

به نام خدا



مؤسسه فرهنگی هنری
دیبگران تهران

مرجع mental ray در 3ds Max 2013

مؤلف

مهندس امیرساسان ربانی

فهرست مطالب

۶	مقدمه ناشر
۷	مقدمه مؤلف
۸	پیشگفتار

فصل اول: معرفی موتور رندر mental ray

۹	mental ray چیست؟
۱۲	کاربردهای mental ray

فصل دوم: شروع کار با موتور رندر mental ray

۲۳	Indirect Illumination (روشنایی غیر مستقیم)
۲۵	mental ray در ایجاد روشنایی غیر مستقیم
۲۶	Final Gather
۶۱	Global Illumination

فصل سوم: تئوری نورپردازی

۷۷	شدت (Intensity, Luminosity)
۸۰	رنگ (Color)
۸۱	زاویه تابش: (Direction)
۸۳	پخش شدن نور (Diffuseness)
۸۶	شکل نور و سایه (Shape/Shadow)
۹۰	منابع نور
۹۶	طراحی نور در صحنه

فصل چهارم: نورها در mental ray

۱۰۳	Day Light System
۱۲۵	قطب نما (compass)
۱۲۹	بررسی mr Sky Portal
۱۳۸	نورهای فتومتریک و استاندارد در mental ray
۱۳۹	نورهای استاندارد

۱۴۳	mr Area Omni و mr Area Spot light
۱۴۹	نورهای فتومتریکی

فصل پنجم: آنالیز نور و Exposure

۱۶۵	آنالیز نور یک فضا
۱۷۱	رابطه شدت نور و تکنولوژی ساخت لامپ
۱۷۲	Exposure

فصل ششم: طراحی مواد

۱۹۵	Arch& design
-----------	--------------

فصل هفتم: مواد Autodesk

۲۵۳	رول آوت‌های مشترک در مواد Autodesk
۲۵۶	سرامیک (Ceramic)
۲۵۹	بتن (Concrete)
۲۶۹	چوب (Hard Wood)
۲۷۲	Masonry/CMU
۲۷۴	Metal
۲۷۷	Metallic Paint
۲۸۱	Mirror
۲۸۴	Solid Glass
۲۸۶	Stone
۲۸۹	Wall Paint
۲۹۰	Water

فصل هشتم: بررسی مواد با کاربری‌های خاص در mental ray

۲۹۳	رنگ خودرو (Car Paint)
۲۹۹	Matte/Shadow/Reflection
۳۰۲	Sub Surface Scattering (sss)

فصل نهم: بررسی انواع Shaderها در mental ray

۳۰۹		انواع Shader مواد
۳۴۰		Displacement Shaderهای
۳۵۰		Shaderهای دوربین
۳۶۷		انواع Shader نور
۳۷۸		رندر خطوط حجم (Contour Line Rendering)

فصل دهم: تنظیمات رندر

۳۹۹		تنظیمات پنجره Render Setup
۴۴۳		Proxy
۴۵۰		ایجاد Caustic
۴۵۷		Iray
۴۶۷		Batch Render

فصل یازدهم: موردپژوهی

۴۷۱		نورپردازی
۴۷۱		فضای داخلی
۵۰۰		نورپردازی و رندر استودیو
۵۰۴		ترکیب تصاویر واقعی و صحنه‌های سه‌بعدی