

<<3ds Max/mental ray印象>>

图书基本信息

书名：<<3ds Max/mental ray印象 超写实效果图表现专业技法>>

13位ISBN编号：9787115257192

10位ISBN编号：7115257191

出版时间：2011-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：时代印象 张伟文

页数：332

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<3ds Max/mental ray印象>>

### 内容概要

《3ds Max/mental ray印象 超写实效果图表现专业技法》是一本全面介绍mental ray在室内效果图制作领域的应用的实践性教程，也是国内第一本3ds Max/mental ray的专业教材，完全可以满足不同层次的读者的学习需求，是读者快速自学mental ray的经典教程和参考指南。

全书共分为12章。

第1~4章详细地讲解了mental ray的所有功能面板及相关参数设置，并通过大量的测试渲染对比，让读者快速掌握mental ray的灯光、材质和渲染技法；第5~12章为8个案例实战，通过学习不同空间的效果图制作，让读者轻松掌握材质制作技巧、布光方法和渲染技法。

《3ds Max/mental ray印象 超写实效果图表现专业技法》配套DVD光盘中包含了书中的所有实例场景和材质贴图，同时光盘中还提供了视频教学录像，读者可以结合视频教程进行学习，使学习更加轻松。

《3ds Max/mental ray印象 超写实效果图表现专业技法》适合作为mental ray初、中级读者的学习教程，对于高级用户也有一定的参考价值。

## &lt;&lt;3ds Max/mental ray印象&gt;&gt;

## 书籍目录

## Chapter 01 认识mental ray渲染器

- 1.1 mental ray快速真实的渲染
- 1.2 理想的全局光照
- 1.3 Contour Shader(轮廓明暗器)
- 1.4 Sub-Surface Scattering(次表面散射)
- 1.5 Caustics(焦散)
- 1.6 Distributed Bucket Rendering(分布式渲染)
- 1.7 Displacement Map(置换贴图)

## Chapter 02 mental ray基础参数面板

- 2.1 mental ray灯光参数
  - 2.1.1 mental ray的区域灯光
  - 2.1.2 mr Sun和mr Sky
  - 2.1.3 mr Sky Portal(天光入口)
- 2.2 Indirect Illumination(间接照明)
- 2.3 Light Shader(灯光明暗器)
- 2.4 mr Photographic Exposure Control(mental ray摄影曝光控制)
- 2.5 mental ray(常用明暗器)
- 2.6 Object Properties(对象属性)
- 2.7 mental ray Messages(mental ray消息)

## Chapter 03 mental ray材质设置面板

- 3.1 Arch & Design(mi)(建筑与设计材质)
  - 3.1.1 建筑与设计材质概述
  - 3.1.2 Templates(AD材质模板)卷展栏
  - 3.1.3 Main material parameters(主要材质参数)卷展栏
  - 3.1.4 BRDF(双向反射比分布)卷展栏
  - 3.1.5 Self Illumination(Glow)自发光(发光)卷展栏
  - 3.1.6 Special Effects(特殊效果)卷展栏
  - 3.1.7 Advanced Rendering Options(高级渲染选项)卷展栏
  - 3.1.8 Fast Glossy Interpolation(快速光滑插值)卷展栏
  - 3.1.9 Special Purpose Maps(特殊用途贴图)卷展栏
- 3.2 mental ray的Pro Materials材质
  - 3.2.1 ProMaterials各种材质模板
  - 3.2.2 Generic(普通材质类型)

## Chapter 04 mental ray渲染设置面板

- 4.1 Renderer(渲染)面板
  - 4.1.1 Global Tuning Parameters(全局调试参数)卷展栏
  - 4.1.2 Sampling Quality(采样质量)卷展栏
  - 4.1.3 Rendering Algorithms(渲染算法)卷展栏
  - 4.1.4 Camera Effects(摄像机效果)卷展栏
  - 4.1.5 Shadows&Displacement(阴影与置换)卷展栏
- 4.2 Indirect Illumination(间接照明)面板
  - 4.2.1 Final Gather(最终聚集)卷展栏

## <<3ds Max/mental ray印象>>

- 4.2.2 Caustics and Global Illumination(GI)(焦散与全局照明)卷展栏
- 4.2.3 Reuse(FG and GI Disk Caching)重用(最终聚集与全局照明磁盘缓存)卷展栏
- 4.2.4 关于FG和GI的配合使用细节
- 4.3 Processing(处理)面板
  - 4.3.1 Translator Options(转换器选项)卷展栏
  - 4.3.2 Diagnostics(诊断)卷展栏
  - 4.3.3 Distributed Bucket Rendering(分布式块状)卷展栏

### Chapter 05 客厅空间——mental ray日光系统表现

- 5.1 客厅空间简介
- 5.2 渲染前的准备
  - 5.2.1 摄像机的设置
  - 5.2.2 模型的检查
- 5.3 材质的设置
  - 5.3.1 主体材质的设置
  - 5.3.2 部分家具材质的设置
- 5.4 灯光的设置
- 5.5 最终渲染参数的设置
  - 5.5.1 GI的设置
  - 5.5.2 FG的设置
  - 5.5.3 全局采样质量的设置
- 5.6 Photoshop后期处理

