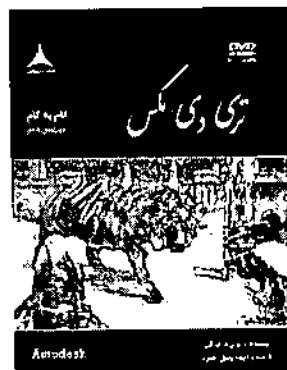
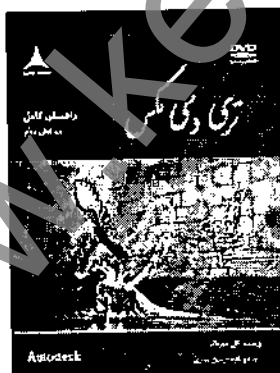
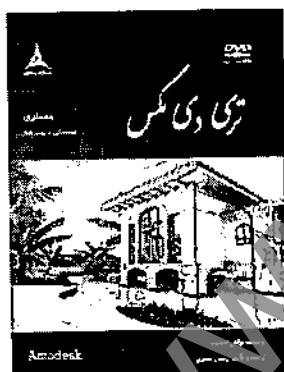


مواد و سایه‌زن‌های منتال ری

تری دی مکس

چنانچه با نرم‌افزار تری دی مکس آشنا نیستید، قبل از مطالعه مباحث این کتاب، کتاب‌های زیر که توسط همین نویسنده و مترجم و همین انتشارات چاپ شده است را مطالعه کنید. در کتاب اول، پارامترهای تری دی مکس و نحوه استفاده از آنها توضیح داده شده است. در کتاب دوم، همه پارامترهای تری دی مکس به همراه تمرین‌های پیشرفته توضیح داده شده است. در کتاب سوم، استفاده از تری دی مکس برای ساختن صحنه‌های معماری توضیح داده شده است (در ضمن، برای یادگیری هر چه بیشتر امکانات تری دی مکس، می‌توانید از DVD های آموزشی تأیید شده شرکت Autodesk (اتودسک)، که تولید کننده نرم‌افزار تری دی مکس است، نیز استفاده کنید. این DVD ها شامل مدل سازی، بافت دهی، استخوان بندی، ... و رندر سازی می‌باشد که به زبان اصلی (انگلیسی) است. فهرست کامل این DVD ها را می‌توانید در داخل پوشه DVD's از DVD همراه کتاب ببینید).



نویسنده: رسول نصیری



انتشارات پویاکران

بسم الله الرحمن الرحيم

نصیری، رسول، ۱۳۵۵ -

مواد و سایه‌زن‌های منتال ری در تری دی مکس / نویسنده: رسول نصیری.

-- تهران: پویاگران، ۱۳۹۱.

۱۵۴۸ ص: مصور: ۱۰۸۰۰ تومان

ISBN: 978-600-5460-53-7

فهرست نویسی بر اساس اطلاعات فیپا.

۱. منتال ری (فایل کامپیوتر) ۲. تری دی آس. مکس (فایل کامپیوتر).

۱۳۹۱ م ۳۸۶۳/ن ۲۳۸۵

۰۰۶/۶۹

شماره کتابشناسی ملی

۲۹۸۵۶۸۱



انتشارات پویاگران

نام کتاب : مواد و سایه‌زن‌های منتال ری در تری دی مکس

نویسنده : رسول نصیری

قیمت : ۱۰۸۰۰ تومان

نوبت چاپ : اول

تیراژ : ۱۰۰۰ جلد

تاریخ چاپ : زمستان ۱۳۹۱

چاپ : پژمان

ناشر : انتشارات پویاگران (۳۳۷۶۲۳۳۴)

مرکز پخش : انتشارات الیاس (۶۶۴۰۵۰۸۴)

