۲. منتال ری (فایل کامپیوتر)، mental ray (Computer file).

۰۰۶/۶۹

۱۳۹۵، ۳۴، ۲۳۸۵

۴۵۷۷۲۴۶

شماره کتابشناسی ملی

هر گونه تکثیر و انجمنی رداری از مطالب این کتاب ممنوع است.



نام کتاب : نخستین گام در منتال ری

نویسنده : سمیه برکتی

قیمت : ۱۹۰۰۰ تومان

نوبت چاپ : اول

تیراژ : ۱۰۰۰ جلد

تاریخ چاپ : زمستان ۱۳۹۵

چاپ : پیرمان

ناشر : انتشارات پویاگران (۲۳۳۴/۳۳۷)؛ تهران، خیابان کارگر جنوبی، چهار راه لشگر، مجتمع اداری غلامی، طبقه ۷، واحد ۱۶۲

ISBN: 978-600-5460-74-2

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۵۴۶۰-۷۴-۲

فهرست مطالب

بخش اول: کار با متال ری

درس اول: سیری در متال ری

۵	تنظیم درایور
۶	تنظیم واحدها
۸	مفاهیم اولیه متال
۸	سایه‌زن‌ها
۹	روشنایی براساسی
۱۱	مؤلفه Direct Light
۱۱	مؤلفه Shadows
۱۲	مؤلفه Bounced Light
۱۳	مؤلفه Environment Light
۱۳	مؤلفه Materials
۱۴	مؤلفه Caustics
۱۴	مؤلفه Volumetric Effect
۱۵	روش Final Gather
۱۶	فوتون‌ها
۱۷	انساد محیطی

درس دوم: رندر سازی با متال ری

۲۰	فعال کردن mental ray
۲۳	فعال کردن دستی متال ری
۲۴	تنظیم کیفیت رندر سازی
۲۵	متال ری و روشنایی غیر مستقیم
۲۶	فعال کردن امکان Indirect Illumination
۲۶	استفاده از روش Final Gather در صحنه‌های بیرونی

۲۹	رول آوت Final Gather
۲۹	ناحیه مستطیلی Basic
۳۳	رندر کردن صحنه با پارامترهای از پیش تنظیم شده Final Gather
۳۷	رول آوت Reuse (FG and GI Disk Caching)
۳۷	ناحیه مستطیلی Mode
۳۸	ناحیه مستطیلی Final Gather Map
۳۸	استفاده از Final Gather Map
۳۹	استفاده از Final Gather Map در صحنه های داخلی
۴۶	اثر جهش رتوهای نور بر صحنه
۴۹	پارامترهای ناحیه مستطیلی Advanced
۵۰	رندر کردن صحنه با استفاده از رتوهای رادیوس RADIUS
۵۳	روشهای Final Gather و Ambient Occlusion
۵۳	استفاده توام از روشهای Final Gather و Ambient Occlusion
۵۴	جلوهمهای Caustics
۵۶	انعکاس پرتوهای نور از سطح آب
۵۹	انعکاس پرتوهای نور
۶۲	روش Global Illumination
۶۳	رندر کردن صحنه داخلی با GI
۶۸	ترکیب کردن Global Illumination و Final Gather

۱۱ درس سوم: رندر کردن کانتورها در متال ری

۷۲	تنظیم متال ری جهت رندر کردن خطوط مرزی
۷۵	رندر کردن خطوط کانتور
۷۶	سایه زن های مختص کانتور
۷۷	مؤلفه Contour Contrast
۷۸	تنظیم مکان خطوط کانتور
۸۰	مؤلفه Contour Store
۸۱	مؤلفه Contour Output
۸۲	سایه زن Contour Composite (contour)
۸۲	تلفیق کانتورها

۸۲	 Contour Only (contour) سایه زن
۸۳	 رندر کردن خطوط کانتوری
۸۵	 Contour PS (contour) سایه زن
۸۶	 ساختن کانتور بست اسکریت
۸۷	 سایه زن های مختص کانتور خطی
۸۷	 Simple (contour) سایه زن
۸۸	 رندر کردن خطوط کانتوری حول یک جسم هندسی
۸۹	 Width From Color (contour) سایه زن
۹۰	 رندر کردن خطوط کانتور با ضخامت دلخواه
۹۱	 Width From Light (contour) سایه زن
۹۱	 ساختن کانتور با توجه به زاویه تابش نور بر سطح
۹۴	 Width from Light Dir (contour) سایه زن
۹۴	 Curvature (contour) سایه زن
۹۴	 نمایش خطوط کانتور در نواحی استاندارد
۹۶	 Depth Fade (contour) سایه زن
۹۶	 تغییر دادن عمق رنگ خطوط کانتور
۹۷	 Factor Color (contour) سایه زن
۹۷	 نمایش دادن خطوط کانتور هم رنگ با جسم هندسی
۹۹	 Layer Thinner (contour) سایه زن
۹۹	 نمایش خطوط کانتور به کار رفته در داخل جسم
۱۰۱	 Combi (contour) سایه زن