### Chapter 06 浴室空间——封闭空间夜景表现

- 6.1 浴室空间简介
- 6.2 渲染前的准备
  - 6.2.1 摄像机的设置
  - 6.2.2 模型的检查
- 6.3 材质的设置
  - 6.3.1 主体材质的设置
  - 6.3.2 其他特殊材质的设置
- 6.4 灯光的设置
- 6.5 最终渲染参数的设置
  - 6.5.1 GI的设置
  - 6.5.2 FG的设置
  - 6.5.3 全局采样质量的设置
- 6.6 Photoshop后期处理

### Chapter 07 客厅空间——黄昏夕阳表现

- 7.1 客厅空间简介
- 7.2 渲染前的准备
  - 7.2.1 摄像机的设置
  - 7.2.2 模型的检查
- 7.3 物体材质的设置
  - 7.3.1 主体材质的设置
  - 7.3.2 家具及其他特殊材质的设置
- 7.4 测试渲染的设置

## <<3ds Max/mental ray印象>>

### 7.5 最终渲染参数的设置

#### 7.5.1 GI的设置

#### 7.5.2 FG的设置

#### 7.5.3 全局采样质量的设置

### 7.6 Photoshop后期处理

## Chapter 08 卧室空间——夜景效果表现

### 8.1 卧室空间简介

### 8.2 渲染前的准备

#### 8.2.1 摄像机的设定

#### 8.2.2 模型的检查

### 8.3 物体材质的设置

#### 8.3.1 大体材质的设定

#### 8.3.2 家具及其他特殊材质的设定

### 8.4 测试渲染的设置

### 8.5 最终渲染参数的设置

#### 8.5.1 GI的设置

#### 8.5.2 FG的设置

#### 8.5.3 全局采样质量的设定

### 8.6 Photoshop后期处理

## Chapter 09 厨房空间——阴天气氛表现

### 9.1 厨房空间简介

### 9.2 渲染前的准备

#### 9.2.1 摄像机的设定

#### 9.2.2 模型的检查

### 9.3 物体材质的设置

#### 9.3.1 主体材质的设定

#### 9.3.2 家具及其他特殊材质的设定

### 9.4 测试渲染的设置

### 9.5 最终渲染参数的设置

#### 9.5.1 GI的设置

#### 9.5.2 FG的设置

#### 9.5.3 全局采样质量和摄像机效果的设定

### 9.6 Photoshop后期处理

## Chapter 10 办公空间——明快的办公气氛表现

### 10.1 办公空间简介

### 10.2 摄像机的设定

### 10.3 物体材质的设置

#### 10.3.1 主体材质的设定

#### 10.3.2 其他材质的设定

### 10.4 测试渲染的设置

### 10.5 最终渲染参数的设置

#### 10.5.1 GI的设置

#### 10.5.2 FG的设置

#### 10.5.3 全局采样质量和摄影机效果的设定

## <<3ds Max/mental ray印象>>

### 10.6 Photoshop后期处理

#### Chapter 11 复式空间——夜景效果表现

- 11.1 复式空间简介
- 11.2 渲染前的准备
- 11.3 物体材质的设置
- 11.4 测试渲染的设置
- 11.5 最终渲染参数的设置
  - 11.5.1 GI的设置
  - 11.5.2 FG的设置
  - 11.5.3 全局采样质量和摄影机效果的设定
- 11.6 Photoshop后期处理
- 11.7 本章小结

#### Chapter 12 欧式客厅——封闭空间夜景表现

- 12.1 欧式客厅简介
- 12.2 渲染前的准备
- 12.3 物体材质的设置
  - 12.3.1 石膏线材质参数设置
  - 12.3.2 天花材质参数设置
  - 12.3.3 沙发布纹材质参数设置
  - 12.3.4 黑色烤漆玻璃材质参数设置
  - 12.3.5 灯罩材质参数设置
- 12.4 测试渲染的设置
- 12.5 最终渲染参数的设置
  - 12.5.1 GI的设置
  - 12.5.2 FG的设置
  - 12.5.3 全局采样质量和摄像机效果的设定
- 12.6 Photoshop后期处理

## <<3ds Max/mental ray印象>>

### 编辑推荐

为了给想学习mental ray的用户提供一份有价值的参考，同时也告诉读者掌握mentalray可以用来干什么，我们编写了本书，主要讲解mental ray的基础参数、材质功能、灯光功能和渲染设置，以及mentalray在效果图制作中的运用。

当然，mental ray是一款综合性渲染器，它可以应用于建筑、产品、游戏、动画等很多领域，本书只介绍它在建筑效果图(室内)制作领域的应用。

《3ds Max/mental ray印象 超写实效果图表现专业技法》由张伟文编著，内容丰富，案例精彩，理论结合实战，具有很强的应用性。

全书共12章。

第1~4章为基础知识章节，主要介绍mental ray的灯光、材质和渲染功能；第5~12章为案例实践章节，通过不同的案例空间来讲述mental ray的渲染技术。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>