ISBN: 978-600-5460-53-7

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۵۴۶۰-۵۳-۷

فهرست مطالب

درس ۱: کار با مواد در متال ری ۳

۴ Arch & Design (mi) ماده

۷ صرفه جویی انرژی

۷ تنظیمات انعکاس و انکسار با توجه به زاویه دید

۸ شفافیت، نیمه شفاف و برش

۹ جلوه‌های ویژه: Round Corners و Ambient Occlusion

۱۰ کارایی

۱۰ رابط کاربری

۱۱ رول‌اوت Templates

۱۱ رول‌اوت Main material parameters

۱۲ ناحیه مستطیلی Diffuse

۱۲ ناحیه مستطیلی Reflection

۱۴ ناحیه مستطیلی Refraction

۱۶ ناحیه مستطیلی Anisotropy

۱۷ رول‌اوت BRDF

۲۰ رول‌اوت Self Illumination (Glow)

۲۱ ناحیه مستطیلی Color (رنگ)

۲۱ ناحیه مستطیلی Luminance (درخشش)

۲۲ رول‌اوت Special Effects

۲۳ ناحیه مستطیلی Ambient Occlusion

۲۵ ناحیه مستطیلی Round Corners

۲۶ رول‌اوت Advanced Rendering Options

۲۶ ناحیه مستطیلی Reflections

۲۶ ناحیه مستطیلی Refraction

۲۶ ناحیه مستطیلی Advanced Reflectivity Options

۲۷	Advanced Transparency Options ناحیه مستطیلی
۲۹	Indirect Illumination Options ناحیه مستطیلی
۲۹	Fast Glossy Interpolation رول‌آوت
۲۹	Reflective interpolation ناحیه مستطیلی
۳۰	Refractive interpolation ناحیه مستطیلی
۳۱	Special Purpose Maps رول‌آوت
۳۲	General Maps رول‌آوت
۳۲	استفاده از ماده Arch & Design (mi) در صحنه داخلی
۳۷	استفاده از ماده Arch & Design (mi) در صحنه‌های شیشه‌ای
۳۹	شیشه محتوی مایع
۴۰	تنظیم ماده میل اتاق نشیمن
۴۴	تنظیم کردن ماده کف اتاق نشیمن
۴۷	تنظیم ماده شیشه‌ای
۵۰	تنظیم ماده فلزی
۵۲	Car Paint Material (mi) ماده
۵۲	Diffuse Coloring رول‌آوت
۵۳	Flakes رول‌آوت
۵۴	Specular Reflections رول‌آوت
۵۵	Reflectivity رول‌آوت
۵۵	Dirty layer (Lambertian) رول‌آوت
۵۶	Advanced Options رول‌آوت
۵۶	Maps رول‌آوت
۵۶	استفاده از ماده Car Paint Material (mi)
۶۱	mental ray ماده
۶۱	Material Shaders رول‌آوت
۶۱	Basic Shaders ناحیه مستطیلی
۶۲	Caustic and GI ناحیه مستطیلی
۶۲	Extended Shaders ناحیه مستطیلی
۶۲	Optimization ناحیه مستطیلی
۶۳	Advanced Shaders رول‌آوت

۶۳	استفاده از ماده mental ray
۶۷	مواد SSS
۶۷	ماده SSS Fast Material (mi)
۶۷	رول آوت SSS Fast Material (mi) Parameters
۶۸	رول آوت Diffuse Sub Surface Scattering
۶۹	رول آوت Specular reflection
۶۹	رول آوت Advanced options
۷۰	استفاده از ماده SSS Fast Material (mi)
۷۴	ماده SSS Fast Skin Material (mi)
۷۴	رول آوت SSS Fast Skin Material (mi) Parameters
۷۴	رول آوت 3-Layer Diffuse Subsurface Scattering
۷۵	رول آوت 2-Layer Specularity and Reflections
۷۵	رول آوت Advanced Options
۷۵	استفاده از ماده SSS Fast Skin Material (mi)
۸۰	ماده SSS Fast Skin Material+Displace (mi)
۸۰	ماده SSS Physical Material (mi)
۸۱	استفاده از ماده SSS Physical Material (mi)

فصل ۲: کار با سایه زن‌ها در متال ری

۸۸	سایه زن‌های مختص ماده
۸۸	سایه زن DGS Material (3dsmax)
۹۰	رول آوت Maps
۹۰	استفاده از سایه زن DGS Material (3dsmax)
۹۱	سایه زن Dielectric Material (3dsmax)
۹۳	استفاده از سایه زن Dielectric Material (3dsmax)
۹۶	سایه زن Metal (lume)
۹۷	استفاده از سایه زن Metal (lume)
۹۹	سایه زن Car Paint Shader (mi)
۹۹	سایه زن SSS Physical Shader (mi)
۱۰۰	استفاده از سایه زن SSS Physical Shader (mi)

۱۰۴.....	Glass (lume) سایه‌زن
۱۰۴.....	Glass (lume) Parameters رول‌آوت
۱۰۴.....	Transparency Tint رول‌آوت
۱۰۵.....	Blur Reflection و Blur Transparency رول‌آوت‌های
۱۰۵.....	Edge Transparency رول‌آوت
۱۰۶.....	Edge Shadow رول‌آوت
۱۰۷.....	Transparency رول‌آوت
۱۰۷.....	Glass (lume) استفاده از سایه‌زن
۱۱۲.....	Landscape (lume) سایه‌زن
۱۱۲.....	Landscape (lume) Parameters رول‌آوت
۱۱۲.....	Texture رول‌آوت
۱۱۳.....	Height رول‌آوت
۱۱۳.....	Slope رول‌آوت
۱۱۴.....	Shape Based Noise و Positional Noise رول‌آوت‌های
۱۱۴.....	Stain رول‌آوت
۱۱۵.....	Landscape (lume) استفاده از سایه‌زن
۱۱۸.....	Ambient/Reflective Occlusion (3dsmax) سایه‌زن
۱۱۹.....	Ambient/Reflective Occlusion (3dsmax) استفاده از سایه‌زن
۱۲۰.....	Parti Volume Photon و Parti Volume رول‌آوت‌های
۱۲۱.....	Parti Volume (Physical) استفاده از سایه‌زن
۱۲۲.....	Translucency (lume) سایه‌زن
۱۲۳.....	Translucency (lume) استفاده از سایه‌زن
۱۲۵.....	Bump (3dsmax) سایه‌زن
۱۲۵.....	Bump (3dsmax) استفاده از سایه‌زن
۱۲۷.....	Environment (3dsmax) سایه‌زن
۱۲۷.....	Environment (3dsmax) استفاده از سایه‌زن
۱۲۸.....	Glow (lume) سایه‌زن
۱۲۹.....	Glow (lume) استفاده از سایه‌زن
۱۳۲.....	Material to Shader سایه‌زن
۱۳۲.....	Material to Shader استفاده از سایه‌زن

۱۳۵.....	Shader List	سایه زن
۱۳۶.....	Shader List	استفاده از سایه زن
۱۳۸.....	Transmat (physics)	سایه زن
۱۳۹.....	Transmat (physics)	استفاده از سایه زن
۱۴۰.....	Photon Basic (base)	سایه زن
۱۴۰.....	Photon Basic (base)	استفاده از سایه زن
۱۴۱.....		سایه زن های مختص آب
۱۴۲.....	Water Surface (lume)	سایه زن
۱۴۲.....	Water Surface (lume)	استفاده از سایه زن
۱۴۲.....	Water Surface Shadow (lume)	سایه زن
۱۴۳.....	Water Surface Shadow (lume)	استفاده از سایه زن
۱۴۴.....	Submerge (lume)	سایه زن
۱۴۵.....	Submerge (lume)	استفاده از سایه زن
۱۴۵.....	Wet-Dry Mixer (lume)	سایه زن
۱۴۶.....	Wet-Dry Mixer (lume)	استفاده از سایه زن
۱۴۷.....	Ocean (lume)	سایه زن
۱۴۸.....	Ocean (lume)	استفاده از سایه زن
۱۵۰.....		ساختن سطح دریا